

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DEISE CRISTINA ASSUNÇÃO

**O COMPUTADOR, INTERNET E O VÍDEO COMO INSTRUMENTOS DE
ESTÍMULO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA**

CURITIBA

2013

DEISE CRISTINA ASSUNÇÃO

**O COMPUTADOR, INTERNET E O VÍDEO COMO INSTRUMENTOS DE
ESTÍMULO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora Prof. MsC. Equimara Selma Branco

CURITIBA

2013

O computador, internet e o vídeo como instrumentos de estímulo no ensino e na aprendizagem da História

ASSUNÇÃO, Deise Cristina¹

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Colombo /PR

RESUMO - O referido trabalho consiste na aplicação de mídias, sendo elas o computador, a internet e os vídeos como instrumentos metodológicos no ensino da disciplina de História, em especial no conteúdo Grécia Antiga. Para isso, apresentamos atividades escolares desenvolvidas com o uso dessas ferramentas, com sugestões de trabalhos que podem ser adaptados de acordo com a realidade. Elencamos a produção com as mídias no término do trabalho educacional promovendo uma ênfase na importância de mudança das práticas educacionais, procurando acompanhar a evolução atual. Ao final apresentamos uma reflexão sobre os resultados das práticas objetivando levar o professor a utilização de novas práticas educacionais para melhoria da aprendizagem, de maneira criativa, inovadora e efetiva.

Palavras-chave: História. Computador. Internet. Vídeo. Instituição escolar.

¹ Polo UAB Altair da Silva Leme, Colombo/PR

E-mail: deise_cassilha@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Este trabalho buscou relacionar efetivamente a disciplina de História, com o conteúdo específico História da Grécia Antiga. Essa escolha se deu devido ao fato da observação da docente ao longo dos anos de sua prática, considerando o quanto é distante o olhar do aluno para a referida disciplina.

Verificou-se que é perceptível que o aluno não consegue estabelecer uma relação entre o passado e o presente, isso se justifica porque os professores ainda continuam com uma prática pedagógica muito distante da realidade do aluno atual.

O aluno de hoje já está bastante afinado com as tecnologias, utiliza-se quase que diariamente de uma série de recursos: o computador, a internet e vários outros. Enquanto isso, a escola persiste na prática pedagógica de quadro e giz, estimulando cada vez mais o desinteresse do aluno com relação ao estudo da História.

Para tentar reverter essa situação, foi proposto esse projeto com a intenção de unir o uso do computador, internet e vídeos para a construção do conhecimento histórico, fazendo com que os alunos através de atividades que envolvam mídias, possam compreender que ele é capaz de usar as novas tecnologias para estabelecer laços concretos entre o passado e o presente. Como afirma Moran, “[...] a Internet é uma ferramenta fantástica para buscar caminhos novos, para abrir a escola para o mundo, para trazer inúmeras formas de contato com as pessoas.” (MORAN, 1997, p.8).

A realização do estudo aconteceu no Colégio Estadual Moysés Lupion E.F.M e EJA, com as primeiras séries do Ensino Médio, a ideia central foi fazer com que os alunos pudessem construir o conhecimento a respeito da civilização grega utilizando o computador, internet e vídeos para criação de textos informativos, álbum de fotos, jornal virtual, enfim, atividades que tornem a aula de História mais atrativa e principalmente que o aluno pudesse perceber a importância que o passado tem na construção da sociedade atual.

2 O COMPUTADOR, INTERNET E O VÍDEO COMO INSTRUMENTOS DE ESTÍMULO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM DA HISTÓRIA

As velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso que se esteja em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo. (KENSKI, 2002).

Durante décadas o ensino da disciplina de História foi predominantemente tradicional, valorizando-se alguns sujeitos da História e sua participação em fatos políticos. Os conteúdos eram abordados de maneira factual, linear, formal e abstrata. As aulas expositivas marcavam a prática do professor e o aluno era responsável pela memorização e repetição do que era ensinado.

A partir da segunda metade do século XX o ensino de História passou por transformações decorrentes das novas correntes historiográficas Nova História, Nova História Cultural e Nova Esquerda Inglesa que tornaram-se responsáveis por uma nova racionalidade não-linear do pensamento histórico.

Diante dessas mudanças e do grande avanço tecnológico do século XXI, o ensino de História passou a exigir que o professor repense o seu papel de educador, visto que os alunos atuais são usuários constantes do computador e da internet.

Perante essa nova realidade o professor necessita estar em consonância com o uso das mídias a fim de exercer seu novo papel como mediador e orientador da aprendizagem.

O uso das novas tecnologias só terá sentido se realmente contribuir para a melhoria da qualidade de ensino. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores (MORAN, 1995, p.4).

Sendo assim, diante dessas circunstâncias é necessário compreender a importância que o computador, a internet e o uso de vídeos possuem no processo de ensino-aprendizagem de História, pois, esses instrumentos permitem um estudo interativo e transdisciplinar, contribuindo para a formação do pensamento crítico do aluno.

Como afirma Moran (1997, p. 4) "... a Internet é uma ferramenta fantástica para buscar caminhos novos, para abrir a escola para o mundo, para trazer inúmeras formas de contato com as pessoas."

Além disso, para o professor o uso desses recursos tecnológicos significará a superação de sua postura tradicional em sala de aula, ou seja, ele estará aprendendo e falando a linguagem da comunidade escolar na qual está inserido.

Como qualquer outro recurso tecnológico, o computador por si mesmo não opera milagres e nem mesmo desvenda questionamentos, mas é uma ferramenta utilizada de acordo com um planejamento norteador da prática docente, sendo todavia indissociável a uma metodologia de ensino.

Para utilização dessa mídia deve haver um planejamento, embasado no projeto político pedagógico da escola, sendo adaptados os conteúdos previstos e ofertada uma prática pedagógica que esteja adequada, contando ainda com o agravante de que caso ocorram imprevistos haverá outra prática pedagógica.

Alguns professores demonstram pavor contínuo para utilizar ferramentas tecnológicas, outros ainda demonstram-se receosos de que futuramente as máquinas possam estar fazendo seu papel nos bancos escolares.

Atualmente deve-se compreender que o espaço está ficando afunilado para os professores que insistirem nas práticas de meros repassadores de informações de forma mecânica e sem atrativos.

Concordando com Moran (2000), acreditamos que as tecnologias nos ajudam a realizar o que já fazemos ou desejamos. Se formos pessoas abertas, elas nos ajudam a ampliar a nossa comunicação; se formos fechados, ajudam a nos controlar mais. Se tivermos propostas inovadoras, facilitam a mudança.

Os desafios apresentados, por Almeida (1988, p.34) para os educadores ainda pode ser bem atual:

O computador, embora nascido de uma dada civilização e para solucionar dados problemas, hoje é um patrimônio transcultural. A absorção crítica de sua utilização na educação deve ser procedida de análises das questões mais radicais que afligem esta dimensão da cultura brasileira.

Deve-se haver a compreensão de que não basta somente colocar computador, internet e vídeos á disposição dos professores, deve-se haver o conhecimento básico para utilização dessas ferramentas, caso contrário o efeito produzido não será positivo.

Atualmente, o papel do professor deve ultrapassar sua postura tradicionalista para tornar-se um pesquisador e aplicador do conhecimento crítico e reflexivo fazendo uso de ferramentas modernas nas suas aulas, em específica na disciplina de História.

Em contrapartida, o aluno precisa ainda ultrapassar seu papel passivo de ler, escutar, decorar e repetir para tornar-se um ser atuante.

Ambos precisam aprender diferencialmente, não somente acessando informação onde ela estiver, mas sabendo utilizá-la para a conquista de melhor qualidade de vida escolar para todos, todavia os professores devem ser desafiados a direcionar o eixo do processo de ensino escolhendo caminhos que levem a aprender, rompendo com conceitos ultrapassados e entendendo que no processo pedagógico educacional a linguagem digital deve ser utilizada, visto que encontram-se nesta era.

O computador e a rede fazem parte da instrumentalização escolar para efetivar a melhoria na qualidade da educação neste mundo globalizado, onde nem sequer existem mais tantas barreiras entre o tempo e o espaço.

3 RELATO DA EXPERIÊNCIA

Para aplicabilidade dos recursos tecnológicos elaborou-se um trabalho com os alunos do Ensino Médio do Colégio Estadual Moysés Lupion situado á Avenida Conde Matarazzo, Bairro Penha, Antonina,/PR nas aulas de História.

Neste Colégio percebe-se em grande maioria, que o ensino de História é predominantemente narrativo, anacrônico e burocratizado.

É necessário não somente criticar o ensino de História conservador e reprodutor do modelo dominante, mas despertar para uma prática diferenciada das que vêm sendo desenvolvidas.

A prática do ensino de História deve estar disponível para as mudanças advindas das novas realidades, levando o aluno a ser capaz de compreender, de ser crítico, de ler, o que ocorre no mundo, podendo desta forma qualificar-se para ser dentro do processo de construção da sociedade um cidadão consciente e pleno.

Compreendo enquanto professora de História que deve haver o entendimento do processo de inovação advindo dos recursos tecnológicos, vindo a auxiliar a prática docente de forma efetiva.

Assim, nessa perspectiva, inicialmente aplicou-se um questionário para os alunos, no qual eles iriam elencar e descrever o relacionamento com os recursos tecnológicos em questão sendo eles computador, internet e vídeos, para que em um primeiro momento fosse identificado o nível de conhecimentos nesta área para no decorrer iniciar o trabalho.

A aplicação do questionário envolveu 96 alunos do Ensino Médio e, os resultados obtidos foram os seguintes:

- 72 alunos possuem computador em casa, 24 não;
- 72 alunos possuem Internet, 24 não;
- 60 alunos possuem conhecimento básico no uso do computador e da Internet, 24 conhecimento intermediário e 12 conhecimento avançado;
- 8 alunos utilizam sempre o computador e a Internet em seus trabalhos escolares, 77 às vezes e 10 nenhuma;
- 80 alunos possuem contas em redes sociais e 10 não;
- Todos os alunos sabem procurar por páginas na Internet sobre assuntos que lhe interessam;
- 70 alunos sabem manipular arquivos, 26 não;
- 70 alunos sabem ativar programas, 26 não;
- Todos os alunos afirmam que a escola possui recursos tecnológicos;
- Todos os alunos relataram que raramente os professores utilizam os recursos tecnológicos em suas aulas;
- Todos os alunos gostariam de utilizar nas aulas de História os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Os alunos relataram no questionário que a instituição de ensino possui diversos recursos tecnológicos, todavia os professores raramente fazem uso desses em suas aulas, limitando-se ao uso do giz e do quadro-negro e que gostariam de ter aulas diferenciadas no laboratório de informática, na sala de aula com data show reproduzindo vídeos diversos e ainda, desenvolverem pesquisas na internet para ampliar os conhecimentos.

Posterior ao conhecimento da relação dos alunos com os recursos, a professora de História, Deise Cristina Assunção, fez o reconhecimento do laboratório de informática, bem como o estado do mesmo para que este no decorrer das atividades pudesse ser utilizado, verificando ainda a disponibilidade de recursos como vídeos que seriam também utilizados no mesmo espaço.

A turma do Ensino Médio iniciou o processo de aplicação do projeto com a visualização de fragmentos do filme 300.

O filme “300” retrata o povo do Oriente como bárbaro, do “Mal”, inferior. Sendo uma luta entre Oriente e Ocidente, na concreticidade e no idealismo, conforme análise.

Não é um documentário com a pretensão de reconstruir a história, todavia, não distorce de forma absurda os acontecimentos que o inspiraram. Remete a uma adaptação de uma história em quadrinhos de Frank Miller, “300” diz respeito a batalha de Termópilas, ocorrida em 480 a.C, entre Gregos e Persas, relatado anteriormente pelo historiador grego Heródoto (484-425 a. C) .

A referida batalha ficou famosa pelo heroísmo dos gregos, sobretudo pelo senso de dever e sacrifício coletivo pelo seu território, por valores políticos, logo esse autor, em geral é utilizado para buscar explicações sobre o tema, sendo que o conceito de “Orientalismo” é utilizado por muitos historiadores, o que também adota-se nos trabalhos ideológicos.

O filme “300” é americano, baseado na história em quadrinhos homônima de Frank Miller², demonstrando a importância dada para a união e a garra, para que um exército de 300 homens enfrentasse dezenas de milhares de guerreiros do Império Persa.

A professora, ao passar os trechos do vídeo pode explorar diversas questões relativas a transposição de fatos históricos para narrativas como formato fílmico, ressaltando de que o filme é uma versão em quadrinhos e não tem, necessariamente, um compromisso leal com os fatos passados.

Através do trabalho com vídeo, foram trabalhadas questões que envolviam a narrativa cinematográfica relacionando-a com a História, verificação dos recursos de efeitos especiais que causam impacto no telespectador e as noções de amor fraterno e de família.

Ao término a professora fez um debate com os alunos verificando a diferença entre o trabalho somente oral e escrito, e o trabalho que foi realizado

² Autor de revistas em quadrinhos norte-americano.

envolvendo vídeo, logo, os alunos elencaram a diferença e a aceitação imediatista pelo método de trabalho da professora.

No decorrer, a professora solicitou que os alunos registrassem os pontos essenciais abordados no filme e sua relação com a História, para no decorrer elaborar apresentações em *Power Point* em outras turmas de Ensino Médio do mesmo colégio.

Em um segundo momento, foi trabalhado o vídeo Grécia: construindo um império, que trouxe a história da mesma de forma divertida, abordando a sociedade Ateniense e a Espartana, relatando assim as diferenças, visto que Esparta acreditava em uma educação militar, enquanto Atenas tinha uma cultura erudita.

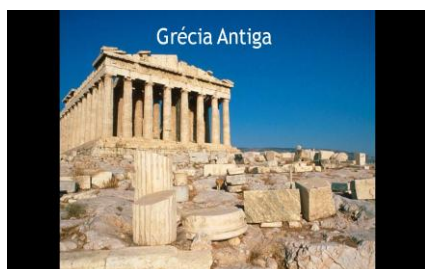
Com a exibição desse recurso foi percebido que os alunos verificaram a aproximação dos modos de vida da Grécia Antiga, bem como das características sociais, políticas e econômicas de Atenas e Esparta.

Na sequência os alunos formaram grupos e realizaram pesquisas na internet no laboratório de informática da instituição de ensino. As informações, quando retornaram para a sala de aula foram externadas em forma de debate, onde cada grupo fez a apresentação e a professora discutiu e auxiliou na construção de uma síntese da aprendizagem ocorrida.

Para finalizar os alunos assistiram um vídeo denominado “Grécia: construindo um império”, série esta produzida por *History Channel* sobre a formação da civilização grega, um documentário em cinco partes.

A professora, após a síntese encaminhou as conclusões para uma elaboração em forma audiovisual, com a sugestão de elaboração de um pequeno vídeo editado com o auxílio do *Movie Maker*.

O trabalho de criação do vídeo durou duas semanas, compreendendo organização, edição e finalização.



VÍDEO 1 GRÉCIA ANTIGA



VÍDEO 1 GRÉCIA ANTIGA

Com o término, a turma do Ensino Médio do Colégio Estadual Moysés Lupion iniciou um processo de agendamento e apresentação nas aulas de História de outros professores em período contrário, demonstrando assim sua aprendizagem e a utilização da mídia na educação.

Percebe-se que nessa perspectiva ampliam-se os horizontes, pois as vantagens de utilização são inúmeras no ensino, pois propicia a “utilização de programas, onde a forma de navegação depende exclusivamente do usuário, a linearidade da informação imposta pelo livro é eliminada e o ensino, individualizado, segundo as necessidades de cada educando”. (FIGUEIREDO, 1997, p. 431)

Por isso, torna-se necessário pensar no ensino de história em integração com a tecnologia, sendo um dos caminhos possíveis para conciliar o desenvolvimento social, visando à formação histórica do aluno, pois essas máquinas não podem ser vistas na concepção tecnicista, onde se resume a técnica pela técnica, uma vez que “o mundo tecnológico de hoje não é uma máquina absurda, que aí está para escravizar a mente. Este mundo precisa ser entendido e interpretado à luz das visões extraídas do homem para ler a história”. (BASTOS, 1997. p. 9)

Diversas atividades podem ser realizadas, utilizando de forma que possibilite transformar a disciplina de História em uma matéria dinâmica, viva e não limitada a ser baseada em repetição ou ainda a memorização de fatos.

Uma das possibilidades apontadas anteriormente e que possibilita diversidade no uso e no acesso a internet, pois as pesquisas são facilitadas, desaparecendo a distância de espaço demográfico.

Todavia, é importante elencar que o professor deve direcionar seu aluno para que este sempre referencie suas pesquisas, para que não seja feito mau uso desta ferramenta eticamente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se que o uso do computador, da internet e dos vídeos nas aulas de História, na temática Grécia, não pode ser elencado como a solução para os problemas e o despertar para o interesse e aprendizagem efetiva do conhecimento.

A inovação na prática docente é um passo importante para uma nova relação denominada Informática Educacional.

O ato de inovar não está restrito ao uso da tecnologia, mas a maneira como os professores irão se apropriar desses recursos para que sejam criados projetos metodológicos que possam vir a superar a reprodução do conhecimento e consequentemente levem a produção de um novo conhecimento.

Micelli (1994 apud ZAGO, 2000), incitava sempre que parece necessário ter coragem de jogar no lixo a comodidade 'emburrecedora' de anotações amareladas, repetidas dia após dia, classe após classe, ano após ano. É preciso ter coragem de transformar em cinzas ou adubos pilhas e pilhas de livros didáticos. É necessário ter coragem de superar e ignorar programas oficiais, burlar vigilâncias, criar e aceitar novos desafios e experiências.

O trabalho foi muito proveitoso, pois o vídeo, os computadores e a pesquisa na internet levaram os alunos a uma aproximação com o conhecimento de forma diferenciada, otimizando o aprendizado para uma construção do conhecimento.

A riqueza do processo de construção do conhecimento através de intercâmbios através de construções e reconstruções de informações enriquece o trabalho pedagógico nas instituições de ensino.

De acordo com Moran (2006), a comunicação *online* segura a atenção dos alunos, principalmente as atividades que ocorrem na hora (*just in time*), por isso da escola estar equipada com esses recursos tecnológicos, para apresentar o resultado da pesquisa em tempo real, principalmente, quando tratamos de alunos carentes que não tem acesso a esses meios em casa.

O papel do professor consiste na mediação da pesquisa e da apresentação das pesquisas e apresentação dos resultados.

Embora essas potencialidades sejam enriquecedoras segundo Moran (1997) apresentam limites na prática pedagógica, isso não significa não abandonar os antigos métodos de ensinar, mas utilizá-los dentro de uma visão pedagógica nova e criativa.

Finalizando, após a aplicação das atividades com recursos de mídias diferenciados constatou-se que os alunos aprovaram essas metodologias e demonstraram maior interesse na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F. J. de. **Educação e Informática: os computadores na escola**. São Paulo: Cortez, 1988.

MAINART, D. de A. S; Ciro M. **A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem**. VII Convibra Administração – Congresso Virtual Brasileiro de Administração. 11f. Artigo. Faculdade Presidente Antonio Carlos. Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri – UFVJM.

MARQUES, A. C. C. **As tecnologias no ensino de História: uma questão de formação de professores**.14f. Artigo. Secretária Estadual de Educação. Programa PDE.

MORAN, J. M; MASETTO, M. & B, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 a ed. São Paulo: Papyrus, 1997.

PARANÁ. Secretária de Estado da Educação. **Diretrizes curriculares de educação básica – História**. Curitiba: SEED, 2008.

POCHO, C. L. et al. **Tecnologia educacional: Descubra suas possibilidades na sala de aula**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

SURUAGY, C. C. da S. **Um olhar midiático para o ensino de História**. VEPEAL – Pesquisa em Educação, Desenvolvimento, Ética e Responsabilidade Fiscal. 25 f. Artigo.

ZAGO, S. G. M. **As concepções de ensino de História na formação do professor**. Máthesis, v.1, n. 2, p. 21.

APÊNDICE A**QUESTIONÁRIO**

1- Qual é o seu nome?

2- Série em que estuda:

3- Você tem computador em casa?

Sim

Não

4- Você possui Internet em casa?

Sim

Não

5- Qual é o seu conhecimento no uso do computador e da Internet?

Básico

Intermediário

Avançado

6- Com que frequência você utiliza o computador e a Internet em seus trabalhos escolares?

- Nenhuma
- Às vezes
- Sempre

7- Você possui contas em redes sociais?

- Sim
- Não

8- Você sabe procurar por páginas na Internet de assuntos que lhe interessam?

- Sim
- Não

9- Você sabe manipular arquivos (Exemplo: procurar arquivos em discos rígidos, transferir arquivos)?

- Sim
- Não

10- Você sabe ativar programas?

- Sim
- Não

11- A escola possui recursos tecnológicos (Computador e Internet)?

Sim

Não

12- Quando os professores utilizam os recursos tecnológicos em suas aulas?

Nunca

Às vezes

Sempre

13- Você gostaria que nas aulas de História fossem utilizados diferentes recursos tecnológicos (computador, internet, data show, vídeos)?

Sim

Não

APÊNDICE B

SITES

Filme : 300, Aventura, EUA, 2007, 117 min. Direção: Zack Snyder.

Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16154>

Acesso em: 08/04/2013

Vídeo: Grécia

Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica.html?id=9147>

Acesso em: 14/05/2013

Vídeo: Grécia: construindo um império

Disponível em :

parte 1: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16805>

parte 2: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16806>

parte 3: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16807>

parte 4: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16808>

parte 5: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/debaser/singlefile.php?id=16809>

Acessado em 15/05/2013