



A ATUAÇÃO DOS LICENCIANDOS EM HISTÓRIA NO PIBID E O USO DAS METODOLOGIAS ATIVAS.

Tânia Bassi Costa¹

Resumo

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID - têm por objetivo a valorização do magistério e a melhoria da qualidade da educação básica. Implementado na formação de docentes em nível superior, o programa integra a Política Nacional de Formação Professores do Ministério da Educação sendo administrado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior). O curso de Licenciatura em História do Centro Universitário Geraldo Di Biase foi contemplado pelo PIBID com a aprovação de um subprojeto na área, que conta com a participação de 24 licenciandos (bolsistas) distribuídos em três núcleos que atuam em duas escolas - campo na cidade de Volta Redonda. Os bolsistas realizam intervenções nas aulas de História acompanhados pelos supervisores além de receberem a formação teórico-metodológica para o uso de metodologias ativas no ensino de História realizada na Instituição de Ensino Superior (UGB / FERP).

Palavras-chave: Ensino de História. Metodologias Ativas. PIBID.

Introdução

No contexto pós pandêmico foi necessário repensar estratégias para incorporar novas tecnologias e metodologias ativas de ensino para incentivar os estudantes a aprenderem de forma autônoma e participativa, recorrendo a diferentes linguagens, possibilitando o desenvolvimento de sua autonomia, protagonismo e percepção enquanto sujeito histórico. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas:

¹ Mestre em História Social (USS), Docente do UGB-FERP.



É necessário, ainda, que a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas favoreça o protagonismo juvenil investindo para que os estudantes sejam capazes de mobilizar diferentes linguagens (textuais, imagéticas, artísticas, gestuais, digitais, tecnológicas, gráficas, cartográficas etc.), valorizar os trabalhos de campo (entrevistas, observações, consultas a acervos históricos etc.), recorrer a diferentes formas de registros e engajar-se em práticas cooperativas, para a formulação e resolução de problemas. (BNCC página 562)

As metodologias ativas através da gamificação, cultura maker, aprendizado por problemas, estudo de casos, aprendizado por projetos, sala de aula invertida, entre outras, potencializam o ensino de História de acordo com as propostas da BNCC sugerem a uma a maior autonomia na busca pelo conhecimento por parte dos estudantes.

Nas intervenções realizadas pelos bolsistas do curso de História, os estudantes foram levados a fazer pesquisas on-line, assistir a vídeos, debater, refletir tornando se protagonistas do seu processo de aprendizagem. Possibilitar um aprendizado dos conteúdos atrelados à construção da cidadania, através do conhecimento Histórico, utilizando novas metodologias, tecnologias e linguagens foi o grande desafio lançado aos bolsistas do curso de História inseridos no PIBID.

Metodologia

Inicialmente ocorreram reuniões realizadas pelos coordenadores institucional e de área, assim como com professores supervisores e discentes em diferentes abordagens e respectivas responsabilidades no projeto.

As intervenções foram realizadas em conjunto, levando em consideração as vivências dos discentes no cotidiano do núcleo e registrados em relatórios (diário de bordo), respeitando a individualidade da apreensão do processo em suas particularidades.

O uso da Metodologias Ativas atendeu as atividades coletivas realizadas pelos bolsistas desde a elaboração, o uso dos recursos tecnológicos disponíveis,



aplicação até a avaliação, levando a um protagonismo dos licenciandos em experiências metodológicas, possibilitando um saber inovador e aperfeiçoando suas práticas.

Resultados e Discussão

Novas metodologias que envolvam os estudantes na busca pelo conhecimento têm sido um desafio para os profissionais da Educação. No Ensino de História, muitos professores têm buscado uma alternância entre a aula expositiva e o uso recursos visuais tecnológicos e lúdicos na busca por outras linguagens que atinjam os jovens. O conhecimento histórico e a aprendizagem só fazem sentido quando o estudante percebe a importância e a proximidade com o seu dia a dia, sua linguagem, sua realidade.

A aprendizagem é um processo em que um sujeito assume, invariavelmente, uma postura ativa diante do objeto que deseja aprender, mesmo que o sujeito não tenha plena consciência disso. É necessário que ele desmonte e torne a montar o objeto, não necessariamente tendo o mesmo produto final. Ao se isolar as partes que compõe o todo, novas combinações podem ser produzidas, criando-se as possibilidades de emergência do novo. O conhecimento é adquirido, desse modo por meio da ação do sujeito sobre o objeto que se dá a conhecer. O conhecimento histórico não foge a regra. Ele segue esse mesmo padrão de aprendizagem. (ROCHA,. In: NIKITIUK, 2007 p.63)

Nas intervenções realizadas nas aulas de História foi explorado principalmente o elemento lúdico, como os jogos, associado ao uso de novas metodologias na escola. Essa foi uma importante ferramenta para a construção de um ambiente que integrativo entre professores, licenciandos e estudantes, uma vez que os jovens já estão inseridos em um mundo de tecnologia desde muito cedo. Esses elementos quando atrelados ao ensino oportunizam uma melhora significativa na capacidade de entendimento da maior parte dos alunos.



O subprojeto em História aprovado pela CAPES apresentou quatro metas a serem alcançadas a partir das intervenções realizadas pelos bolsistas, com o acompanhamento dos supervisores de casa núcleo. Eram elas:

1. Ampliar o uso das metodologias ativas no ensino de História na escola-campo.
2. Aumentar a produtividade da turma em História em 10% a partir da implantação do projeto.
3. Aplicar atividades de reforço da aprendizagem com os alunos com baixo rendimento na disciplina de História.
4. Aplicar atividades de aprendizagem para alunos PcD.

A atuação dos bolsistas possibilitou a integração entre a Educação Superior e a Educação básica no suporte ao uso de novas metodologias e tecnologias em sala de aula, contribuindo para uma melhor articulação entre teoria e prática, elevando a qualidade das práticas acadêmicas no curso de História e atingindo as metas do subprojeto como descritas abaixo:

- Utilização de jogos em sala de aula (jogos de tabuleiro e através de aplicativos como *plickers*, *kahoot*).



- Monitoria os alunos vêm dificuldades de aprendizado.





- Produção de material didático inclusivo (pod cast e mapa sensorial).



Considerações Finais

A participação dos licenciandos no PIBID antecipa o vínculo entre os futuros mestres e as salas de aula da rede pública, possibilitando diversas experiências no cotidiano escolar e a prática de ensinar História por meio de metodologias ativas, estimulando assim exercício da docência. Essa vivência contribui para a formação de professores sintonizados ao uso de tecnologias e suas diferentes linguagens, promovendo a dinamização do ensino de História, buscando o desenvolvimento de novas estratégias, tornando o fazer pedagógico mais dinâmico e interativo.

Referências

BITTENCOURT, Circe. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 1995.

BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais. Disponível em: <<https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/volume-05-1-historia-e-geografia.pdf>>. Acessado em 28 de setembro de 2022

MORAN, Jose. Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. www2.eca.usp/moran.



NIKITIUK, Sônia (org). Repensando o ensino de História .6ed. São Paulo, Cortez, 2007, p.63.

PENTEADO, Helóisa Dupas. Metodologia do Ensino de História. São Paulo: Cortez, 1994.