

CONHECENDO A HISTÓRIA DA CIDADE DO RIO GRANDE/RS A PARTIR DAS TIC: UMA PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

CONOCIENDO LA HISTORIA DE LA CIUDAD DE RIO GRANDE/RS A PARTIR DE LAS TIC: UNA PROPUESTA DE MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LOS PRIMEROS AÑOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

GETTING TO KNOW THE HISTORY OF THE CITY OF RIO GRANDE/RS THROUGH ICT: A PROPOSAL FOR DIGITAL TEACHING MATERIAL FOR HISTORY EDUCATION IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Sandra Helena Santos Azevedo

Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Rio Grande, RS. Mestra em História pelo Programa de Pós-graduação Profissional em História PPGH/FURG. E-mail: sandrahsazevedo@gmail.com

Rita de Cássia Grecco dos Santos

Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Rio Grande, RS. Professora Associada do Instituto de Educação - IE e do Programa de Pós-Graduação em História – PPGH. Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). E-mail: ritagrecco@yahoo.com.br

RESUMO

O presente artigo é oriundo de parte da dissertação de mestrado e tem como objetivo apresentar os resultados obtidos ao longo da pesquisa, qual seja: Refletir sobre Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (TIC) como recurso potencializador da aprendizagem para o ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tendo como cenário a cidade do Rio Grande/RS. Trata-se de uma pesquisa de base quali-quantitativa e, para a coleta de dados foi realizada uma entrevista com professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Como produto resultante da pesquisa foi desenvolvido um ambiente virtual de aprendizagem (site), no qual foram incluídos materiais digitais que possibilitem a interação e o aprendizado acerca da História Local, incluindo um jogo virtual de perguntas e respostas (Quiz), que os alunos podem jogar em diferentes dispositivos. Com o advento da pandemia do Coronavírus (SARS-CoV-2 – COVID-19) percebeu-se a necessidade de aprofundar e discutir sobre a prática docente nesse período. Com esse material busca-se fortalecer a identidade e o sentimento de pertencimento dos alunos, contemplando as competências e habilidades estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que se refere ao ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O texto tem como embasamento teórico autores como Hilary Cooper, Pierre Lévy, Paulo Freire, Jörn Rüsen, Vani Moreira Kenski, Luis Fernando Cerri, Jacques Le Goff, Circe Bittencourt, entre outros.

Palavras-chave: Ensino de História; História Local; Jogos Didáticos; Material Didático; Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

RESUMEN

El presente artículo proviene de parte de la tesis de maestría y tiene como objetivo presentar los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, es decir: Reflexionar sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación (TIC) como recurso potenciador del aprendizaje para la enseñanza de Historia en los Primeros Años de la Educación Primaria, teniendo como escenario la ciudad de Rio Grande/RS. Se trata de una investigación de base cualitativo-cuantitativa y, para la recolección de datos, se realizó una entrevista con profesores de los Primeros Años de la Educación Primaria. Como producto resultado de la investigación se desarrolló un entorno virtual de aprendizaje (sitio web), en el cual se incluyeron materiales digitales que facilitan la interacción y el aprendizaje sobre la Historia Local, incluyendo un juego virtual de preguntas y respuestas (Quiz), que los estudiantes pueden jugar en diferentes dispositivos. Con la llegada de la pandemia del Coronavirus (SARS-CoV-2 – COVID-19) se percibió la necesidad de profundizar y debatir sobre la práctica docente en este período. Con este material se busca fortalecer la identidad y el sentimiento de pertenencia de los estudiantes, contemplando las competencias y habilidades establecidas en la Base Nacional Común Curricular (BNCC) en lo que respecta a la enseñanza de Historia en los Años Iniciales de la Educación Primaria. El texto se fundamenta teóricamente en autores como Hilary Cooper, Pierre Lévy, Paulo Freire, Jörn Rüsen, Vani Moreira Kenski, Luis Fernando Cerri, Jacques Le Goff, Circe Bittencourt, entre otros.

Palabras clave: Enseñanza de Historia; Historia Local; Juegos Didáticos; Material Didático; Primeros Años de la Educación Primaria.

ABSTRACT

This article comes from part of the master's dissertation and aims to present the results obtained throughout the research, which is: To reflect on Information and Communication Technologies in Education (ICT) as a learning resource for the teaching of History in the Early Years of Elementary School, with the city of Rio Grande/RS as a scenario. This is a qualitative-quantitative research and, for data collection, an interview was conducted with teachers of the Early Years of Elementary School. As a result of the research, a virtual learning environment (website) was developed, in which digital materials were included that enable interaction and learning about Local History, including a virtual game of questions and answers (Quiz), which students can play on different devices. With the advent of the Coronavirus pandemic (SARS-CoV-2 – COVID-19), the need to deepen and discuss teaching practice in this period was perceived. With this material, it seeks to strengthen the identity and sense of belonging of students, contemplating the competencies and skills established in the National Common Curricular Base (BNCC) with regard to the teaching of History in the Early Years of Elementary School. The text is theoretically based on authors such as Hilary Cooper, Pierre Lévy, Paulo Freire, Jörn Rüsen, Vani Moreira Kenski, Luis Fernando Cerri, Jacques Le Goff, Circe Bittencourt, among others.

Keywords: Teaching History; Local History; Didactic Games; Teaching Material; Early Years of Elementary School.

Introdução

Durante a pandemia do coronavírus (SARS-CoV-2 – Covid-19), as dificuldades quanto ao uso das TIC intensificaram, pois, muitos professores ainda têm receio ou medo de usar os recursos digitais na prática pedagógica, a isso pode-se adicionar outros fatores como a falta de formação continuada e a infraestrutura deficiente das escolas que acabam prejudicando esse processo.

A pesquisa baseou-se em uma proposta metodológica quanti-qualitativa. Inicialmente, foram realizadas pesquisas em publicações acerca conceitos e definições sobre o uso das TIC no ensino de História, História Local, Memória do Tempo Presente, que embasaram a escrita da dissertação e elaboração do produto. A fim de conhecer quais materiais digitais e fontes históricas são usadas para o ensino da História Local, foi aplicado um questionário com professores de séries iniciais do Ensino Fundamental.

No decorrer da pesquisa foram elaborados materiais didáticos digitais abordando a História Local da cidade do Rio Grande/RS e disponibilizados em um *site*. Este material tem como público-alvo professores e estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Essa proposta busca fortalecer a identidade e o sentimento de pertencimentos dos alunos, contemplando as competências e habilidades estabelecidas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no que se refere ao ensino de História.

Importante ressaltar que, ao levar para sala de aula diferentes recursos, o professor possibilitará aos estudantes novas formas de construir conhecimento, minimizando a distância entre a nova era digital e o que está proposto no currículo escolar tradicional, no qual o conhecimento do professor é incontestável e os estudantes vistos como meros depósitos de conhecimento, predominando a memorização.

Segundo Eisner (*apud* Sacristán, 2000, p.123):

[...] o ensino é o conjunto de atividades que transformam o currículo na prática para produzir a aprendizagem, é uma característica marcante do pensamento curricular atual, interar o plano curricular a prática de ensiná-lo não apenas o torna realidade em termos de aprendizagem, mas que na própria atividade podem se modificar as primeiras intenções e surgir novos fins [...].

Para Silva (1999) o currículo é uma construção cultural e política que reflete as normas e valores da sociedade, indo além dos conteúdos a serem ensinados. A partir dele se forma a identidade individual e coletiva, influenciando o modo como eles veem a si mesmos e qual seu papel na sociedade. O autor ainda acrescenta que o currículo não é neutro, podendo vir a refletir ideologias dominantes, que muitas vezes reforçam as desigualdades sociais.

A sala de aula é o ambiente onde o currículo se efetiva e deve ocorrer o processo de ensino-aprendizagem. Este não acontece somente por meio dos conteúdos, mas, também através de diferentes relações e interações no espaço escolar e na relação professor aluno. Se faz necessário que o currículo escolar leve em consideração a cultura do estudante, seus interesses e o contexto em que está inserido, relacionando com os conhecimentos necessários advindos das disciplinas que compõem a matriz curricular, inovando os métodos de ensino que melhor proporcionem a aprendizagem plena.

Hoje em dia, aparentemente as crianças e jovens demonstram ter mais facilidade em usar os recursos tecnológicos, com destaque os digitais, como forma de facilitar as atividades diárias, sejam da escola, no meio familiar, entre amigos e até mesmo para diversão, levar essa facilidade para sala de aula é uma estratégia que os professores deveriam utilizar direcionando o uso para o aprendizado dos estudantes.

Usar as tecnologias digitais requer cuidado por isso, “[...] é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que seu uso, realmente, faça diferença. Não basta usar a televisão ou o computador, é preciso saber usar a forma pedagogicamente correta à tecnologia escolhida” (Kenski, 2007, p.46), pois o mero uso delas não significa que o aprendizado irá acontecer e muito menos que os alunos fiquem motivados para aprender.

Para ensino, mais especificamente o ensino de História, ao usar as TIC é preciso estabelecer relações que favoreçam o aprendizado de história e o desenvolvimento do pensamento histórico dos estudantes de forma significativa, respeitando as especificidades deles enquanto sujeitos sociais e culturais integrantes da sociedade, bem como da própria disciplina de História. Diante dessa perspectiva proporcionar a eles condições de desenvolver o sentimento de pertencimento e o pensamento crítico capaz de distinguir situações do passado que venham a explicar o presente.

Nesse sentido, uma possibilidade de metodologia com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (TIC), podem contribuir nos processos de ensino e de aprendizagem, instigando a motivação dos estudantes para a construção do conhecimento histórico, uma vez que, estamos em um processo evolutivo rumo a *Web 4.0*¹ e estamos expostos a uma diversidade de recursos tecnológicos.

Discussão Teórico-Metodológica

Debater o ensino de história possibilita realizar reflexões interessantes, principalmente com relação a metodologia utilizada pelos professores que normalmente são pensadas de acordo com a organização da escola – o tempo, a hora do intervalo e em todas as demais atividades de ensino e de pesquisa realizadas pela instituição, mas também são pensadas considerando a relação de afeto e amizade construída entre os professores e alunos.

No entanto, essa prática precisou sofrer mudanças. Desde fevereiro do ano de 2020 o mundo foi surpreendido com os primeiros casos identificados com o coronavírus (coronavírus 2 da síndrome respiratória aguda grave [SARS-CoV-2]), que em questão de dias já havia se alastrado por todo território brasileiro, tomando força como estava acontecendo em todos os países.

O ensino remoto tornou-se uma alternativa para que as aulas continuassem acontecendo e isso se deu em todos os níveis, educação infantil, fundamental, médio e superior, levando os professores a rever a metodologia e a forma de fazer chegar os conteúdos a todos os alunos, uma vez que, a pandemia trouxe ainda mais à tona a desigualdade existente no país, quando milhares de crianças, jovens e adultos tiveram seu aprendizado prejudicado por não terem acesso ao uso de computadores e celulares capazes de comportar os sistemas, apli-

¹ Também chamada de “internet simbiótica”, a Web4 ou Web 4.0 é o estágio de desenvolvimento da internet em que há uma integração entre o mundo físico e o virtual, entre seres humanos e máquinas, o que possibilita experiências mais intuitivas e imersivas. Disponível em: https://posdigital.pucpr.br/blog/web4#o_que_%C3%A9_a_web4_ou_web_4.0?

cativos ou plataformas usadas nessa modalidade. O ensino de história, particularmente, por meio da historicização das diferenças que na sociedade, por vezes, se efetivam como desigualdades, pode nos apontar como essas inter-relações se constroem, seja no espaço escolar presencial ou virtual (Nicolini; Medeiros, 2021, p.288).

Diante desse contexto, o professor precisou pensar em uma metodologia que fosse possível ser usada com todos os estudantes sem que acabe excluindo, buscando alternativas na criação dos materiais e fontes usadas para o ensino de história, conectando os fatos do passado com as consequências observadas no presente.

A história entendida ao mesmo tempo como “ciência do passado” e “ciência do presente” gera cuidados para o pesquisador e para o professor. Este, ao propor temas para os alunos estudarem, os quais são selecionados com base nos problemas do presente, precisa estar atento para não incorrer em equívocos tidos como “pecados capitais” (Bittencourt, 2008, p.154).

Porém, para que fosse possível buscar essas alternativas no âmbito metodológico, o professor precisou enfrentar outros desafios, em destaque a limitação com o uso das tecnologias, o que deixou mais em evidência a necessidade de que haja o incentivo por parte do governo e dos próprios gestores das escolas de que os professores façam cursos de formação continuada, se mantendo atualizados para o uso das tecnologias podendo atender às demandas que venham a surgir.

A formação de professores sinaliza para uma organização curricular inovadora que, ao ultrapassar a forma tradicional de organização curricular, estabelece novas relações entre a teoria e a prática. Oferece condições para a emergência do trabalho coletivo e interdisciplinar e possibilite a aquisição de uma competência técnica e política que permita ao educador se situar criticamente no novo espaço tecnológico (Mercado, 1998, p. 94).

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), Lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996, destaca no art. 62:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura plena, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos cinco primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal (BRASIL, 1996, np).

Essa formação continuada deve ser oferecida aos profissionais da educação de modo colaborativo entre a União, Distrito Federal, Estados e Municípios, a fim de proporcionar mais qualificação profissional. Um ponto a destacar é que as formações e capacitações deverão ser norteadas pelo que diz a BNCC, conforme art.62 § 8º da LDB a qual diz que “Os currículos dos cursos de formação de docentes terão por referência a Base Nacional Comum Curricular” (BRASIL, 1996, n.p).

Ao aplicar o questionário com os professores dos anos iniciais, foi possível perceber que, apesar de serem incentivados a participar de cursos e formações ainda são poucas as ofertas. Quando perguntados se a formação realizada na pandemia teve como temática o uso das Tecnologias Educacionais, 14,3% dos respondentes informaram que não houve formação continuada sobre o assunto, relatando que não se sentem preparados para o uso de recursos e ferramentas digitais como forma de complementar os conteúdos, representando nos resultados da entrevista 71,4% dos profissionais admitindo que se sentem inseguros ao usar a tecnologia em sala de aula.

Mesmo vivendo na era digital, muitos professores ainda não se sentem preparados para lidar com as TIC, acredita-se que esse sentimento se dá por conta da nossa formação inicial e continuada, pois ainda há muita resistência e preconceito quanto ao uso da tecnologia desde a formação inicial, uma vez que lidam com computador/internet/aplicativos apenas para uso pessoal, sem um olhar pedagógico sobre elas que leve a reflexão das possibilidades que existem para o trabalho com esses recursos na futura prática.

Logo, torna-se evidente a necessidade de se ter mais investimento em formações sobre as tecnologias educacionais e as possibilidades de uso em sala de aula, apesar de vivermos em uma era em que a tecnologia está presente em todos os momentos do nosso dia, ainda são poucos que sabem usá-la a favor da educação, seguindo com a visão de que devem ser usadas apenas para a diversão sem ter um fundo educativo.

De acordo com os resultados, os professores têm por prática usar o livro didático e complementar com diferentes fontes para o ensino de História, como fotos e imagens, vídeos, recursos como powerpoint para apresentações e word como documento de texto, porém o uso de recursos digitais é muito restrito, como é o caso dos jogos e o uso de plataformas ou ambientes virtuais de aprendizagem.

O professor é aquele que irá conduzir os estudantes no processo de aprendizagem mediado pela tecnologia, buscando diferentes fontes historiográficas como imagens, fotos, vídeos, documentos que possam ser relacionados aos conteúdo das aulas de história, como forma de estimular discussões e reflexões e motivar, despertando a curiosidade e o pensamento crítico.

Aprendizagem Histórica e o uso das TIC

O ensino de História para os Anos Iniciais deve ter como base sempre a realidade do aluno, para que possa perceber que “sua história está imbricada à história da comunidade, do bairro e do município” (Santos 2019, p.512). Pensar dessa forma colabora para que percebam a si e a relação com os outros no cotidiano, seja no meio familiar, escolar, comunitário etc., essas relações reforçam a identidade e o sentimento de pertencimento.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a aprendizagem histórica se torna fundamental, proporcionando às crianças os recursos necessários para compreender o mundo ao seu redor e construir uma identidade histórica e cultural sólida.

Muitas crianças chegam à escola com uma visão de História pré-concebida, passada a elas por gerações mais velhas que nasceram e cresceram em outros tempos, que por sua vez também foram

vítimas de histórias contadas por outros de outras épocas. Essa visão estruturada que as crianças carregam são heranças que podem ou não romantizar a História e assim criam uma barreira no interesse das crianças, fazendo com que acreditem que aprender História não é importante.

De acordo com Hilary Cooper:

Se quisermos ajudar nossos alunos a se relacionarem ativamente com o passado, precisamos encontrar formas de ensiná-los, desde o começo, que iniciem o processo com eles e seus interesses, que envolvam uma “aprendizagem ativa” e pensamento histórico genuíno, mesmo que embrionário, de maneira crescentemente complexa. (2006 p. 3)

É preciso pensar no modo como abordar os assuntos, a fim de que os alunos se sintam investigadores, buscando nas fontes evidências para responder os questionamentos. Dessa forma, eles atuarão ativamente no processo de aprendizagem adquirindo a postura de historiadores em busca de respostas aos acontecimentos do passado que impactam no presente.

Para aderir a investigação histórica como prática em sala de aula é preciso compreender a noção de passagem de tempo. O uso das fontes em sala de aula auxilia nessa compreensão, pois nelas há resquícios do passado, sejam eles orais, escritos ou visuais. Cooper (2006) diz que a história é dinâmica, estando em constante mudança.

A aprendizagem histórica pode ser potencializada por meio de estratégias pedagógicas que estimulem a participação ativa dos alunos. O uso de jogos educativos, recursos audiovisuais e debates em sala de aula tornará o aprendizado mais envolvente e significativo. Usar o lúdico conectado a tecnologia para o ensino de História permite que as crianças se aproximem do conteúdo de forma prazerosa, facilitando a aquisição do conhecimento.

A integração da tecnologia no ensino de História também se mostra como uma ferramenta valiosa para o ensino, o professor usar recursos digitais, como simulações históricas interativas, vídeos educativos e plataformas online, podem enriquecer a experiência de aprendizado, proporcionando aos alunos uma abordagem mais dinâmica e contemporânea.

Outra questão importante a ser tratada é o investimento na formação continuada dos professores torna-se fundamental para a eficácia do ensino de História nos anos iniciais. Quanto mais capacitados mais buscarão metodologias inovadora e conseguirão adaptá-las às necessidades específicas de cada turma, promovendo um ambiente de aprendizado mais estimulante e eficiente.

O ensino de História nos anos iniciais do Ensino Fundamental é um desafio que demanda criatividade, dedicação e compreensão das características cognitivas das crianças. No entanto, é também uma oportunidade única de despertar o interesse dos alunos pelo passado, promovendo a construção de uma consciência histórica que os acompanhará ao longo de suas vidas. Ao adotar abordagens pedagógicas inovadoras, promover a interdisciplinaridade e investir na formação dos educadores, é possível superar os desafios e proporcionar uma aprendizagem histórica significativa e transformadora.

O uso das TIC na produção de material didático digital para o ensino da História Local

Abordar a História local em sala de aula, promove o fortalecimento da relação história-memória-identidade. “Partir do cotidiano dos alunos e do professor significa trabalhar conteúdos que dizem respeito à sua vida pública e privada, individual e coletiva” (Schmidt; Cainelli, 2004, p. 53). Dessa forma, a aprendizagem torna-se significativa, pois a partir da reflexão sobre o lugar onde moram, os estudantes problematizam e se relacionam de maneira crítica com o mundo, construindo sua identidade e o sentimento de pertencimento.

O uso de diferentes fontes no ensino de História Local auxilia nesse processo, seja através do uso de documentos oficiais, cartas, mapas, ou qualquer outro “objeto que possua vestígios da trajetória humana, seja fotografias, diários, áudios e vídeos, ou qualquer outra informação de qualquer pessoa.” (Orta, 2007, p 73).

Sobre o uso de documentos em sala de aula Schmidt e Cainelli apontam que:

Uma nova concepção de documento histórico implica, necessariamente, repensar seu uso em sala de aula, já que sua utilização hoje é indispensável como fundamento do método de ensino, principalmente porque permite o diálogo do aluno com realidades passadas e desenvolve o sentido da análise histórica. o contato com as fontes históricas facilita a familiarização do aluno com formas de representação das realidades do passado e do presente. (2004, p.94).

Nesse sentido destaca-se que ao usar uma fonte histórica em sala de aula, deve-se dar sentido ao seu uso, pois essa não pode ser tratada como um objeto meramente informativo, é preciso instigar os alunos a ter um olhar investigativo, questionando e interpretando a mensagem que ela passa favorecendo o despertar da consciência histórica. Só existirá progressão do pensamento histórico se os alunos tiverem contato com diferentes fontes históricas.

Para Rüsen (*apud* Cerri, 2004, p.2):

A disciplina de História na escola é socialmente planejada para intervir positivamente na formação da consciência histórica, a qual está intimamente relacionada à questão dos valores e dos modelos de ação. A consciência histórica é pré-requisito que faz a mediação entre a moral, a nossa ação, nossa personalidade e nossas orientações valorativas.

A partir da formação da consciência histórica vamos dando sentido a tudo aquilo que está a nossa volta, tudo que nos guia e move. Deve-se considerar que esse processo é de extrema importância para o desenvolvimento da identidade seja ela individual ou coletiva.

O ensino de História Local assume um papel fundamental na aprendizagem histórica, uma vez que possibilita trabalhar a realidade dos estudantes e professores, bem como da sociedade em geral, estabelecendo uma relação entre todos e o meio em que vivem.

Ela possibilita ao aluno compreender os acontecimentos a sua volta, percebendo a relação entre passado e presente. É possível trabalhar a partir de histórias individuais para coletivas, observando no que diferem e se assemelham levando o aluno a partir de ideias mais simples para as mais complexas e com isso estimular a aprendizagem. Desse modo, colocar o conhecimento histórico em questionamento “significa partir do pressuposto de que ensinar história é construir um diálogo entre o presente e o passado, e não reproduzir conhecimentos neutros e acabados sobre fatos que ocorreram em outras sociedades e outras épocas.” (Schmidt; Cainelli, 2004, p. 52)

A partir do momento em que o professor leva para a sala de aula fontes históricas ou materiais didáticos relacionados ao ensino de História é preciso problematizá-lo, é preciso considerar o conteúdo a ser estudado, a realidade dos estudantes, bem como o conhecimento histórico prévio deles.

A consciência histórica dá identidade aos sujeitos assumindo o papel de demonstrar a direção no tempo, que servirá de guia para a aprendizagem, o professor exerce a função de mediador nessa caminhada oportunizando situações que levem a estimular a memória histórica.

Hoje, cada vez mais, é necessário usar em sala de aula a maior diversidade possível dos recursos tecnológicos, pois através deles é possível ampliar o processo de ensino-aprendizagem para ir além da transmissão de conhecimento, mas oportunizar aos alunos uma transformação, tornando-os cidadãos críticos e conscientes do seu papel na sociedade.

O espaço virtual possibilita a interação e comunicação entre professores e alunos em tempo e espaço diferentes. Esse tempo é mediado pelos recursos tecnológicos que assumem a função de agilizar o acesso dos alunos aos conteúdos e tarefas disponibilizadas pelos professores, além de ter contato com outros materiais como imagens e vídeos.

Lévy (2011) diz que o virtual possui uma linguagem própria e encontramos isso na nova forma de se comunicar, em que são inseridos novos códigos de linguagem que se tornam comuns a todos, mas ao mesmo tempo se misturam as linguagens existentes e facilitadas pela internet. O virtual propiciou a criação dessa nova forma de se comunicar que tem por características a linguagem e códigos, a velocidade na comunicação e todos se comunicando ao mesmo tempo, o uso de hipertexto, o uso constante de bancos de dados (nuvens) e a Cibercultura possibilitando diferentes maneiras de relacionamentos sociais e culturais por meio *on-line*.

Devemos considerar que vivemos em uma época em que o uso da tecnologia está muito presente no cotidiano se tornando muitas das vezes imprescindível seu uso, com essa presença tão constante percebemos também mudança nas relações interpessoais. “Essas transformações atingiram diferentes segmentos e áreas da sociedade, como por exemplo, os modos de trabalho, as relações sociais, as instituições, as empresas e as relações econômicas” (Sosa e Tavares, 2013, p.824). O uso de diferentes recursos disponíveis no ciberespaço potencializa tanto a inteligência individual como a coletiva, pois através das tecnologias digitais é possível o compartilhamento de documentos digitais e informações, também pode-se usar de programas em rede nos quais grandes grupos podem estar conectados ao mesmo tempo.

Lévy (1999) diz que o grande problema da educação e da formação são justamente essas mudanças rápidas que acontecem quando se fala em tecnologia, o que hoje é inovação amanhã já será um saber defasado, justamente por esse motivo se torna impossível realizar um planejamento fechado, este deve ser flexível passível de ser revisto e adequado conforme a necessidade.

Diante dessas constantes mudanças o professor assume outro papel, mas nunca deixando de ser o mediador do saber, os ciberespaços passam a exercer um papel importante, uma vez que será neles onde serão transmitidos os conhecimentos construídos pela sociedade, pois eles possibilitam ampliar os conhecimentos humanos beneficiando todas as áreas por meio da tecnologia que é o “conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade” (Kenski, 2008, p. 24)

O novo professor precisaria, no mínimo, de uma cultura geral mais ampliada, capacidade de aprender a aprender, competência para saber agir na sala de aula, habilidades comunicativas, domínio da linguagem informacional, saber usar meios de comunicação e articular as aulas com as mídias e multimídias (Libâneo, 2004, p. 4).

É necessário que haja a construção de novos modelos de espaço dos conhecimentos e assim surgem duas formas necessárias nos sistemas de educação e formação. A primeira vem como a inserção da Educação a Distância (EAD) no cotidiano, essa modalidade de ensino permite uma comunicação interativa através de diversas ferramentas digitais.

Segundo Valente (2011, p 14):

O desafio da Educação, em geral, e da Educação a Distância (EaD), em particular, está em criar condições. Isso implica a elaboração de diferentes abordagens de EaD, contemplando tanto a transmissão de informação como a construção de conhecimento praticamente inexistente.

As escolas recebem diariamente novas gerações de alunos capazes de responderem ao mesmo tempo a diferentes estímulos. Isso nos mostra que a aprendizagem deve ser significativa, capaz de potencializar esses estímulos, com a utilização de recursos tecnológicos. As novas gerações estão mudando sua forma de aprender e a internet trouxe consigo novas formas de aprendizagem, mudando a forma como os materiais educacionais são projetados.

A utilização dos OA, principalmente na educação básica, é recente e requer do professor uma nova postura didática, na qual ele terá que rever sua metodologia, utilizando-se dos novos recursos disponíveis, a fim de potencializar a aprendizagem e proporcionar maior interatividade entre os diferentes atores por meio de uma prática pedagógica envolvente (Junior e Freitas, 2013 p. 757).

Hoje, encontramos uma diversidade enorme de recursos e possibilidades que podem ser inseridas na prática do professor de história, uma dessas alternativas são os Objetos de Aprendizagem (AO), que são recursos pedagógicos que potencializam a aprendizagem desde a sua criação, desenvolvimento bem como para utilização na elaboração e realização de trabalhos, agregando valores, conhecimentos e habilidades de maneira colaborativa.

Segundo Wiley os Objetos de Aprendizagem são:

Qualquer recurso digital que pode ser reutilizado para apoiar a aprendizagem” e “esta definição inclui qualquer coisa que possa ser entregue através da rede sob demanda, seja ela grande ou pequena. Existem atributos que são essenciais de um OA, ele precisa ser reutilizável, digital, recurso e aprendizagem (Wiley, 2002, *apud* Junior 2013 p. 756).

A vantagem de usar os OAs nas aulas é a de que eles podem ser reutilizados em diferentes ambientes e acessado por várias pessoas ao mesmo tempo. As novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida das pessoas e tanto a escola quanto o professor deve estar preparados para receber os alunos dessa geração, buscando se aperfeiçoar e por consequência também a sua prática.

As ferramentas digitais devem servir como um apoio didático para a prática docente. Podem ser utilizadas em diferentes situações, como para dar início a um conteúdo ou até mesmo para aprofundá-lo, mas também como algo dinâmico sendo um diferencial para as aulas com conteúdos densos e cansativos para os alunos.

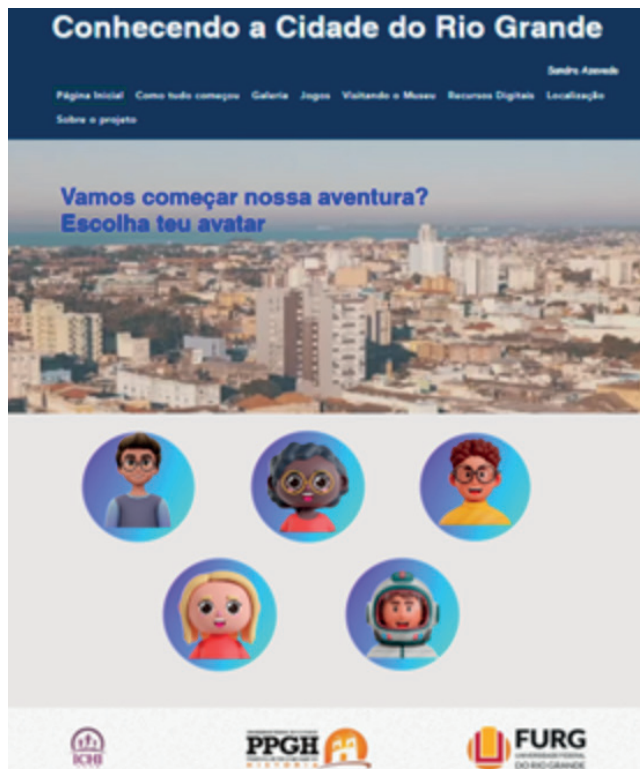
Site: Conhecendo a Cidade do Rio Grande.

Buscou-se alinhar os conteúdos dos recursos com o previsto no Documento Orientador Curricular do Território Rio Grandino para turmas de 4º anos. Procurando desenvolver as habilidades e competências de forma lúdica e prazerosa para os estudantes, afastando a ideia de que aprender História é ruim, cansativo e de que basta decorar as datas importantes que já se aprende.

Para entender os fatos históricos é preciso refletir criticamente sobre eles, é perceber que enquanto Rio Grande estava sendo fundada pelos portugueses, outros acontecimentos surgiam.

O *Site* está dividido em oito seções. Na seção “Página Inicial” (figura 1), para atrair a atenção dos estudantes foram colocados avatares (personagem) que levam a página seguinte, proporcionando uma maior interação com o ambiente.

Figura 1 – Visão da Página Inicial do produto



Fonte: Acervo das autoras, 2023.

Os materiais disponíveis no *site* foram selecionados de forma a atender as necessidades na aprendizagem sobre a História Local da cidade do Rio Grande/RS. Visando desenvolver as competências e habilidades voltadas para o ensino de história.

O *site* conta com vídeos sobre o município, uma seção de galeria com fotos de diferentes épocas e regiões do município. Esses registros fotográficos retirados de *sites* e blogs disponíveis na internet referentes a história da cidade, bem como, de acervo pessoal da autora. A Fototeca Municipal Ricardo Giovannini será visitada para consulta e coleta de outros registros que venham a agregar a aprendizagem. “As fontes históricas são traços do passado que permanecem, e pelas quais é possível realizar inferências para interpretar e constituir esse conhecimento como saber histórico” (OLIVEIRA, 2013, p. 38), proporcionar aos estudantes o contato com diferentes fontes, e no caso as fontes imagéticas, favorece a compreensão de passagem do tempo e permite que os estudantes percebam as mudanças ocorridas ao longo dos anos e identifique lugares conhecidos por ele.

Figura 2 - Galeria



Fonte: Acervo das autoras, 2023

A seção “Jogos”, figuras 3, está centrada em disponibilizar jogos já existentes e também na produção de novos jogos com assuntos mais específicos sobre a cidade do Rio Grande. O objetivo desse espaço é que, de forma lúdica, os estudantes possam reforçar o que foi aprendido de forma divertida através de recursos que fazem parte do cotidiano deles, transformando a ideia de que estudar é algo ruim.

Os games para a educação são recursos facilitadores da aprendizagem, pois através deles os estudantes apreendem melhor os conteúdos ensinados pelo professor. Vão muito além da simulação, dos sons e dos possíveis movimentos que se pode realizar, eles proporcionam novas formas de pensar, agir, sentir, interagir e (re)criar novas histórias.

Enquanto uma história é uma coleção de fatos (verdadeiros ou fictícios), em uma sucessão imutável, que sugerem uma causa e efetuam uma relação, um jogo apresenta uma árvore que se ramifica, permitindo ao jogador criar a própria história, fazendo escolhas a cada ponto final. Ele é encorajado a explorar as relações causais de diferentes ângulos, razão pela qual os jogos são uma forma interessante para ele aprender (MOITA, 2010, p. 117).

Figura 3 – Jogos - Quiz



Fonte: Acervo das autoras, 2023.

O *site* ainda conta com uma visita virtual ao Museu da Cidade do Rio Grande (MCRG), que guarda a Coleção Histórica da Cidade do Rio Grande, está situado no Prédio da Alfândega, entrada pela rua Riachuelo. De acordo com informações disponíveis no *site* ele conta com um acervo de aproximadamente 8 mil peças.

Foi vinculado ao ambiente o tour virtual já existente na página do museu e assim possibilitar ao estudante e ao professor a experiência de poder andar pelos corredores do museu ao tempo que se está discutindo em sala de aula os conteúdos planejados.

Como forma de colaborar com a prática docente, foi criado um espaço no *site*, no qual é possível encontrar sugestões de aplicativos e ferramentas *online* para a criação de jogos, histórias em quadrinhos, desenhos animados/ animações com áudio, além de ferramnetas para edição de imagem e vídeo. Esses recursos podem ser usados tanto pelo professor para a produção de material quanto pelos alunos em alguma atividade proposta em sala de aula. São ferramentas de fácil usabilidade, com versões gratuitas que abrangem muitos recursos interessantes, proporcionando um experiência inovadora e instigante.

Figura 4 – Recursos Digitais



Fonte: Acervo das autoras, 2024.

Promover o acesso e a interação com diferentes fontes e recurso, possibilita um aprendizado mais significativo, uma vez que é possível relacionar e vivenciar na prática a teoria aprendida em sala de aula. É importante e necessário que para o ensino de História se agregue a metodologia recursos para usar em sala de aula sobre a História Local valorizando cada vez mais as memórias sejam individuais ou coletivas. Isso para que os alunos possam construir suas identidades, desenvolvendo a consciência história por um processo de aprendizagem histórica.

Considerações finais

Em suma, a pesquisa possibilitou entender a relevância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) para o ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Foi possível perceber a necessidade de adaptação das práticas pedagógicas em resposta às limitações impostas pela pandemia. Os professores se viram obrigados a reinventar suas metodologias, utilizando recursos como fotos, jogos digitais, vídeos, entre outros, para garantir que todos os alunos tivessem acesso ao conteúdo. Essa adaptação não apenas evidenciou a resiliência dos educadores, mas também ressaltou a importância de um suporte tecnológico adequado para a educação.

A proposta de material didático digital elaborada se destaca como uma solução inovadora para o ensino de História. Ao utilizar a História Local como objeto de estudo, o material não apenas enriquece o conhecimento dos alunos sobre sua própria realidade, mas também os engaja de maneira mais significativa. Essa abordagem permite que os alunos se percebam como sujeitos ativos na construção da História, promovendo uma aprendizagem mais contextualizada e relevante.

Outro ponto importante é a formação continuada, pois ela irá possibilitar que os educadores possam explorar todo o potencial das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. A formação deve ser contínua e adaptada às necessidades dos professores, garantindo que eles se sintam seguros e preparados para integrar as TIC em suas práticas pedagógicas.

É fundamental que se repense a prática docente à luz das novas demandas sociais e tecnológicas. A pandemia evidenciou a necessidade de uma educação mais flexível e adaptável, que considere as realidades dos alunos e suas famílias. Por fim, integração dessas tecnologias pode transformar a maneira como os alunos se relacionam com o conhecimento, tornando o aprendizado mais dinâmico e interativo. Assim, espera-se que este trabalho inspire outros educadores a explorar novas possibilidades pedagógicas e a valorizar a História Local como um elemento central na formação dos alunos.

O questionário aplicado com professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, reforça a importância do professor no combate às desigualdades, sendo ele elemento fundamental na formação de cidadãos críticos e conscientes do seu papel na sociedade. Os professores apontaram as dificuldades enfrentadas e o impacto na aprendizagem, como esse período pandêmico levou a um retrocesso no ensino, mesmo que tenham sido inovadores, na prática intensificando o uso de recursos tecnológicos, usando plataformas e ambientes de aprendizagem, aderindo à videoconferências, entre outros, porém nem todos os alunos tiveram as mesmas oportunidades, pois diferentes fatores impediram a adesão e participação como a falta de internet em casa, não ter celulares ou computadores modernos o suficiente para suportar as plataformas educacionais indicadas pelo governo, muitos pais e responsáveis perderam seus empregos influenciando as crianças, e é nesse contexto de total desestímulo que entra o professor.

Por isso se faz necessário um espaço em que se possa contar com diferentes materiais didáticos digitais, para que o professor possa utilizá-los com os alunos, bem como, para produzir diferentes materiais que possam proporcionar uma aprendizagem mais significativa, despertando a curiosidade, a criatividade, a imaginação, o pensamento crítico-reflexivo, a fim de, compreender fatos da História Local que nos constituem. O que vem ao encontro da minha proposta de produto, o qual se constitui como um ambiente com diferentes fontes históricas sobre a cidade do Rio Grande/RS. Esse espaço proporciona tanto ao professor quanto ao aluno conhecer ferramentas que poderão ser usadas como facilitadores da aprendizagem, uma vez que propiciam a criação de conhecimento.

É em sala de aula, seja ela virtual ou presencial, que o professor irá aproximar os alunos à História contadas nos livros, pelos familiares, ouvida nas ruas e conduzi-los a uma posição de investigador da história, analisando evidências, vestígios de um passado que não foi vivido por eles, mas que de alguma forma estão conectados em uma linha ligando passado-presente-futuro.

REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de História: fundamentos e métodos. 2ed. São Paulo. Cortez, 2008.
- BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2017.
- BRASIL. Secretaria Municipal de Educação. América Portuguesa. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://www.multirio.rj.gov.br/historia/modulo01/index.html>> Acessado em: 25 jun. 2023.
- CERRI, Luís Fernando. A função da História: orientação temporal e o ensino da História. II Seminário Estadual para elaboração de diretrizes curriculares para o Ensino Fundamental – História. Faxinal do Céu, 2004*. Disponível em: <<http://www.geocities.ws/lfcronos/texfunchistoria.html>> Acessado em: 10 jul. 2023.
- COOPER, H. Aprendendo e ensinando sobre o passado a crianças de três a oito anos. Educar em Revista, n. spe, p. 01–15, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/8wydNzqGj5yKJzqkhPv5NTp/?lang=pt> Acessado em: 12 out. 2023.
- JUNIOR, Ney Izaquirry de Freitas; FREITAS, Neida Maria Camponogara de. Objetos de aprendizagem para o ensino da história: uma busca na web. Revista Latino-Americana de História v. 2, n. 6 – ago. 2013 – Edição Especial. Disponível em: <<file:///D:/Dialnet-ObjetosDeAprendizagemParaOEnsinoDaHistoria-6238716.pdf>> Acesso em: 08 jan. 2022.
- KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2007.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- _____. O que é o Virtual?. 2ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.
- LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.
- MERCADO, L. P. L. Formação docente e novas tecnologias. IV Congresso RIBIE, Brasília. 1998. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/niece/eventos/RIBIE/1998/pdf/com_pos_dem/210M.pdf> Acesso em: 25 maio 2021.
- OLIVEIRA, A. G. P. Aprendizagem Histórica na Educação Infantil: Possibilidades e perspectivas da Educação Histórica. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2013. Disponível em:
- ORTA, D. A. A. Nos trilhos da cultura ferroviária: documentos de arquivo familiar no ensino de história. História & Ensino. (2007). 13, 71–89. Disponível em: <<https://doi.org/10.5433/2238-3018.2007v13n0p71>> Acessado em: 10 de jul. 2023.
- RÜSEN, J. Didática da história: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. In: SCHMIDT, M.; BARCA, I.; MARTINS, E. (orgs.). Jörn Rüsen e o ensino de história Curitiba: Ed. UFPR, 2011a.
- SACRISTÁN J. G.; PÉREZ GÓMEZ A. I. Compreender e transformar o ensino. Porto Alegre: ArtMed, 2000.
- SANTOS, Felipe Alonso dos, (org) [et al]. Documento Orientador Curricular do Território Rio-Grandino. Rio Grande. SMED, 2019.
- SOSA, Derocina.; TAVARES, Luana Ciciliano. ENSINO DE HISTÓRIA E NOVAS TECNOLOGIAS. Revista Latino-Americana de História. v.2, n.6 – ago. 2013 – Edição Especial.
- Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/rla/index.php/rla/article/view/237>> Acesso em: 28 jan. 2022.
- SCHMIDT, Maria auxiliadora e CAINELLI, Marlene. In Ensinar História. São Paulo: Scipione, 2004.
- VALENTE, José Armando; MORAN, José Manuel; ARANTES, Valéria Amorim; (org). Educação a distância: pontos e contrapontos. São Paulo. Summus. 2011.