

INTERVENÇÕES PRÁTICAS NO INTERIOR DA ESCOLA: CONTRIBUIÇÕES PARA ESTUDANTES E PROFESSORES EM AULAS DE HISTÓRIA

Jessica da Silva Vaz dos Santos¹
Rosi Terezinha Ferrarini Gevaerd²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo trazer como proposta um plano de intervenção no método didático, contando com a inclusão do uso de metodologias ativas – sala de aula invertida –, no ensino de História, no 6º ano do Ensino Fundamental, com a produção de jogos de cunho histórico e um desfile de moda, representando os trajes usados no contexto da Antiguidade. O trabalho visa levar em conta as necessidades tanto do estudante quanto do docente, com uma proposta diferenciada, tendo como princípio o processo de aprendizagem histórica significativa. Como metodologia para a aplicação da proposta, definiram-se quatro estratégias interligadas, sendo que a primeira consiste em uma pesquisa que será realizada pelos estudantes na sala de informática, sobre diferentes fontes históricas, disponibilizadas na internet, sobre o conteúdo selecionado; no segundo momento, os alunos, em uma roda de conversa, comentam o que pesquisaram e, com a mediação do professor, poderão observar as semelhanças e diferenças entre as vestimentas das diferentes sociedades pesquisadas; a terceira estratégia estará permeando todo o trabalho, pois propõe o uso dos recursos tecnológicos como forma de estimular a curiosidade e o interesse pela pesquisa por parte dos alunos; a quarta estratégia será a produção de um jogo em grupo e um desfile de moda representando os trajes usados no período pesquisado. Espera-se que o desenvolvimento deste trabalho, em aulas de História, possibilite aos alunos uma participação mais ativa e significativa para suas aprendizagens.

Palavras-chave: Ensino de História; Metodologias ativas; Moda na Antiguidade; Fontes históricas.

ABSTRACT

This article aims to bring as a proposal an intervention plan in the didactic method counting on the inclusion of the use of active methodologies, inverted room, in the teaching of History, in the 6th year of Elementary School II, with the production of

1 Faculdade Unina – Licenciada em História – vazsantos@professor.educacao.sp.gov.br

2 Faculdade Unina – Doutora em Educação – rosi@unina.edu.br

games of historical nature and a fashion show, representing the costumes used in the context of Antiquity. The work aims to take into account the needs of both the student and the teacher, with a differentiated proposal based on the principle of the process of significant historical learning. As a methodology for the application of the proposal, four strategies were defined that are interconnected, the first of which consists of a research that will be carried out by the students in the computer room, about different historical sources, available on the internet, about the selected content; in the second moment, the students, in a conversation circle, comment on what they researched and with the mediation of the teacher will be able to observe the similarities and differences between the clothes of the different societies surveyed; The third strategy will be permeating all the work, since it is proposed the use of technological resources as a way to stimulate curiosity and interest in research on the part of students; the fourth strategy will be the rotation of a group game and a fashion show representing the costumes used in the period researched. It is expected that the development of this work, in History classes, will enable students to participate more actively and meaningfully for their learning.

Keywords: History Teaching; Active methodologies; Fashion in Antiquity; Historical sources.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta uma proposta de intervenção em sala de aula trazendo um tema importante a ser discutido, pois trata-se de um método didático com a inclusão do uso de metodologias ativas – sala de aula invertida –, no ensino de História, no 6º ano do Ensino Fundamental, com a produção de jogos de cunho histórico e um desfile de moda, representando os trajes usados no contexto da Antiguidade. Diante disso, Zabala (1998, p. 100) descreve que:

Para aprender é indispensável que haja um clima e um ambiente adequados, estabelecidos por um padrão de relações em que preponderem a aceitação, a confiança, o respeito mútuo e a sociedade. A aprendizagem é potencializada quando convergem as condições que estimulam o trabalho e o esforço. (ZABALA, 1998, p. 100)

Ao pensar na ação docente, mesmo que esta esteja provida de um excelente planejamento, há uma situação que precisa ser repensada, que é a de ensino e aprendizagem em História. Levando em consideração a suma

importância da Didática ao mediar a disciplina de História, é relevante unir esta com uma metodologia ativa, para que a aula se torne mais produtiva e menos desinteressante, tanto para o professor quanto para o aluno. Pensando nisso, é pertinente que haja uma intervenção na sala de aula de modo que facilite a aprendizagem dos estudantes e desperte neles o interesse pela disciplina de História, levando toda a experiência vivida em sua trajetória educacional.

A justificativa para propor este projeto de intervenção didática surgiu no decorrer dos estágios do curso de graduação, quando se observou a existência do professor que demonstra ser detentor dos conteúdos históricos. No entanto, percebeu-se que, em alguns casos, a metodologia utilizada não motivava os alunos para que ocorresse uma aprendizagem significativa por parte do aluno. Devido a isso, este projeto apresenta uma proposta de intervenção na didática em sala de aula como mediadora e facilitadora da aprendizagem.

O objetivo geral deste trabalho é analisar a importância para a aprendizagem de utilizar uma metodologia ativa na aula de História. Além disso, pretende-se com esta proposta auxiliar no desenvolvimento emocional e social de estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual da cidade de Florínea, Estado de São Paulo.

A metodologia adotada para desenvolver a intervenção didática consiste em uma pesquisa que será realizada pelos estudantes na sala de informática, sobre diferentes fontes históricas, disponibilizadas na internet, sobre a História Antiga, mais especificamente, em relação à moda feminina e masculina da época. Em seguida, produzir jogos em grupo e um desfile de moda, representando os trajes usados no período estudado.

Moran (2017) destaca que o importante ao se inverter as aulas não é utilizar metodologias complexas, mas envolver os alunos no processo de ensino-aprendizagem, incitando questionamentos e a resolução de problemas, revendo, ampliando e aplicando o que foi apresentado em sala de aula, com o uso de atividades bem planejadas. O professor deve atuar como um mediador no processo, realizando “[...] projetos, pesquisas, leituras prévias e produções com os alunos, e depois promover aprofundamentos em classe” (MORAN, 2017, p. 679).

Nesse sentido, Prensky (2010) caracteriza os estudantes da atualidade como “nativos digitais”, que não se prendem da mesma forma que os das gerações anteriores. Diante dessa realidade, é importante rever os métodos didáticos e transformar as formas de ensinar. Sendo assim, este artigo apresenta uma das muitas possibilidades desafiadoras, que é o de uso da Sala de Aula Invertida na disciplina de História.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS: ALGUMAS REFLEXÕES

Levando em consideração a importância da Didática na disciplina de História, é relevante o uso de uma metodologia ativa para que a aula seja mais produtiva e menos desinteressante tanto para o professor quanto para o aluno. Assim sendo, é pertinente haver uma intervenção na sala de aula de modo que facilite a aprendizagem dos estudantes e desperte neles o interesse pela disciplina, levando toda experiência vivida em sua trajetória educacional.

Nesse sentido, Gauthier et al. (1998, p.240) destacam que a gestão em sala de aula e a gestão da matéria representam as duas grandes funções pedagógicas, e precisam do ato pedagógico, ou seja, de um planejamento, intervenção com os alunos e avaliação para serem compreendidas e aperfeiçoadas. Os autores definem, portanto, a Gestão na classe como um “conjunto de regras e de disposições necessárias para criar e manter um ambiente ordenado favorável tanto ao ensino quanto à aprendizagem”.

Em relação às metodologias ativas, conforme Valente, Almeida e Geraldini (2017, p. 464), elas podem ser definidas como

[...] estratégias pedagógicas para criar oportunidades de ensino nas quais os alunos passam a ter um comportamento mais ativo, envolvendo-os de modo que eles sejam mais engajados, realizando atividades que possam auxiliar o estabelecimento de relações com o contexto, o desenvolvimento de estratégias cognitivas e o processo de construção de conhecimento. (GERALDINI, 2017, p. 464)

Especificamente em relação ao ensino de História, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza que

Para se pensar o ensino de História, é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documento (escritos, iconográficos, materiais, imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais que os geraram. Os registros e vestígios das mais diversas naturezas (mobiliário, instrumentos de trabalho, música etc.) deixados pelos indivíduos carregam em si mesmos a experiência humana, as formas específicas de produção, consumo e circulação, tanto de objetos quanto de saberes. Nessa dimensão, o objeto histórico transforma-se em exercício, em laboratório da memória voltado para a produção de um saber próprio da história (BRASIL, 2018, p. 399).

Nesse sentido, os docentes podem fazer uso de alguns meios norteadores que poderão auxiliá-los nessa construção de conhecimentos.

De acordo com Ausubel (1982, p. 48):

A aprendizagem é considerada significativa quando ocorre, durante os processos mentais, a interação entre os conhecimentos já presentes na estrutura cognitiva e novos conhecimentos, sendo que essa interação é lógica (não-arbitrária) e substantiva, ou seja, possui substância para que um conceito possa ser explicado com as próprias palavras de quem o aprendeu (AUSUBEL, 1982, p. 48).

Quando se refere à didática utilizada pelo docente ou ao trabalho com o conhecimento, ela diz respeito tanto à perspectiva mediadora de desenvolver os momentos da aula, sendo uma mobilização ou incentivo para a aprendizagem, quanto o aprofundamento e síntese integradora sobre a informação e envolvimento dos estudantes, baseada em uma boa didática em sala de aula. Levando em consideração a heterogeneidade da classe e os diferentes tempos pedagógicos, trabalhar com o conhecimento demanda uma pedagogia individualizada por estratégias diversificadas que possibilitem estruturar a aprendizagem psicomotora, cognitiva e afetiva. Exemplo disso é a organização do espaço, em que é importante que o professor possa propiciar o trabalho com o conhecimento a partir de técnicas e estratégias individuais e em grupos. Trata-se da pedagogia diferenciada, como uma possibilidade na gestão da sala de aula e no processo de ensino-aprendizagem. Gauthier et al. (1998, p. 261) destacam que

[...] os bons gestores de classe supervisionam o movimento, o ritmo e a duração das atividades da sala de aula. Devemos estar sempre atentos ao interesse, participação e envolvimento nas atividades propostas para adaptá-las/modificá-las seguindo o princípio da flexibilidade do planejamento e do plano para que os alunos não se dispersem por estarem desinteressados. (GAUTHIER et al, 1998, p. 261)

Ter uma estratégia para trabalhar em sala de aula é fundamental, é recorrente nos métodos socializantes de ensino, como, por exemplo, os trabalhos em grupos, produção de jogos, desfiles temáticos etc.

Ainda ao se referir ao tema, Amaral (2006, p. 51) ressalta que o professor deve estar munido de “uma boa técnica didática que objetiva a promoção da aprendizagem em suas diferentes dimensões, pois engloba as naturezas cognitiva, afetiva e psicomotora”. Além disso, uma das funções do trabalho em grupos, além da probabilidade de acompanhamento diferenciado da aprendizagem, é a socialização □ lembrando que os alunos estão voltando de um confinamento por conta da pandemia □, para que percebam não apenas que podem aprender juntos, mas que dependemos uns dos outros na coletividade dos espaços sociais. E, no que se refere à incumbência de responsabilidade aos alunos, ela não exige o professor de acompanhar o processo, nem diminuiu o controle do processo de ensino-aprendizagem, mas colabora para o aperfeiçoamento da autonomia.

Referentemente ainda a trabalhos em grupo nas aulas de história, Reis (2011, p. 32) ratifica que

[...] aprender e trabalhar com outras pessoas contribui para o desenvolvimento da inteligência interpessoal, a partir de práticas colaborativas, as quais devem ser diferentes, dependendo da idade ou da capacidade que se quer promover/aprimorar. (REIS, 2011, p. 32)

O autor quis dizer que trabalhos em grupo podem valorizar cada indivíduo, estimular o desenvolvimento e aprimorar as habilidades, permitindo uma troca de experiências e conhecimentos entre as equipes, o que gera mais integração. De acordo com Valente, Almeida e Geraldini (2017, p. 464), as

metodologias ativas podem ser ferramentas fundamentais para concretização da aprendizagem nas aulas de história. Os autores as definem como:

[...] estratégias pedagógicas para criar oportunidades de ensino nas quais os alunos passam a ter um comportamento mais ativo, envolvendo-os de modo que eles sejam mais engajados, realizando atividades que possam auxiliar o estabelecimento de relações com o contexto, o desenvolvimento de estratégias cognitivas e o processo de construção de conhecimento. (VALENTE et al., 2017, p. 464)

Conforme Moran (2015, p. 22), um dos modelos existentes em metodologias ativas e um dos mais interessantes para ser utilizado em sala de aula, atualmente, é o de se concentrar no ambiente virtual, ou seja, pesquisas na internet em casa do que é considerado informação mais básica, deixando para a sala de aula as atividades mais criativas e supervisionadas. Segundo o autor, esse método é chamado de sala invertida.

Portanto, os autores citados destacam que o desenvolvimento e a capacidade de liderança valorizam outras habilidades no relacionamento interpessoal dos alunos, bem como: a comunicação, os trabalhos em grupo e a resolução de conflitos. Essas situações, quando planejadas e mediadas com precisão pelo professor, cooperam não apenas para uma aprendizagem distinta, diversificada, mas para o desenvolvimento da dimensão humana na formação dos indivíduos, para além do conhecimento cognitivo.

ESTRATÉGIAS DE INTERVENÇÃO DIDÁTICA: UMA PROPOSTA PARA AULAS DE HISTÓRIA

Tomando como referência os estudos da pesquisadora e historiadora Isabel Barca, assume-se que, em

[...] História, a aprendizagem é orientada para uma leitura contextualizada do passado a partir da evidência fornecida pelas variadíssimas fontes. A História não trata de certezas sobre um passado considerado fixo até que novos factos sejam descobertos; existem construções historiográficas diferentes, por vezes a responder a perguntas muito próximas, mas com

enfoques diferentes. Numa sociedade aberta, torna-se cada vez mais óbvia esta característica da História – a de que não se aceita apenas “uma grande narrativa” acerca do passado –, já que os historiadores podem produzir narrativas divergentes, fruto de perspectivas diferenciadas sobre as mesmas fontes ou situações. (BARCA, 2006, p. 95 *apud* GEVAERD, 2020, p. 117).

Nessa perspectiva, a intervenção didática aqui proposta possibilitará aos estudantes o acesso a inúmeras fontes históricas, neste caso, sobre moda no contexto da Antiguidade. Com isso, o professor mediador instigará os alunos a tornarem-se produtores do conhecimento histórico.

De acordo com o Documento Curricular de Roraima,

o ensino de História rompe com a ideia de memorização de datas, fatos e heróis para permitir que as crianças e jovens do Ensino Fundamental, adquiram uma formação em que se percebam como sujeitos da própria história e com capacidade para transformar a realidade (RORAIMA, 2019, p. 465).

Nesse sentido, o componente curricular História tem como um dos mais importantes objetivos:

[...] estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania (RORAIMA, 2019, p. 468).

Nesse sentido, as propostas de atividades estão divididas em quatro estratégias de ação, sendo que, na primeira, pretende-se desenvolver pesquisas pertinentes à História Antiga, mais especificamente em relação à moda. Para essa atividade, o professor deverá levar os alunos para a sala de informática, solicitando que pesquisem como as pessoas se vestiam na Antiguidade, período compreendido aproximadamente entre 3.500 a.C. até a queda do Império Romano do Ocidente, em 476 d.C. Os alunos poderão selecionar a civilização que gostariam de pesquisar, como, por exemplo, as vestimentas utilizadas pelo

povo romano, grego, egípcio, macedônio, hebreu, entre outros.

Em seguida, como segunda estratégia de ação, pretende-se valorizar formas diferenciadas de organizar a sala de aula e os alunos. Para tanto, propõe-se organizar a sala em círculo, para uma roda de conversa, e sugere-se colocar música para tranquilizar o ambiente e incentivar a criatividade. Durante a aula, será apresentado o que cada aluno pesquisou sobre as vestimentas que as pessoas utilizavam no período e nas diferentes localidades. Os alunos deverão contar o que descobriram, bem como o que mais chamou-lhes a atenção. O professor deverá, durante a mediação didática, incentivar que os estudantes observem as diferenças e semelhanças entre as vestimentas, bem como objetos de uso pessoal, que forem destacados como resultado das pesquisas.

Durante todo o processo da intervenção didática, será desenvolvida a terceira estratégia de ação, ou seja, usar recursos tecnológicos diferentes, como forma de estimular a curiosidade dos alunos com informações que visam conscientizar os estudantes sobre a relevância dos usos didáticos da tecnologia. Durante as aulas, utilizar computadores, *tablets*, multimídia e demais recursos que a escola disponibiliza para os estudantes realizarem suas pesquisas.

Como quarta estratégia de ação, será proposta a produção de um jogo em grupo e um desfile de moda, representando os trajes usados no período da Antiguidade europeia. Os alunos deverão formar grupos de até 5 (cinco) pessoas e construir um jogo da preferência do grupo, contextualizando o assunto abordado. Em seguida, cada grupo deverá escolher 2 (dois) personagens da Antiguidade, sendo um homem e uma mulher, e, na sequência, deverão estudar sobre esses personagens, confeccionando um traje para cada um deles.

Para finalizar, os alunos deverão, juntamente com o professor de História, organizar um desfile de moda, convidando toda a escola para assistir, inclusive, se possível, pais e familiares. Nesse desfile, os personagens devem falar um pouco sobre si e seu papel na história.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em todas as estratégias, espera-se que o professor mediador use das tecnologias inseridas no contexto escolar, pois, segundo Belloni (2001, p. 119), as

[...] tics atingem contingentes cada vez mais numerosos de crianças, inclusive aqueles menos favorecidos, habitantes das periferias urbanas, o que torna ainda mais importante e urgente sua integração ao quadro escolar, numa perspectiva de mídia-educação, em sua dupla dimensão de ferramentas pedagógicas e objetos de estudos. (BELLONI, 2001, p. 119)

As escolas estão cada vez mais equipadas com as diferentes Tics existentes. Sendo assim, o professor deve aproveitar que os alunos se interessam por essas tecnologias e criar novas formas de aprendizagem. Pode-se perceber que é difícil para alguns professores o uso das novas tecnologias, talvez por não saberem lidar muito bem com essas mudanças que se apresentam cada vez mais rápidas e inovadoras.

Nesse sentido, com esta proposta, deseja-se que o professor, enquanto mediador de sua sala de aula, promova formas diversificadas de aprendizagem, procurando se atualizar no âmbito do uso das Tics em aulas de História. Com isso espera-se que as aulas se tornem mais dinâmicas e atrativas.

Zabala (1998, p. 100) descreve que

Para aprender é indispensável que haja um clima e um ambiente adequados, estabelecidos por um padrão de relações em que preponderem a aceitação, a confiança, o respeito mútuo e a sociedade. A aprendizagem é potencializada quando convergem as condições que estimulam o trabalho e o esforço (ZABALA, 1998, p. 100).

Também é esperado que, ao adotar as estratégias propostas, o professor, enquanto mediador em sua sala de aula, promova formas diversificadas de organizar o ambiente, haja vista que é nesse ambiente que o estudante passa a maior parte de seu dia. Então, espera-se que o professor deixe o ambiente motivador e alegre, de forma que não se restrinja somente a um contexto

tradicional de carteiras enfileiradas.

O professor mediador deve propor atividades diferenciadas que, conforme Amaral (2006, p. 51) destaca, é “uma técnica didática que objetiva a promoção da aprendizagem em suas diferentes dimensões, pois engloba as naturezas cognitiva, afetiva e psicomotora”. Ou seja, espera-se que o professor passe a mediar os alunos de forma didática e divertida, sem deixar suas aulas cansativas e sem produção. Vale fazer outros lugares de sala de aula, por exemplo, a quadra de esportes, um jardim, um campo etc. Desde que tenham propósitos pedagógicos.

Na proposta de produzir um jogo em grupo e um desfile de moda representando os trajes usados no período da Antiguidade europeia, é esperado que os alunos, juntamente com o professor mediador, planejem um evento, especificamente um desfile, que irá contextualizar a moda nesse contexto histórico. Nesse sentido, almeja-se que os alunos estudem sobre o tema, buscando subsídios para a confecção dos diferentes trajes. É esperado também que os estudantes escolhidos para desfilarem tenham conhecimento sobre o personagem que representarão, e durante o desfile pode-se propor que a plateia faça perguntas às figuras da Antiga Europa, ou seja, aos personagens que os alunos representam.

Acredita-se que a utilização de diversas metodologias ativas pode oportunizar um aprendizado significativo para os alunos diante dos conteúdos historicamente construídos, além de contribuir com o desenvolvimento de competências como colaboração, autonomia e protagonismo, habilidades indispensáveis diante dos desafios e exigências da sociedade do século XXI.

Ademais, espera-se que tanto os docentes quanto os alunos envolvidos possam superar alguns desafios para que a metodologia possa alcançar bons resultados, como a conscientização dos estudantes na importância da realização de todas as atividades propostas. Assim, a escola pode se tornar geradora e não mera transmissora do conhecimento histórico.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A. L. O trabalho de grupo: como trabalhar com os “diferentes”. In: VEIGA, I. P. A. (org.) **Técnicas de ensino: novos tempos, novas configurações**. Campinas: Papyrus, 2006, p. 49-68.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BELLONI, M.L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001. (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo).

GAUTHIER, C. et al. **Por uma teoria da Pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente**. Ijuí: Editora UNIJUÍ, 1998.

GEVAERD, R. T. F. Metodologia da Aula Histórica: inovação no currículo e nas práticas pedagógicas. In: **REUNINA – A Revista de Educação da Faculdade Unina 2020**, vol.1, nº01. pp. 113-127.

MORÁN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas-Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v.2, 2015.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. Não paginada. Versão digital e- book adquirido na Amazon/Kindle

PRENSKY, M. **“Não me atrapalhe, mãe - estou aprendendo!”: Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI - e como você pode ajudar!** São Paulo: Editora Phorte, 2010.

REIS, P. R. dos. **A gestão do trabalho em grupo**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/17931638/A_gest%C3%A3o_do_trabalho_em_grupo. Acesso em: 1 out. 2019.

RORAIMA. **Documento Curricular de Roraima (DCRR)**. Secretaria Estadual de Educação e Desporto (SEED). Boa Vista-RR, SEED, 2019.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. In: **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478,

abr./jun. 2017.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

