



ARTIGO

**RESIDÊNCIA
PEDAGÓGICA:
EXPERIÊNCIAS COM
OUTRAS LINGUAGENS
COMO POSSIBILIDADES
NO ENSINO E NA
APRENDIZAGEM EM
HISTÓRIA**

Regina Celi Frechiani Bitte

*Pós-doutorado na Universidade Federal de Uberlândia.
Docente da Universidade Federal do Espírito Santo.*

Lucas Rodrigues Barreto

Bacharelado e licenciatura em História pela Universidade Federal do Espírito Santo. Mestrando em Ensino de Humanidades, do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades do Instituto Federal do Espírito Santo. Ex-residente do Programa Residência Pedagógica (2018-2019).

Clarisse Souza Barboza

Licenciada em História e mestranda em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Espírito Santo. Bolsista Capes na Rede de Pesquisa ComRioComMar.

Resumo

Este artigo aborda relatos de experiências dos alunos do curso de Licenciatura em História, do Subprojeto Interdisciplinar História e Sociologia do Programa Residência Pedagógica (PRP), financiado pela CAPES, realizado entre o período de agosto de 2018 e janeiro de 2020 em duas escolas públicas da rede estadual de ensino do Espírito Santo. O texto apresenta aspectos gerais do desenvolvimento das atividades realizadas e discussão sobre temática relacionada aos usos de outras linguagens como metodologia didático-pedagógica para o ensino de História. O objetivo deste trabalho é explicitar, na visão dos residentes do PRP, a percepção da realidade no ambiente educacional, suas experiências como docentes residentes na escola-campo e sua formação prática em consonância com a teoria, relacionando-as. A metodologia tem por base as narrativas dos residentes, registradas em diferentes momentos da realização do subprojeto, ancorada ao conceito de Consciência Histórica, de Rüsen (2011). Os principais resultados da Regência Pedagógica advêm, necessariamente, pela própria vivência da prática docente, isto é, lidar com a realidade escolar e propor novas visões para o processo de ensino e aprendizagem, permitindo uma troca e ao mesmo tempo formação do professor-preceptor, que acompanha os residentes.

Palavras-chave: consciência Histórica; formação de professores; ensino de história; Programa de residência pedagógica.

Abstract

This article addresses reports of experiences of students of the degree in History, of the Interdisciplinary Subproject History and Sociology of the Pedagogical Residency Program (PRP), financed by CAPES, carried out between August 2018 and January 2020 in two public schools in the state education network in Espírito Santo. The text presents general aspects of the development of the activities carried out and a discussion on the theme related to the uses of other languages as a didactic-pedagogical methodology for the teaching of History. The objective of this article is to explain, in the view of PRP residents, the perception of reality in the educational environment, their experiences as teachers residing in the school-camp and their practical training in line with theory, relating them. The methodology is based on the residents narratives, recorded at different times during the subproject, anchored to the concept of Historical Consciousness, by Rüsen (2011). The main results of the Pedagogical Regency come, necessarily, from the experience of teaching practice itself, that is, dealing with the school reality and proposing new visions for the teaching and learning process, allowing an exchange and at the same time training the teacher-preceptor, accompanying residents.

Keywords: Historical Consciousness; Teacher Training; History Teaching; Pedagogical Residency Program.

Introdução

O cenário em que se encontra a sociedade contemporânea é permeado por inovações tecnológicas que ressignificam os sujeitos. Isso nos permite problematizar o modo como os fatores relacionados às mudanças culturais, sociais e tecnológicas alteram as relações educacionais, de ensino e aprendizagem perante a juventude que, por outro lado, também é modificada nesse processo. Dessa forma, se torna

necessário pensar a formação inicial que dialogue com essas inovações tecnológicas e novas linguagens. Nesse sentido, o presente trabalho apresenta relatos de experiências vividas pelos residentes, em sua prática docente, no programa Residência Pedagógica, no ano de 2019, ao se apropriarem e utilizarem de outras linguagens e metodologias no ensino de História. É importante que o futuro professor desenvolva a reflexão e a análise crítica em relação ao

conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais juntamente com os alunos, desvelando as possibilidades de aprendizagens, bem como o uso democrático e consciente da cultura digital.

Entendendo que a História não é feita somente do passado e dialoga com os sujeitos e seu presente, esta pesquisa se constitui tanto como um convite quanto como uma proposta de amplas possibilidades de se refletir a História para além do ambiente escolar, na qual ensino e aprendizagem podem ser vinculados aos interesses e ao cotidiano vivenciado pelos educandos.

Logo, quando um professor usa tecnologia em sua aula, como Youtube, animações, músicas, filmes, jogos eletrônicos entre outros, ele não pode ser considerado alguém diferente na ótica do ofício de ensinar; pelo contrário, está respondendo a uma sociedade que está em constante mudança. Afinal, jogar, por exemplo, também é uma linguagem.

Nesse contexto, cabe aos docentes atuantes e aos futuros professores estar atentos e conhecer, a todo momento, as novidades tecnológicas, assim podendo usufruir dos meios tecnológicos como materiais de apoio nas aulas de História. Destaca-se aqui, que é necessário realizar leituras, discussões e reflexões a respeito da interrelação entre ofício docente e meios tecnológicos da sociedade em rede.

Dito isso, são apresentadas neste trabalho três possibilidades de linguagens, experienciadas pelos licenciandos do programa Residência Pedagógica: o Youtube; os Games e o desenho animado Os Simpsons. Após essa abordagem, foi analisado como o estado do Espírito Santo tem contribuído para a inserção de novas tecnologias no preparo de profissionais, ou seja, na formação de professores. O objetivo desta pesquisa é promover um debate baseado em breves análises e experiências do uso dessas linguagens, mediante o ensino e a aprendizagem em História, lançando possibilidades para que isso tenha cada vez mais espaço no ambiente escolar.

Youtube e as relações com as aprendizagens

A sociedade e os sujeitos da era digital são permeados por inovações tecnológicas. Dessa forma, se torna imprescindível analisar como as instituições educacionais acompanham essas mudanças e com elas se relacionam perante os alunos. Neste tópico, trata-se de uma pesquisa em que se investiga as relações entre as aprendizagens em História de alunos do Ensino Médio com os usos da plataforma YouTube, utilizando-se principalmente, a noção de aprendizagem histórica segundo o alemão Jörn Rüsen (2011).

A pesquisa investigativa foi realizada em uma escola estadual pública de Ensino Médio da Serra/ES, com as quatro turmas de 3º ano, no total de 67 alunos, por meio do Programa Residência Pedagógica. Desse modo, procurou-se compreender, por meio da aplicação de um questionário on-line, a percepção dos alunos mediante a utilização do YouTube para aprendizagens curriculares em História.

Neste tópico, destaca-se uma visão geral sobre questões específicas relativas às relações do YouTube com as aprendizagens dos alunos em História. São elas de caráter qualitativo, que norteiam noções de tempo, metodologias e noções de ensino e aprendizagens que permeiam tanto o âmbito escolar quanto o âmbito virtual em que se inserem videoaulas do YouTube. A partir do pensamento de Kenski (2007), aquilo que um dia já tenha sido considerado inovação tecnológica (mas não restrito apenas a meios virtuais) acaba, social e gradualmente, perdendo esse "título", dando espaço para outras tecnologias, em que os alunos, mediante um novo contexto, ressignificam novas tecnologias em funções escolares.

Dessa forma, de acordo com Silva (2016), os alunos são jovens que se encontram conectados e rodeados por tecnologias a cada instante de seu cotidiano. Em relação a esta pesquisa, as 67 respostas foram positivas em relação ao acesso a meios virtuais para uso escolar. Sobre isso, infere-se que, ao mesmo tempo que se utiliza esse espaço, se "[...] produz maneiras

de vivenciar a identidade juvenil e também criar uma cultura própria, a cibercultura” (SILVA, 2016, p. 34). O autor aponta que o primeiro passo é entender que as tecnologias digitais alteram a forma de aprendizagem dos jovens conectados, ressignificando-os.

Percebe-se, ao longo da pesquisa, que o YouTube pode ser um recurso auxiliar para a compreensão dos conteúdos escolares, quando não aprendidas totalmente em sala de aula. Comparando o modo como o estudante se situa diante do professor, que atua na escola e diante do YouTube, observa-se que, na escola, o professor ministra aulas sobre diferentes assuntos em um mesmo dia para pessoas diversificadas, de uma maneira específica e com um tempo pré-estabelecido.

Já por meio do YouTube, o aluno pode escolher o perfil, ou melhor, o canal sobre um conteúdo com que mais se identifica. A maioria dos alunos respondentes (54 dos pesquisados) encontram satisfação e motivação em relação ao conteúdo que é disponibilizado na plataforma. As respostas obtidas com os questionários on-line apontam para a dinâmica, as metodologias, as formas de explicação, a objetividade ou a interatividade que são dispostas em diferentes aulas.

Por outro lado, Silva (2016) alerta que a percepção dos jovens não é homogênea, pois os alunos constroem suas identidades e culturas de formas diversas. Isso se evidencia, por exemplo, na justificativa dos alunos que não se identificam tanto com o modo com que os youtubers ensinam. Relatam que alguns não explicam bem, ou que fogem do assunto, ou até mesmo que podem causar tédio. Sob outra ótica, Kenski (2007) aponta como um grande desafio, a autonomia em relação às próprias aprendizagens do educando, que, além de administrar seu tempo de estudo, deveria saber selecionar os conteúdos que mais lhe interessam com criticidade.

Posto isto, indaga-se: seria possível ter aprendizagens por intermédio do YouTube? Conforme Rüsen (2011), o ensino e a aprendizagem estão relacionados à teoria e à vida prática, em que a História, por sua vez,

seria a mestre da vida. As questões trabalhadas por esse autor norteiam questões do presente, do passado e, também do futuro. No entanto, cabe destacar que o aprendizado histórico (RÜSEN, 2011) só é construído a partir de experiências e ações do/no presente.

Logo, infere-se, que o YouTube faz parte da vida prática dos alunos, permeando as relações de ensino, por um lado, e a aprendizagem, por outro. Na vida prática e cotidiana dos alunos, essa plataforma também possui seu papel social, seja de informação e comunicação, seja de entretenimento. É intermediário de relações com o conhecimento, mesmo que por meios virtuais. Nesse sentido, entende-se que o aprendizado histórico abrange outros sentidos, “[...] emocionais, estéticos, normativos e de interesses” (RÜSEN, 2011, p. 44).

Exemplificando essa relação, destacam-se dois relatos acerca da preferência entre livros ou vídeos:

Assistir [vídeos], assim “absorvo” mais as informações do que quando eu estou lendo, na leitura acabo me perdendo nos pensamentos e não consigo absorver o assunto tão bem. (Trecho da resposta ao questionário do aluno A, 17 anos – setembro de 2019).

Assistir vídeo. A eficácia em assistir a vídeos de ensino nos proporciona uma atenção maior, com as animações de vídeo, sons temáticos, dinâmicas etc. Já a forma de leitura também afirmo que seja boa, mas isso faz com que a mente canse bem mais rápido, fazendo com que o leitor disperse (Trecho da resposta ao questionário do aluno B, 18 anos – setembro de 2019).

O aprendizado histórico, para Rüsen (2011), é composto por suas ressignificações para as quais os sujeitos são dispostos. Nos relatos citados, percebe-se que o aprendizado pode não vir dos meios tradicionais, tais como eram apenas pelos livros. Provém das relações dos sujeitos com o seu presente, em que a aprendizagem histórica é “[...] a consciência humana relativa ao tempo, experimentando o tempo para

ser significativa, adquirindo e desenvolvendo a competência para atribuir significado ao tempo” (RÜSEN, 2011, p. 79).

Dado exposto pela experiência, o interesse pessoal e o cotidiano dos alunos em relação à utilização do YouTube como algo positivo contribui para uma percepção diferente sobre o aprendizado histórico. Trata-se de um aprendizado histórico crítico, já que os problemas não são mais sobre o desconhecimento dos fatos históricos, e sim a respeito da noção crítica que se constrói com tais percepções geradas pela própria autonomia e subjetividade na escolha de videoaulas perante a aprendizagem histórica.

Nesse sentido, a inserção das tecnologias digitais nos processos educativos é algo inevitável e necessário ao aprendizado histórico, o que tangencia a necessidade de um novo perfil de professor, sobretudo que leve em consideração as nuances requeridas no novo contexto, segundo Kenski (2007). Tal contexto se caracteriza pela pluralidade cultural entre os jovens, vista nas novas tecnologias, como o YouTube e novas formas de aprendizagens.

Diálogos possíveis entre a história e os games

Em 2018, de acordo com o estudo publicado pela Ubisoft, a indústria dos games obteve arrecadação de us\$ 134 bilhões ao redor do mundo. Em meio a essa estimativa, os games têm ultrapassado a indústria cinematográfica, resultado do crescente interesse de crianças e adolescentes, aqui considerados, como defendem Palfrey e Gasser (2011), nativos digitais, pelos jogos eletrônicos.

Nesse sentido, questiona-se: a História tem jogado com os games, também conhecidos como jogos eletrônicos? Essa questão foi levantada após observação de uma aula na turma do segundo ano do ensino médio de uma escola estadual na cidade de Vitória/ES. A observação e a intervenção das aulas de História realizadas nas escolas de Educação Básica

atendiam às exigências a serem desenvolvidas pelos residentes vinculados ao Programa Residência Pedagógica e às atividades da disciplina de Estágio Curricular Supervisionado em História da Universidade Federal do Espírito Santo.

Essa aula foi realizada no laboratório de informática, onde o professor propôs a utilização de computadores para a realização de atividades de pesquisa como forma complementar de acesso às ferramentas de edição de textos e apresentação. No entanto, os alunos e as alunas colocaram suas demandas em relação aos usos de ferramentas tecnológicas nas aulas de História. Objetiva-se, neste tópico, compreender como o professor de História tem lidado ou pode lidar com a inserção dos games como apoio didático para o ensino e o aprendizado dos educandos.

Inúmeros jogos têm como temática um cenário histórico, não só o cenário, mas também seu enredo. Diversas são as narrativas produzidas para encantar os jogadores, que consomem o tempo todo esse conteúdo. Dessa forma, o game com temática histórica pode ser apropriado pelo professor em ambiente escolar.

Em conversa com os alunos, eles acabaram explicitando seus desejos em poder trazer para sala de aula o próprio cotidiano, envolto em jogos. Infere-se, a partir da narrativa dos alunos, que o professor tinha pouco domínio sobre a utilização dos games, os quais tinham como temática um contexto histórico.

Ao ministrar uma aula, os alunos evocaram, para a discussão, games como assassin's creed, Age of empire, Battlefield, Call of Duty, entre outros. Foram destacados esses quatro porque eram os mais conhecidos na turma em questão. Nesse dia, o professor acabou se interessando em ouvir as narrativas e “jogadas” de seus alunos.

A partir do debate em sala de aula, o jogo eletrônico, quando utilizado de forma crítica, ou seja, quando questionado, além de proporcionar entretenimento e acesso à informação, pode ser espaço de construção de conhecimento. Resultado: o jogo

eletrônico pode ser um aliado para formação do indivíduo crítico, atualizado e que responde à sociedade conectada em que vive.

Destaca-se que um game, além de entretenimento, é o espaço que integra sons, imagens e textos que se inter-relacionam de forma a criar lugares e ser espaço de aprendizado. Dentro do universo dos jogos eletrônicos, cabe ao professor conhecer e desmitificar a ideia de que os games são espaços de alienação e criação de indivíduos egoístas ou violentos. Para Perrenoud (2000), os professores devem estar atentos aos usos da tecnologia:

Os professores que sabem o que as novidades tecnológicas aportam, bem como seus perigos e limites, podem decidir, com conhecimento de causa, dar-lhes um amplo espaço em sua classe, ou utilizá-las de modo bastante marginal. Neste último caso, não será por ignorância, mas porque pesaram prós e contras, depois julgaram que não valia a pena, dado o nível de seus alunos, da disciplina considerada e do estado das tecnologias. Pode ser mais simples e igualmente eficaz ensinar física ou história por meios tradicionais do que passar horas pesquisando documentos ou escrevendo programas, sem que se tenha tempo para pensar nos aspectos propriamente didáticos (PERRENOUD, 2000, p. 138).

Para que os jogos eletrônicos se tornem uma realidade na aula de História, o professor necessita de computadores e suportes que reproduzam os games; como smartphones, consoles, tablets, visto que tais materiais se tornam os mediadores entre o ser humano e a máquina.

Silva e Fonseca (2007) defendem que o uso dos computadores no ensino serve para auxílio das pesquisas, tanto do historiador quanto do professor de História, pois permitem uma interpelação de fontes, acrescidos das possibilidades da escrita da História com intertextos dos demais campos, como proposto

pela Escola dos Annales¹

Um uso evidentemente consolidado do computador no campo da pesquisa histórica é o processamento de textos, que se beneficia dos recursos de memória e mesclagem, que imprimem um ritmo muito acelerado à escrita da História. Noutra patamar, o computador tem servido também de desenvolvimento de bancos de dados, o tratamento desses materiais em gráficos e estatísticas, e também o acesso a redes de comunicação. Essa riqueza instrumental não pode negligenciar articulações metodológicas, que derivam da capacidade própria ao pesquisador na formulação de problemáticas e sem seu encaminhamento. (SILVA, FONSECA, 2007, p. 112).

O uso do computador deve ser entendido como um facilitador do trabalho com as fontes e sua organização, mas o professor/pesquisador exerce papel importante na escolha dos temas, recortes e das problemáticas, enfim, nas escolhas e nos caminhos a perseguir durante uma pesquisa histórica.

Relacionando o ofício do historiador ao campo do ensino de História, cabe ao professor a mediação entre as tecnologias e seus usos por parte dos alunos. Compete ao docente sugerir sites didáticos e confiáveis, servindo de filtro de direcionamento das pesquisas. Usar as tecnologias, não somente como máquina, demanda trabalho de reflexão, articulação e raciocínio histórico. Nesse sentido, o professor de História precisa ser sujeito aberto a explorar as tecnologias.

Sabe-se que pensar o uso de tecnologias em sala de aula, em especial o uso de jogos eletrônicos de forma ativa, não é um processo fácil, principalmente porque muitas metodologias tradicionais já estão há

¹ A Escola dos Annales, constituída no início do século xx, na França, por Marc Bloch e Lucien Febvre, elenca a noção de indivíduo como sujeito histórico, ampliando por meio de novos métodos pluridisciplinares a concepção de História. Essa corrente historiográfica integra os conhecimentos de História, Sociologia, Psicologia, Economia, Geografia para analisar o ser humano e sua participação na construção histórica ao longo dos tempos e suas relações entre o meio físico e o social.

décadas perpassando o espaço da sala de aula, mas não se pode esquecer que os jogos, por exemplo, com suas características essenciais de

[...] simulação, virtualidade, acessibilidade e a superabundância e extrema diversidade de informações — são totalmente novas e demandam concepções metodológicas muito diferentes daquelas das metodologias tradicionais de ensino, baseadas num discurso científico linear, cartesiano e positivista. Sua utilização com fins educativos exige mudanças radicais nos modos de compreender o ensino e a didática (BELLONI, 2001, p. 27).

Esses aspectos devem ser explorados pelo professor, ao mesmo tempo que pode estar aberto a aprender com as gerações futuras, respeitando seu cotidiano, no sentido de tentar dialogar com as tecnologias utilizadas por esse público. Então, como relacionar o conhecimento histórico com o mundo dos jogos eletrônicos?

De acordo com Bittencourt (2008), na produção do conhecimento histórico, torna-se necessário relacionar o fato, o tema e os sujeitos, contornando a História que, por muito tempo, foi ensinada nos bancos escolares, uma História que não se preocupava com a realidade dos educandos, privilegiava os acontecimentos e os fatos isoladamente, deixando ao esquecimento as relações humanas com seu tempo.

Dentro da perspectiva de trabalhar as relações humanas, o ensino de História tem se preocupado com as novas abordagens, os novos problemas e as novas metodologias. Sendo assim, os jogos eletrônicos ganham espaço no ensino de História e, quando problematizados, podem servir de laboratório de experiência nas aulas de História e possibilitar a elaboração de conceitos junto os alunos.

Os games permitem a interação dos jogadores, que podem transcender para ambientes intocáveis, mas vistos, o que admite a construção de um conjunto de regras próprias por parte dos envolvidos durante uma partida de um determinado jogo digital.

Isso é importante, porque os alunos discutem entre si e criam suas regras para um bom desenvolvimento do jogo. Tal prática pode reverberar na vida prática da escola, em que as regras podem ser pensadas e elaboradas com a participação dos alunos. Se as regras na escola fossem elaboradas por todos, provavelmente a burla ou a resistência seria muito menor.

Para que haja engajamento e diálogo entre professores, ensino e alunos, cabe ao poder público a iniciativa de formação continuada de seus educadores, a criação de política pública que fomenta a atualização das metodologias de ensino e dos docentes, possibilitando a integração das tecnologias, por exemplo, os jogos eletrônicos, ao espaço escolar.

Cabe à universidade, aliada com seus diversos campos do saber, propor pesquisas que têm por tema as tecnologias, em que os seus usos se tornem mais democráticos com participação mais consciente dos sujeitos na cultura digital.

As pesquisas acadêmicas, no âmbito da educação, podem proporcionar novos desdobramentos pedagógicos, reflexões entre alunos e professores, propiciando, entre os futuros professores e a Educação Básica, trocas de experiências e profícuos debates, análises e críticas sobre os usos dos games.

Simpintonizando a sala de aula

Neste subtópico, é exposta uma experiência de aula feita dentro do programa de Residência Pedagógica (Subprojeto Multidisciplinar de História e Sociologia da Universidade Federal do Espírito Santo [UFES]) que teve como base um episódio de Os Simpsons. Essa popular série teve início em 1987 nos Estados Unidos, como parte de um programa chamado The Tracey Ullman Show, mas se tornou um programa próprio em 1989 e continua no ar até os dias atuais (TUDO..., acesso em 25 maio 2019).

O episódio utilizado é intitulado Lisa, a Iconoclasta (episódio 16, 7ª temporada), no qual Lisa, ao realizar um trabalho escolar, descobre que o fundador

da cidade, Jebediah Springfield, não é uma pessoa boa como a história reproduz, mas sim um sanguinário pirata. Para desconstruir a imagem de Jebediah Springfield, Lisa conta com a ajuda de seu pai, Homer Simpson, para conseguir provas e convencer a cidade de que a História oficial não passa de um mito.

A partir desse breve resumo, já é possível observar as possibilidades de se ministrar uma aula sobre memória e História, tendo como base esse episódio. No entanto, antes de adentrar na experiência, algumas observações ainda são necessárias. A primeira se refere ao perfil da escola e às condições em que a aula foi realizada: a sede provisória da Escola Estadual Mansão X2 fica no município da Serra/Es, entre movimentadas avenidas, recebendo assim alunos de diferentes bairros e com diferentes realidades socioeconômicas, já que sua localização facilita o deslocamento do dia a dia. Ela possui salas ambiente com Datashow e sistema de áudio, facilitando o uso de fontes audiovisuais. A aula foi ministrada na sala de História por quatro residentes para as quatro turmas de 3º ano do Ensino Médio do período matutino no mês de abril de 2019.

A segunda observação é acerca das nossas motivações. Como Henry Giroux (1995) afirma, as grandes empresas produtoras de animações estão incorporadas no mundo capitalista e, portanto, estão preocupadas com o lucro, não deixando de usar técnicas de marketing e sedução para vender produtos, difundir ideias e aumentar a audiência. Por isso, é fundamental problematizar e discutir as representações difundidas nas animações e estimular que os alunos pratiquem uma leitura crítica dessas fontes também.

Assim, as aulas foram preparadas com o objetivo de os alunos compreenderem e formularem os conceitos de memória e História. Para isso, utilizou-se um recorte do episódio (cerca de 12 minutos), recorrendo principalmente ao seu enredo e a poucas cenas específicas, e dialogando com outros exemplos mais próximos da realidade dos alunos para não dei-

xar a aula maçante. Desse modo, foi possível trabalhar a aula, dialogando com os alunos e trazendo para as discussões suas compreensões sobre o conceito de memória e História. Para o próximo encontro, ficou acordado com as turmas que os alunos fariam a leitura dos conceitos por eles elaborados. Assim, seria mais um momento para tirar possíveis dúvidas ou esclarecimentos em relação ao conteúdo trabalhado.

Para todas as aulas, foi utilizada a mesma metodologia. Exposição do tema da aula, memória e História para os alunos e reprodução do episódio Lisa, a Iconoclasta. Logo em seguida, foi feita a seguinte pergunta: “Quais foram as impressões gerais que vocês tiveram sobre o episódio?” As respostas dos alunos foram mais um julgamento sobre a estética do episódio. Isso levou a pensar que as respostas dos alunos poderiam ter sido caracterizadas pelo receio em emitir uma opinião mais elaborada ou que eles não viram a animação como uma possível fonte histórica.

Assim, foi feita uma segunda pergunta: “Vocês conseguiram identificar no episódio o que é História e o que é memória?”. As respostas variaram de turma para turma, mas em todas se chegou ao consenso de que a história compartilhada pela cidade era uma memória e a pesquisa feita pela Lisa era História. Entretanto, como o debate fluiu em todas as salas, tanto as perguntas como as respostas variaram. De tal modo, as perguntas feitas não seguiram um padrão, mas sim o fluxo da aula. Por meio delas, se chegou à conclusão de que a memória é uma matéria-prima e um objeto fundamental da história (LE GOFF, 1990).

Estabelecida essa distinção, tornou-se necessário definir os principais tipos de memória. Foi perguntando se eles conseguiam definir qual é a memória coletiva exposta no episódio. Todas as turmas fizeram corretamente ao apontar a de Jebediah como fundador bondoso. Assim, foi possível chegar à definição de Pierre Nora, na qual memória coletiva é aquilo que fica e é propagado sobre o passado de determinados grupos (NORA apud LE GOFF, 1990).

Para discussão do conceito de memória individual, se optou por sair do episódio e utilizar o recurso

pedagógico Datashow. Foi exposta uma série de frases que demonstravam as experiências de uma pessoa de um lado, enquanto do outro, estava uma série de manchetes que entravam em contradição com essas experiências. O objetivo era demonstrar que a experiência individual de uma pessoa (ou seja, as suas memórias individuais) não necessariamente representam a experiência da população em geral. Dentre as frases, destaca-se a de uma mulher que dizia ser casada há muitos anos e que nunca tinha sofrido violência doméstica. Ressalta-se, que o depoimento dessa mulher não queria dizer que não existia violência doméstica na sociedade. Ao lado desse depoimento, mostra-se a manchete de um jornal, da mesma época, em que os casos de feminicídio tinham aumentado.

Ao tratar desses dois tipos de memória, é necessário, também, falar dos esquecimentos. Segundo Le Goff (1990), os esquecimentos estão presentes tanto na memória individual como na coletiva, mas, nessa última, há uma disputa entre diversos grupos que estão em busca do poder e que acabam por moldá-la. Quando indagados, os alunos apontaram que houve esquecimentos na memória coletiva exposta no episódio, mostrando que ela foi manipulada.

Apesar dessa manipulação, a memória coletiva influencia tanto a identidade de grupos como a identidade pessoal (LE GOFF, 1990). Para exemplificar isso, foi usado o fato de que as pessoas de Springfield tentarem ser melhores com base nos atos do fundador da cidade. Também ficam claros, os diálogos que acontecem entre a memória coletiva e a individual, já que diversas experiências individuais têm como base a memória coletiva. Além disso, a identidade gerada se torna tão importante que, no episódio, o prefeito pede que um sniper aponte a arma para Lisa quando ela está prestes a contar a verdade para todos durante o desfile.

Na aula, ainda foi exposto que todos esses processos, principalmente por causa dos esquecimentos, são perigosos, já que alguns grupos e etnias de determinada sociedade podem ser excluídos, sendo deixados, junto com a sua história, às margens da so-

cidade (POLLAK apud BARROS, 2009). Assim, ao final da aula, observou-se a importância do questionamento aos meios transmissores de mensagens.

Formação continuada para uso de tecnologias na rede estadual de educação do Espírito Santo

Dadas as três diferentes maneiras de utilizar as tecnologias em sala de aula aqui expostas, surge uma importante questão: qual formação acadêmica os professores recebem para incorporar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC)³ em suas práticas? Afinal, para além da motivação e do esforço do profissional, é preciso ter bagagem teórica para levar a cabo novas metodologias de ensino. Pensou-se aqui, não só a formação inicial de futuros professores, mas também a contínua, tanto de História quanto das demais disciplinas da Educação Básica, para adaptar e aprimorar suas práticas diante de um cenário de expansão das possibilidades tecnológicas.

Entende-se que a formação para lidar com as TIC em contexto escolar deve começar na graduação. Segundo Frizon e outros (2015),

[...] cursos superiores de licenciaturas precisam preparar os futuros docentes para o uso eficaz das tecnologias digitais, contribuindo com o aluno no desenvolvimento das capacidades cognitivas que são requeridas para que se concretize os processos de ensino e de aprendizagem (FRIZON et al., 2015, p. 10.193).

Concorda-se com as autoras sobre o papel estratégico da universidade na valorização do uso das tecnologias nas escolas, por meio da promoção de pesquisas acadêmicas. Ainda conforme as autoras, a formação para o uso das tecnologias não deve se res-

2 Nome fantasia.

3 O termo mais atualizado para o tema é Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC), mas em razão da utilização da nomenclatura antiga pelo documento que será aqui analisado, optou-se por mantê-la.

tringir à graduação: cursos de formação continuada também são necessários

[...] para utilizar pedagogicamente as tecnologias digitais pressupõe que a formação de professores sinalize perspectivas para as novas formas de se relacionar com o conhecimento, com os outros indivíduos e com o mundo. A formação continuada de professores, deste modo, deve ser vista como a possibilidade de ir além dos cursos de cunho técnico e operacional, mas que assegure que o professor reflita acerca do uso das tecnologias digitais na e para a democratização da educação (FRIZON et al, 2015, p. 10.196).

As políticas de promoção da formação continuada podem ser de âmbito federal, estadual e municipal. Nesse sentido, é feita aqui uma breve análise do cenário no estado do Espírito Santo, a partir das Diretrizes para a Formação Continuada dos Profissionais da Educação do Espírito Santo, lançadas em 2014 sob o governo de Renato Casagrande (2011-2014).

As Diretrizes objetivam a unificação da formação continuada dos corpos docente, técnico e gerencial das escolas e unidades administrativas da Secretaria de Educação (Sedu), e sua implementação é assim justificada:

[...] as demandas educacionais imanentes da chamada “sociedade da informação” ou “sociedade tecnológica” têm lançado, para a escola e para seus profissionais, desafios cada vez mais complexos que, a seu turno, necessitam de respostas cada vez mais sofisticadas, nos campos da Pedagogia, da Didática, da Política e, sobretudo, no que tange às questões acadêmicas, sociais e éticas (SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO [SEDU/ES], 2014, p. 5).

Para tanto, são considerados os esforços promovidos pelo Centro de Formação dos Profissionais da Educação do Espírito Santo (CEFOPE)⁴, órgão res-

ponsável pelas ações de formação continuada de professores da rede estadual (Capacitação, Aperfeiçoamento e Especialização). As Diretrizes também visam à descentralização dos focos de formação continuada da Grande Vitória, a região metropolitana, com polos localizados em outros municípios capixabas e ainda onze Núcleos Formativos Regionais, integrantes de cada Superintendência Regional de Educação.

Uma das características básicas estipuladas para as ações formativas é a Aprendizagem associada ao uso das TIC, “[...] com o propósito de apropriação pelos profissionais da educação das ferramentas tecnológicas e recursos digitais disponíveis para sua área de atuação, tornando-os aptos para o uso e a aplicação criativa e inovadora integrada à sua prática pedagógica” (SEDU/ES, 2014, p.18). Sobre o perfil esperado, especificamente do corpo docente da rede estadual, o documento determina que

[...] o professor deve possuir fundamentação em pressupostos que o levem não só a fazerem uma construção teórica a respeito do uso das TDICs (Tecnologia Digital da Informação e da Comunicação), como também a construir uma relação com as tecnologias, uma vez que compete a ele selecionar recursos de acordo com os objetivos da aprendizagem e as características de seus alunos, ter percepção apurada em relação às demandas e necessidades deles, estimulando-os e despertando-os para novos olhares, novos pontos de vista e reflexão de suas práticas. O uso de ferramentas digitais, tais como os ambientes colaborativos, jogos digitais, ambientes de inteligência coletiva, conteúdos digitais abertos, ambientes pessoais de aprendizagem, geoprocessamento e outros mais são exemplos de usos inovadores das TICs nas escolas (SEDU/ES, 2014, p. 24).

Dessa maneira, o CEFOPE estabelece dimensões e eixos formativos a serem considerados na forma-

ção continuada de professores. Interessa-nos aqui o eixo Aplicação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ao Processo Ensino-Aprendizagem, inserido na Dimensão Profissional, pois propõe que o docente opere e explore com eficácia as TIC (digitais ou não) já existentes nas escolas e utilize tanto ferramentas interativas de autoria, para criação de portfólio eletrônico e formação de redes, quanto os ambientes virtuais, como forma de autoaprendizagem e colaboração. Nesse trecho, no entanto, percebe-se mais o uso das tecnologias no ato da formação do que em conteúdos programáticos que estimulem novas práticas de ensino.

A Sedu/ES também torna pública, em sua página na internet, a lista de ações de formação continuada realizadas desde a criação do CEFOPE5, em 2013, até 2019. Destaca-se a realização, em 2013, do Curso de Especialização em Tecnologias na Educação, oferecido a professores com o objetivo de desenvolver a capacidade de articular ensino, aprendizagem e utilização de TIC em processos educacionais. Em 2014, as TIC foram tema de encontros formativos sobre a utilização de ferramentas como Google Drive e Lousa Digital.

No entanto, entre 2015 e 2019, o número de ações formativas direcionadas ao uso de tecnologias nas escolas diminuiu significativamente. Têm relevância os cursos relacionados ao uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), inclusive ensinando a utilizar a plataforma Moodle, geralmente utilizada para construí-los.

Com esse breve levantamento acerca da formação continuada promovida pelo CEFOPE em relação às TIC, especula-se que as ações tenham privilegiado aspectos técnicos e operacionais, justamente aqueles que devem ser superados, enquanto o diálogo acerca das possibilidades de uso foi deixado em segundo plano. Logo, no estado do Espírito Santo, as Diretrizes representam um significativo avanço na renovação de metodologias de ensino na rede públi-

ca, mas destaca-se que ainda existem desafios e possibilidades de avanços tanto para a formação inicial como para a formação continuada de professores no que se refere aos usos das tecnologias em sala de aula, seja da Universidade, seja da Educação Básica.

Considerações finais

A análise proposta elencou uma reflexão profícua: a necessidade de uma formação inicial e continuada para além de questões técnicas e operacionais pressupõe uma formação voltada para inserção do professor na cultura jovem, marcada por uma heterogeneidade de relação com o ensino e o aprendizado, mediados pela tecnologia que cotidianamente envolve a vida do educando de maneiras diversas.

Nesse conjunto de ações para uma aprendizagem significativa, a utilização não só dos games, mas das Tecnologias de Informação e Comunicação como Youtube ou a televisão, integrada à abordagem histórica a partir de novos objetos de estudo, pode interagir e se mostrar, dentro desse contexto, uma estratégia viável no ensino de História e, por que não dizer, no ambiente escolar.

Assim, a utilização do Youtube, dos games ou de animações, como o exemplo citado dos Simpsons, representa importantes ferramentas para o ensino de História, mediando a relação do ensino e da aprendizagem sob a perspectiva significativa e problematizadora, além de se tornar um laboratório de experiências, abordando os conteúdos articulados em sala de aula com o mundo virtual e tecnológico. Isso significa relacionar o real com o virtual, acrescentando e analisando as TIC como um produto da ação humana que podem ser aliadas para a formação do senso crítico dos sujeitos.

Por fim, investir na formação inicial e continuada de professores, com vistas à cultura digital, é abrir espaço para reflexão e formulação de metodologias de ensino para os tempos atuais — 2021 —, tornando as aulas mais interessantes e conectadas ao cotidia-

4 Unidade da Sedu criada por meio da Lei nº 10.149, de 17 de dezem-

bro de 2013.

5 Disponível em: <https://sedu.es.gov.br/formacao-continuada>. Acesso em: 21 nov. 2020.

no e à realidade dos alunos quanto aos usos mais democráticos das tecnologias.

Referências

- BARROS, José D'Assunção. História e memória: uma relação na confluência entre tempo e espaço. *Mouseion*, v. 3, n. 5, p. 35-67, 2009. Disponível em: https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/artigos/mouseion/2009_v3_n5/jdbarros.pdf. Acesso em: 12 nov. 2021.
- BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação? São Paulo: Editora Autores Associados, 2001.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de História: fundamentos e métodos. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO. Diretrizes para a Formação Continuada dos Profissionais da Educação do Espírito Santo. Vitória, 2014.
- FRIZON, Vanessa et al. A formação de professores e as tecnologias digitais. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, EDUCERE: FORMAÇÃO DE PROFESSORES, COMPLEXIDADE E TRABALHO DOCENTE, 12., 2015, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: Editora Universitária Champagnat, 2015, p. 10.191-10.205. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/22806_11114.pdf. Acesso em: 12 nov. 2020.
- GIROUX, Henry A. A Disneyzação da cultura infantil. In: MOREIRA, Antônio Flávio; SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis: Vozes, 1995.
- KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 6 ed. Campinas: Papirus, 2007.
- LE GOFF, Jacques. História e memória. Campinas: Editora da UNICAMP, 1990.
- LISA, a Iconoclasta. In: Os Simpsons. FOX, 1995. 7ª temporada, episódio 16 (23 minutos). Disponível em: <https://www.animalogonline/video/94013>. Acesso em: 16 abr. 2020.
- PALFREY, John; CASSER, Urs. Nascidos na era digital. Porto Alegre: Grupo A, 2011.
- PERRENOUD, Philippe. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.
- RÜSEN, Jörn. Aprendizado Histórico. In: SCHMIDT, Maria; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão (Org.). Jörn Rüsen e o ensino de História. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.
- SILVA, Marco Polo Oliveira da. YouTube, juventude e escola em conexão: a produção da aprendizagem ciborgue. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUBD-ADUKY1>. Acesso em: 29 ago. 2020.
- SILVA, Marcos; FONSECA, Selva Guimarães. Ensinar História no século XXI: em busca do tempo entendido. Campinas: Papirus, 2007.
- TUDO sobre Os Simpsons. In: OMELETE. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/simpsons>. Acesso em: 25 maio 2021.

