A HISTÓRIA QUE A HISTÓRIA NÃO CONTA

Andréa de Oliveira Fonseca[1]
Rafaela Nichols[2]

Resumo

Esse artigo trata de projeto realizado na Escola Municipal Rivadávia Corrêa, da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro, sobre resgate de heróis e heroínas esquecidos da História-os invisibilizados. Após pesquisa na internet do laboratório de informática da escola os alunos produziram textos com as biografias desses personagens e escreveram cartas para amigos contando sobre os mesmos personagens. Todo esse material foi transformado em livro digital e disponibilizado em uma plataforma de livros digitais, ficando disponível ao publico.

Palavras-chave: Motivação; Invisibilizados; Heroínas; Populares; Livro Digital.

Introdução

Neste artigo pretende-se apresentar a atividade realizada na Escola Municipal Rivadávia Corrêa cujo início se deu a partir da ideia de resgate dos heróis e heroínas esquecidos (as) da História, ideia essa iniciada pela professora dessa disciplina na escola. Como inspiração o samba enredo da Escola de Samba Estação Primeira da Mangueira de 2019 que destaca esses personagens. Aproveitando a memória do evento do Carnaval foi pensado nesse resgate como mais uma estratégia para valorizar aqueles setores esquecidos pela sociedade e pouco lembrados na História.

A clássica questão de que a História não é feita só de grandes nomes, pois ela também tem heróis populares, e por que não falar de heróis populares brasileiros? E como os heróis populares e a população brasileira são de maioria negra, surgiu essa ideia quase naturalmente, como a maioria de heróis negros e mulheres negras. Foi pensado no outro lado, de trazer luz aos invisibilizados da História, por que se estuda muito Napoleão e Hitler, mas não se sabe quem é Dandara dos Palmares.

Atendendo aos alunos da comunidade do centro da cidade, Morro da Providência e arredores, os professores lidam com alunos com autoestima muito baixa, pouca motivação e também um baixo desempenho escolar, demandando por parte da gestão da

[1] Professora das Redes Municipal e Estadual de Educação do Rio de Janeiro. Especialista em Informática Educacional (Unicarioca). E-mail: drinhaof@gmail.com.

[2] Professora da Rede Municipal de Educação do Rio de Janeiro (E.M.Rivadávia Corrêa). Mestre em História Comparada (UFRJ). E-mail: rafaelanichols@yahoo.com.br.

escola uma busca constante de estratégias para reverter essa estatística. Este projeto iniciou com esse objetivo de resgate. Citando Leo Fraiman (2014, p.1):

> Uma pessoa com boa autoestima geralmente tem mais facilidade para se relacionar, é mais produtiva, aprende melhor, tem uma vida mais saudável, pois se cuida e se considera, percebe-se digna de amor, respeito, sucesso, e faz o que for preciso para obter isso da e na vida, favorecendo a capacidade de adaptação ao meio e ao bem-estar emocional e permitindo uma recuperação mais rápida diante de situações adversas.

O passo seguinte complementar a essa ideia foi o uso da tecnologia, ideia sugerida pela professora itinerante da escola, especialista em Informática Educativa, com os netbooks do laboratório de informática da escola. Servindo como uma ferramenta de motivação para os alunos e para a realização de pesquisa, a proposta foi a publicação de um livro digital sobre o tema apresentado acima com textos produzidos pelos alunos. O acesso à internet possibilitou a navegação em vários sites selecionados para o trabalho. Como objetivo dessa etapa o desenvolvimento de múltiplas habilidades relacionadas ao mundo digital onde o aluno encontra grande diversidade de temas e também espaços para produção e autoria de trabalhos. Citando o Prof. José Manuel Moran (2018, p.1):

> Num mundo multicultural, permanentemente conectado e em profunda transformação, faz todo sentido a educação baseada em valores, desenvolvimento de competências e aprendizagem por projetos. O currículo explora cada vez mais metodologias ativas, enfatizando a aprendizagem por experimentação, trabalhando com projetos, investigação, resolução de problemas, produção de narrativas digitais e desenvolvimento de atividades maker, de forma personalizada e colaborativa.

O estímulo pelo uso do computador e internet ampliou no aluno a concentração e o envolvimento no tema proposto, com a possibilidade de perceber suas produções disponíveis na internet gerando aumento de sua autoestima. Primeiro por estar num espaço privilegiado e de pouco uso pela comunidade escolar, segundo por estar tendo acesso a uma ferramenta digital muito envolvente e motivadora. Essa prática possibilita o surgimento de autores e leitores capazes de produzir e ler em ambientes diversos e para ambientes diversos. Foi articulado assim o trabalho pedagógico do currículo da área de História com as ferramentas on line de produção e comunicação.

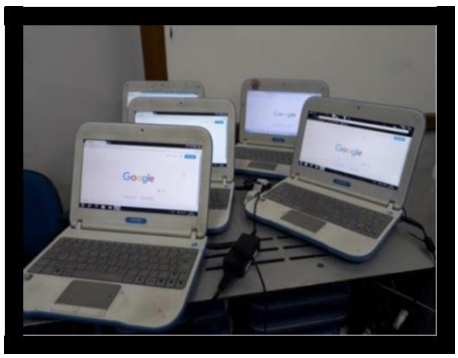
Desenvolvimento

A primeira etapa do trabalho iniciou com a organização do espaço do laboratório de informática, pois o armário com os netbooks estava bem desorganizado e os fios

embolados. Todos os netbooks foram atualizados, configurados e selecionados para a atividade. Foi preciso também arrumar o próprio espaço do laboratório.

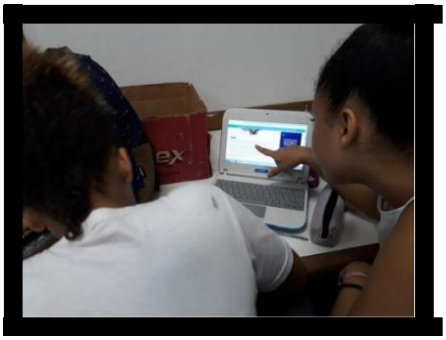
Antes Depois

Fonte: acervo pessoal



Fonte: acervo pessoal

A segunda etapa do trabalho foi a entrada dos alunos para a sensibilização inicial no espaço do laboratório e no primeiro contato com os netbooks. Por ser disciplina eletiva a turma continha alunos do 7º, 8º e 9º anos, o que foi positivo, pois os maiores auxiliaram muito com ideias e sugestões no projeto. Nessa etapa eles iniciaram a familiarização com o acesso a internet e com o programa de edição de texto.



Fonte: acervo pessoal

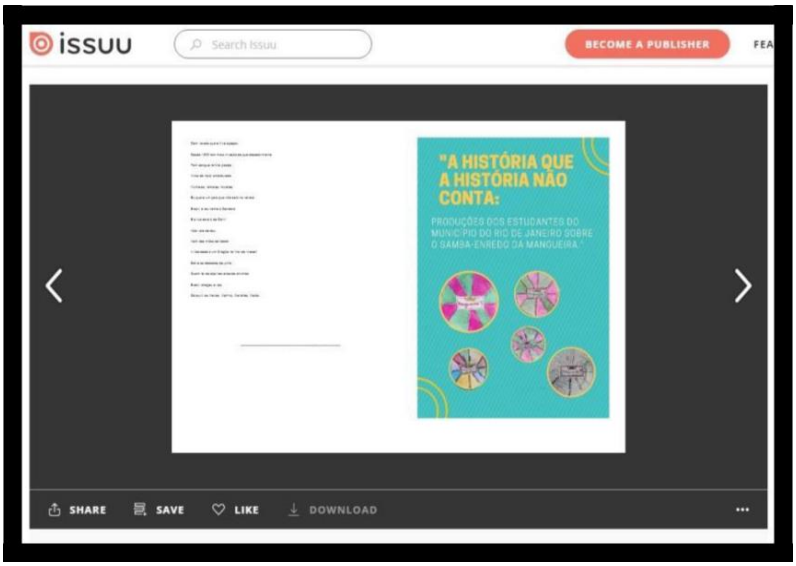
Na terceira etapa do trabalho os alunos foram divididos em duplas ou trios e iniciaram a pesquisa biográfica propriamente dita, com a distribuição dos personagens que cada grupo deveria pesquisar. Foi utilizado o site de pesquisa Google e os resultados das pesquisas analisados junto com as professoras. Após análise de vários resultados os participantes iniciavam a digitação do resumo da biografia com os fatos mais relevantes da história do personagem selecionado. Para complementar o trabalho passavam para a pesquisa da imagem do herói ou heroína e sua inserção junto ao texto digitado. Nessa etapa foram utilizadas quatro aulas de 1 hora cada uma.

Na quarta etapa, por sugestão de um aluno do 9º ano, os participantes escreveram cartas no editor de textos, contando para algum amigo sobre aquele personagem pesquisado por ele. Esses materiais foram incluídos ao final das biografias e anexados ao livro.

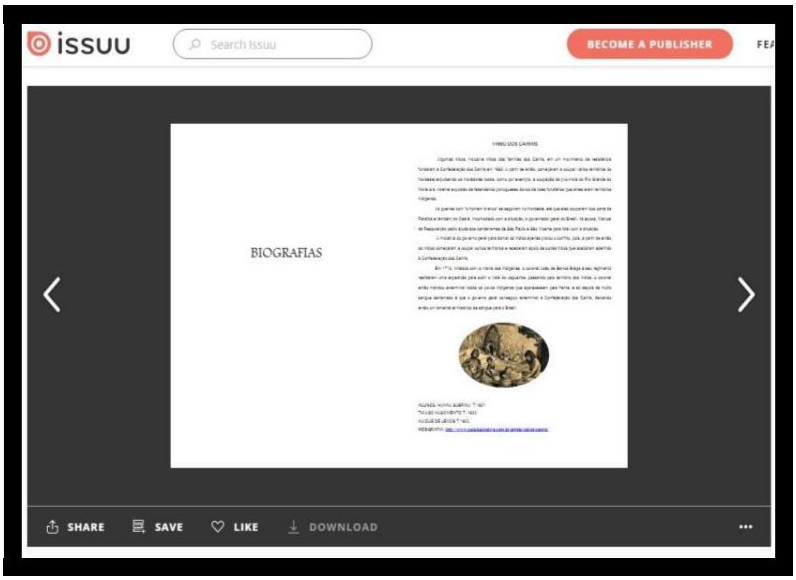
Fonte: acervo pessoal

Na quinta etapa os trabalhos foram todos revisados e corrigidos os erros de digitação e ortografia. Após essa revisão todos foram transformados no formato PDF e unidos num único documento que, na etapa seguinte, foi publicado no site Issuu[3] como livro digital para visualização pública.

Na sexta etapa o livro on line foi apresentado para a comunidade escolar e para os próprios alunos, que ficaram muito satisfeitos com o trabalho concluído.



Fonte: acervo pessoal



Fonte: acervo pessoal

3 https://issuu.com/projetolied2019/docs/a_hist_ria_que_a_hist_ria_n_o_conta

Resultados

Pode-se dizer que os resultados foram satisfatórios, pois foram alcançados os objetivos propostos: domínio do conteúdo da disciplina de História; motivação do aluno; aumento de sua autoestima; ampliação das produções textuais e compartilhamento na internet. Estes resultados confirmam a capacidade das tecnologias digitais em estimular o surgimento de autores e leitores criativos e interessados em compartilhar experiências e se comunicar com seus pares.

Em relação ao conteúdo da disciplina os discentes puderam reconhecer personagens brasileiros importantes antes desconhecidos e invisíveis na História. Personagens que são oriundos de classes menos favorecidas e que desempenharam papéis relevantes na História do Brasil. O aumento da motivação e autoestima ficou visível a partir da postura dos discentes que se orgulharam do trabalho realizado registrando nas avaliações o interesse e a satisfação da realização do projeto. O desenvolvimento da habilidade da escrita e compartilhamento fica explícito a partir da motivação e envolvimento em suas próprias produções e da postagem do livro digital, algo difícil de ocorrer no dia a dia da unidade escolar, quando a produção de textos é bastante limitada.

Conclusões

A ampliação das redes sociais pela internet e a possibilidade cada vez maior das trocas entre as pessoas torna urgente a incorporação, pelas unidades de ensino, de práticas pedagógicas que contenham essas competências e habilidades sociais de leitura, pesquisa e escrita nos ambientes virtuais disponíveis e gratuitos. Ao cidadão do século XXI será demandado o envolvimento nesses canais de produção e compartilhamento.

A proposta apresentada tem como objetivo mostrar uma das possibilidades de interdisciplinaridade dentro desse universo on line, quando se articulam conteúdos relevantes de História e produção em mídias digitais. Entendemos que esse projeto motiva e interessa o jovem para superar suas dificuldades e produzir materiais significativos. Essa motivação, por consequência, traz aumento da autoestima e novas posturas discentes com novas estatísticas de desempenho escolar.

Os resultados apresentados demonstram que é possível reverter alguns índices educacionais a partir de atividades pedagógicas criativas e motivadoras. O comportamento dos alunos mostra o caminho certo.

Referências

FRAIMAN, Leo. Como trabalhar a autoestima em sala de aula. Educação UOL, set. 2014. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/colunas/leo-fraiman/2014/09/11/como-trabalhar-a-autoestima-em-sala-de-aula.htm>

MORAN, José Manuel. Contribuição das tecnologias para a transformação da educação. Revista Com Censo #14, volume 5, número 3, agosto 2018. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/08/Entrevista_Tecnologias_Moran_Com_Censo.pdf>