

3.

Práticas de ensino em história com alunos inclusos: uso das tic como facilitadores de aprendizagem

Kauan Pessanha Soares¹

¹ Universidad Nacional del Rosario, kauanpessanha@hotmail.com.

Fecha de presentación: 18 de Junio de 2017

Fecha de aceptación: 06 de Julio de 2017

Artículo presentado en el IV encuentro latinoamericano de investigadores y tesis-
tas en educación, Universidad Nacional de Rosario.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo divulgar los resultados obtenidos de la elaboración de una práctica de enseñanza para la disciplina Historia con tópicos a partir de los conocimientos curriculares en Grecia Antigua para una clase de enseñanza fundamental de una escuela municipal ubicada en la periferia de Río de Janeiro que posee altos índices de conflictos, violencia sociofamiliar y jóvenes con necesidades especiales. En el caso de las mujeres, la mayoría de las personas que viven con el VIH / SIDA en el país, además de los importantes postulados sobre la enseñanza de la historia en Jörn Rüsen. Los contenidos abordados extrapolaron las expectativas, sea en el aprendizaje específico de la disciplina o en otras habilidades como la lectura e interpretación de símbolos y textos, pues fue percibido que al trabajar de modo conjunto y con enfoques diferenciados, que los alumnos respondieron positivamente a partir de la estimulación de la memoria con la realización de tareas, generando modificación de escenarios virtuales con la utilización de dispositivos, tales como, tablet y smartphones.

Palabras claves: Historia; las TIC; aprendizaje; habilidades.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo divulgar os resultados obtidos da elaboração de uma prática de ensino para a disciplina História com tópicos a partir dos conhecimentos curriculares em Grécia Antiga para uma classe de ensino fundamental de uma escola municipal localizada na periferia do Rio de Janeiro que possui altos índices de conflitos, violência sóciofamiliar e jovens com necessidades especiais. Partindo dos pressupostos do uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) como elementos facilitadores de aprendizagem, foram abordados os conceitos teóricos levantados por autores como Adrián Dianta, Andrea Cecilia Ramal, Andrea Filatro, Fisseha Mikre, Marisa Eboli, Pierre Lévy e Rachel Smith além da importantes postulados sobre o ensino de História em Jörn Rüsen. Os conteúdos abordados extrapolaram as expectativas, seja no aprendizado específico da disciplina ou em outras habilidades como a leitura e interpretação de símbolos e textos, pois foi percebido que ao trabalharem de modo conjunto e com abordagens diferenciadas, que os alunos responderam positivamente a partir da estimulação da memória com a realização de tarefas, gerando modificação de cenários virtuais com a utilização de dispositivos, tais como, tablet e smartphones.

Palavras chaves: História; TIC; aprendizagem; habilidades.

1

INTRODUCCIÓN

Nos últimos anos, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) ganharam relevo em todo o mundo, sendo essenciais para a vida na sociedade moderna. O seu uso inclui as atividades de lazer, atividades empresariais, governamentais, entre outras. Consequentemente, as escolas não poderiam permanecer alheias a esse movimento tecnológico e isso implicou na adoção de diversos recursos tecnológicos a serem aplicados à educação.

Segundo Daniels (2002), as TIC tornaram-se, dentro de um curto espaço de tempo, uma das pedras basilares da sociedade moderna. Muitos países consideram agora compreender e dominar as habilidades e conceitos básicos relacionados às TIC, como parte do núcleo de educação, ao lado da leitura, escrita e aritmética.

As tecnologias e o processo de ensino sempre estiveram intimamente ligados e caminharam juntos no processo histórico da humanidade. Desde o início da civilização, o homem buscou integrar-se com o meio ambiente através de olhares a satisfazer suas necessidades, e a se comunicar com o seu semelhante por intermédio de gestos, símbolos e desenhos. Além disso, aprendeu as palavras e o seu entendimento e o de outras pessoas foi facilitado, apropriando-se então do conhecimento e da perpetuação da espécie humana.

Atualmente, as TIC estão possibilitando várias mudanças na educação e na aprendizagem, ou seja, o que pode ser aprendido não é mais previamente planejado nem cirurgicamente definido. Os percursos da prática pedagógica e os perfis de competência estão se formando de maneira mais coletiva e, cada vez menos surge a possibilidade de encaminhar-se em programas ou currículos que sejam

Práticas de ensino em história com alunos inclusos: uso das tic como facilitadores de aprendizagem

válidos para todo o globo, justamente devido a esta singularidade, conforme nos ensinou Pierre Levy (1999).

A tecnologia e a educação caminharam a passos largos com o desenvolvimento tecnológico e o aperfeiçoamento da fotografia do cinema e dos recursos de comunicação. A invenção do telégrafo, do telefone, do rádio e da televisão revolucionou a história do homem e da educação. Mais tarde, a eletrônica, o fax, os computadores e a criação de redes de comunicação à distância como a internet, que trouxeram novos avanços para o desenvolvimento da sociedade.

Vivemos em uma sociedade digitalizada e globalizada, na qual as informações são transmitidas rapidamente, quase na mesma velocidade em que são produzidas. As TIC se estendem em todos os setores e áreas da educação: Linguagens e códigos, Ciências da Natureza, Ciências Humanas, Ciências Exatas e as diversas áreas da pesquisa e da cultura.

A relação das TIC com o conhecimento é construída no processo inerente ao homem desde o princípio da sua existência. Em suas primeiras formas de expressão e de construção da realidade, ele buscou construir condições de natureza prática para sobreviver. Segundo Ramal (2002, p. 32),

O homem pré-histórico elaborava o conhecimento a partir das suas experimentações. Desde a descoberta do fogo e da invenção da roda, o saber se constituía através de fatos, a comunicação escrita e oral se desenvolvia através de estágios, dos desenhos, traçados (pictogramas) até a escrita convencional hoje utilizada por vários povos que formam a sociedade contemporânea.

Essa sociedade, que é também chamada de sociedade do conhecimento, requer novas competências e novas atitudes, exigindo um indivíduo

atuante, pensante, pesquisador, com autonomia intelectual. Cabe então à escola, enquanto instituição responsável pela formação do indivíduo, formar pessoas capazes de lidar com o avanço tecnológico. Ela precisa colocar o aprendiz em contato com novas tecnologias, bem como colocar a tecnologia em favor da educação.

Essa situação reforça que os professores incorporem à sua prática diária essas TIC, visando ao favorecimento da aprendizagem necessária à atuação na sociedade atual. A incorporação da imagem, do som e dos movimentos, colocados na escola a serviço das diversas áreas de saber, enriquece as experiências dos alunos, tornando a escola mais viva e dinâmica, trazendo a transformação do estudo a partir das modificações sociais, possibilitando ao homem metamorfosear a realidade. Esta mudança ocorre quando o conhecimento não dá conta das aplicações com relação ao objeto a ser desvelado. Assim sendo, o sujeito divide-se entre um saber construído historicamente e o saber científico no qual a dúvida é a condição do existir. Segundo Ramal (2002, p. 44),

Esta concepção sempre prevaleceu, fundamentada numa visão neutra e durante muito tempo ela obscureceu as relações existentes entre conhecimento e sociedade, o que acabou por dissociar questões de ordem social das questões de ordem educacional. Sendo a tecnologia um elemento constituinte do social, também passa a ser compreendida de forma dissociada do conhecimento e mantém-se a concepção da mesma com mais um aparato a serviço da produtividade humana.

ENSINO NO BRASIL COM O USO DAS TIC

No Brasil, a aplicabilidade das TIC à Educação teve

grande avanço na década de 1960 e 1970, com a implantação das máquinas de ensinar – retroprojetor, projetor de slides, microscópios e outros – reforçados pela política tecnicista que sustentava as decisões do meio educacional. Porém, o avanço maior ocorreu na década de 1990 com inserção da televisão e do vídeo na escola pública. Projetos governamentais, estimulados pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), equiparam as escolas de Ensino Fundamental e Médio com esses aparelhos, além de antenas parabólicas. Da mesma forma, instituíram um canal chamado TV – Escola em 1996, com programação específica voltada à área educacional. Esse avanço tem sido consolidado, no final do século passado e neste início de século, pela introdução do computador ao ambiente escolar. Nesta concepção, segundo Ramal (2002, p. 45),

[...] a tecnologia possibilita a produção de um conhecimento histórico-social que parte das relações históricas entre os sujeitos, numa ação comunicativa e dialógica. Uma condição humana que faz com que esta rompa com a concepção anteriormente existente, em que conhecimento e técnica caminhavam por vias distintas. O conhecimento passa a ser então tecnologia e o homem reflete sobre este conhecimento. Esta reflexão se (re) significa, partindo do pensar enquanto condição física para um pensar como uma ação do homem sobre o mundo.

No entanto, essa mudança requer das escolas preparação metodológica, aperfeiçoamento de posturas necessárias à provocação, acompanhamento do processo educativo e a reorganização das práticas do trabalho escolar. É preciso incentivar e priorizar a pesquisa, associando a teoria e a prática pedagógica, utilizando métodos educacionais ade-

quados à nova realidade social e tecnológica.

Mesmo com tais avanços na área tecnológica da educação, ainda persistem resistências. O medo da substituição do profissional de educação pelo computador parece já superado, mas sobrevive o medo ao novo. Outras barreiras têm se instalado nas escolas, como a falta de computadores e de laboratórios de informática (SMITH, 2004).

Apesar do grande número de projetos e programas voltados para a área de implantação da tecnologia educacional, as escolas continuam deficitárias de elementos necessários à sua sobrevivência, tais como: materiais didáticos, condições dignas de trabalho, bibliotecas e muitos outros. A carência das escolas brasileiras continua grande, configurando duas realidades distintas: uma das escolas com acesso à tecnologia e outra daquelas desprovidas desse aparato.

Assim, se faz necessário promover mudanças no seu interior para adequar-se à realidade que vem se instalando. Tais mudanças precisam acontecer nas ações dos professores e dos alunos, no resgate do espaço da escola como ambiente educativo, na organização curricular de forma que atenda às necessidades dos discentes, na nova gestão escolar, na revisão do papel dos pais e da comunidade, no auxílio de especialistas externos e na clareza do papel das novas tecnologias. Deve-se repensar, inclusive, a formação do profissional de educação e a necessidade da aquisição de novas competências e habilidades, no sentido de atuar na formação do sujeito crítico capaz de aprender e transmitir o conhecimento construído nos estudos realizados.

2

DESARROLLO

O EMPREGO DAS TIC NA EDUCAÇÃO ESCOLAR

Os recursos tecnológicos ultrapassam limites de tempo e espaço, oferecendo flexibilidade para as pessoas que, em circunstâncias diversas, utilizem-se das vantagens que ela proporciona, gerando uma fonte de estímulo educativo.

Vários são os recursos digitais que podem ser aproveitados dentro da sala de aula, ou fora dela, para que se possa promover um bom ambiente de aprendizagem. Entre as muitas contribuições possíveis, a informática, utilizada como um meio e não como um fim, pode influenciar para difusão de conhecimentos, possibilitando às pessoas construírem o próprio saber de acordo com seu ritmo e interesse.

Outro recurso que tem sido muito aproveitado na educação é a multimídia, pois facilita a visualização e o entendimento dos alunos. A multimídia é qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo transferido pelo computador. Quando se permite que o usuário controle quando e quais elementos serão transmitidos, isto se chama multimídia interativa (FILATRO, 2011). O treinamento em multimídia faz parte do dia-a-dia das empresas pelo mundo, podendo ser facilmente adaptado e utilizado no ambiente educacional.

A Internet é uma grande rede que integra computadores espalhados por todo o mundo, possibilitando a troca de informações. Sua implementação sugere mudanças educacionais, gerando uma necessidade de ajustes no currículo formal, repensando o modelo tradicional de avaliação. Nela, surgem novas maneiras de interagir, que podem gerar diferentes trocas onde estão presentes valores sociais relações de poder, status e outros aspectos sociais (EBOLI, 2002).

O uso das TIC permite a realização de diversas experiências em ambiente virtual, seja conectado à internet ou não. Desse modo, o aluno pode errar e identificar seu erro, e iniciar novamente o processo de construção do conhecimento.

O USO DE TIC EM SALA NAS AULAS DE HISTÓRIA

As potencialidades das TIC no aumento do acesso, melhoria da relevância e qualidade da educação nos países em desenvolvimento constituem uma ferramenta importante na socialização do conhecimento, uma vez que elas facilitam muito a aquisição e absorção de conhecimento, oferecendo oportunidades sem precedentes de melhorar os sistemas de ensino, a formulação e execução de políticas educacionais e ampliar o leque de oportunidade de negócios, possibilitando a disseminação de saberes e aprendizados.

Com intenção de melhorar o desenvolvimento do conhecimento na disciplina História que alunos de uma classe de 6º ano do Ensino Fundamental II possuíam, foi desenvolvido em um dos bimestres metodologias baseadas em exploração do uso de tecnologias digitais em sala de aula.

Tabela 1. Dados da turma investigada

Quantidade de alunos inscritos na classe	27
Alunos com alguma repetência	20
Quantidade de alunos inclusos	14
Quantidade de alunos frequentes	~12
Alunos em recuperação paralela ¹	15

Fonte: Elaboração própria.

A classe analisada possuía altos índices de alunos com dificuldades de aprendizagem, associadas ou não a dificuldades de ordem clínica ou mesmo de conflitos familiares. As patologias mais recorrentes,

de acordo com os laudos médicos analisados em fichas diagnósticas dos alunos, eram: dislexia (4), dislalia (3), déficit de atenção (3), deficiência intelectual (3) e manual (1). Entre as principais potencialidades a serem desenvolvidas, incluía-se a leitura, a escrita e os conhecimentos ligados com a Matemática. Quanto à inclusão, Rodrigues (2006, p.302) relata que:

[...] o conceito de inclusão no âmbito específico da educação implica inicialmente em rejeitar a exclusão (presencial ou acadêmica) de qualquer aluno da comunidade escolar. Para isso, a escola que pretende seguir uma política de educação inclusiva deve desenvolver práticas que valorizem a participação de cada aluno.

Rüsen, (2006) argumenta que o ensino autêntico de História deve ir além da mera memorização de fatos, devendo envolver os alunos diretamente na interpretação das fontes primárias e na construção de relatos históricos originais. Com esta orientação foram desenvolvidas abordagens que relacionassem o conteúdo curricular, que na época era Grécia Antiga, com fontes que, mediadas pelo professor, pudessem desenvolver conhecimentos sobre o determinado saber por meio da utilização de três elementos, de muito interesse dos alunos: uso de filmes, animações (ODA-objetos digitais de aprendizagem) e jogos digitais.

Tratando-se de uma turma na qual o desenvolvimento individual é enfraquecido, foi estimulado o desenvolvimento de tarefas em que de modo coletivo, manuseavam ODA e jogos digitais em sistemas de parcerias, normalmente em duplas ou trios, sempre se relacionando com os expostos em filmes ou séries previamente apresentadas.

A opção por filmes foi justificada pela memória vi-

sual que os enredos cinematográficos possuem e pela identificação com os mesmos, em virtude de os alunos já terem assistido em algum momento de suas vidas. Os principais utilizados foram Hércules (2014), Tróia (2004), Imortais (2011) e Fúria de Titãs (2010), com os quais se trabalhava oralmente, por meio da técnica do Grupo Focal, as impressões e conhecimentos da época, além do desenvolvimento dos gregos.

Já sobre os ODA, o interesse foi de permitir que por meio de objetos animados virtualmente pudessem fazer a construção de ambientes e relacioná-los com a cultura grega.

Um ODA pode ser compreendido como qualquer elemento em formato digital, destinado a um processo educativo, porque nesta conceituação é possível encontrar aplicações, programas, textos multimídia, vídeos, áudios, enfim, uma grande variedade de recursos que se destinam à aprendizagem. Mas, existem padrões ou sequências de formação específica, ou seja, trata-se de um recurso padrão que tem uma sequência de treinamento e que se destina a ser um instrumento de aprendizagem (DIANTTA, 2010).

Um ODA, portanto, pode ser compreendido como um conjunto de recursos digitais, reutilizável, com um propósito educacional e composto por conteúdos, atividades e elementos de contextualização da aprendizagem.

Como se tratam de objetos que podem ser manipulados via notebooks, smartphones ou tablets sem a necessidade de conectividade com internet estes ODA foram disponibilizados para o trabalho em parcerias. Um dos interesses foi a imersão em ambientes nos quais tivessem a liberdade de errar ou acertar sem que houvesse punições, pois esses ODA auxiliaram na correção e possibilitaram as sensações de poderem errar e ver os resultados.

Com a utilização dos jogos digitais, foram usados os mesmos dispositivos da etapa anterior. Os games selecionados foram God of War (2009) e Cavaleiros do Zodíaco-soldiers soul (2015). Nesta etapa, foi notório o crescimento que desenvolveram, em especial, quando realizavam as missões e conversavam com os parceiros com os quais trabalhavam e com os outros colegas de classe. Além de ficarem curiosos com os desempenhos em missões dos companheiros, eles questionavam com fervor sobre as fases, as histórias mitológicas e pesquisavam em casa sobre os temas e traziam para a classe sobre o que haviam aprendido.

Sobre esta fase, foi a que percebi maior interação com a disciplina de História e maturidade quando discutíamos, após as sessões de jogos, sobre a cultura grega e o seu legado para a contemporaneidade.

A prática de ensino em História, ao utilizar elementos contidos nos jogos eletrônicos, permitiu uma releitura de saberes – também adquiridos em outras perspectivas de aprendizados – tais como a escrita tradicional, a fala, oralidade, e mídias audiovisuais como comparativos e referências.

3

CONCLUSIONES

As TIC têm revolucionado a forma como as pessoas trabalham e estudam e, conseqüentemente, passaram a influenciar os sistemas educacionais. De acordo com Mikre (2011), as TIC proporcionam aos alunos e professores maiores oportunidades para ajustar o processo de aprendizagem às necessidades individuais e sociais. Prova disso é que nos últimos anos tem havido um crescente interesse em

saber como as TIC podem melhorar a eficácia e a eficiência da educação, promovendo a socialização do conhecimento em todos os níveis, tanto no contexto formal como informal.

O uso das TIC permite que os estudantes tenham acesso a um número amplo de informações, mapas, fotos, entre outros, ampliando sua visão de mundo, facilitando a aquisição do aprendizado não apenas da disciplina, mas em seus aspectos gerais. O progresso gradual no uso das TIC aumenta a habilidade dos alunos no uso dessas tecnologias, além de facilitar seu acesso aos diversos tipos de informações que circulam nas redes sociais e internet.

É importante destacar que uma mudança no papel do docente tem se apresentado com a utilização das TIC, onde ele atua como um mediador do processo de ensino e aprendizagem. Contudo, esse papel de facilitador não exclui a necessidade de o professor atuar como um líder em sala de aula; as habilidades e práticas de liderança do docente ainda são importantes, sobretudo no que se refere ao planejamento das aulas, elaboração e acompanhamento.

Outro fator importante trata de que a existência e o uso das TIC não transformam as práticas pedagógicas em si. Ao contrário, as práticas e raciocínios pedagógicos dos professores é que influenciam os usos das TIC e o impacto que esses recursos causam no processo de aprendizagem dos alunos.

Bassani e Behar (2009) afirmaram que os usos mais eficazes das TIC são aqueles em que o professor, auxiliado pelos recursos tecnológicos disponíveis, pode desafiar a compreensão e raciocínio dos alunos, quer por intermédio de discussões com toda a turma e trabalho de grupo ou individual, quer por meio das TIC. Os recursos digitais são considerados instrumentos importantes para permitir e apoiar a mudança na prática pedagógica, transferindo o

foco do professor para o aluno.

A utilização das TIC como ferramentas de apresentação, sejam com projetores, TV, lousas eletrônicas, entre outros, onde os alunos podem visualizar simultaneamente os mesmos recursos em tela de computador, facilitam a motivação dos alunos para a aprendizagem. No entanto, é preciso que os alunos sejam instigados a buscar suas próprias respostas, a superar os desafios, aproveitando os recursos tecnológicos como ferramentas de apoio.

Cabe ao professor preparar sua aula de modo a tornar o aluno o sujeito da aprendizagem, ou seja, de modo que o aluno possa participar ativamente da aula, buscando as soluções de problemas apresentados nas diversas disciplinas. Para tanto, o domínio técnico das TIC por parte do professor não é uma pré-condição suficiente para a integração bem-sucedida dos recursos tecnológicos no ensino.

4

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASSANI, P.S.; BEHAR, P.A. Avaliação da aprendizagem em ambientes virtuais, p. 93-113. In: BEHAR, P.A. (Org.). Modelos pedagógicos em educação a distância. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em: <<https://goo.gl/XA4qTg>>. Acesso em 20 mai. 2017.

DANIELS J.S. "Foreword" in Information and Communication Technology in Education– A Curriculum for Schools and Programme for Teacher Development. Paris: UNESCO, 2002.

DIANTA, A.V. Los objetos digitales de aprendizaje (ODAs). 2010. . Disponível em <<https://goo.gl/oWXnMc>>, acesso em junho, 2016.

EBOLI, M. Coletânea universidades corporativas: educação para as empresas do século XXI. São Paulo: Schmukler, 2002.

FILATRO, A. Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia. São Paulo: Editora Senac, 2011.

LEVY, P. As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Loyola, 1999.

MIKRE, F. The role of information communication Technologies in Education: Review article with emphasis to the computer and internet. Ethiop J Educ & Sc., v. 6, n. 11, 2011. Disponível em < <https://goo.gl/kyQP4L>>, acesso em abril, 2017.

RAMAL, A.C. Educação na cibercultura: Hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Porto Alegre. Artmed, 2002.

RODRIGUES, D. Dez ideias (mal) feitas sobre a educação inclusiva. In: RODRIGUES, David (Org.). Inclusão e Educação: doze olhares sobre a Educação Inclusiva. São Paulo: Summus, 2006.

RÜSEN, J. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. Práxis Educativa, Ponta Grossa, vol. 1, nº 2, 2006.

SMITH, R.S. Guidelines for authors of learning objects. NMC, 2004. Disponível em < <https://goo.gl/HSkoVb>>, acesso em maio, 2016.

SOARES, K.P. Potenciais de aplicação e importância dos objetos digitais de aprendizagem no ensino virtual. Niterói, RJ, 2016. 22f. Monografia

de especialização em Planejamento e Implementação e Gestão EAD.- Instituto de Matemática e Estatística Lante – Laboratório de Novas Tecnologias de Ensino, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.