

EXPERIÊNCIA EM DOCÊNCIA NO PIBID-HISTÓRIA: O USO DO PADLET COMO RECURSO NAS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

Kátia Sillene Antunes da Silva¹, Liliane Idalgo Pinheiro², Vinicius Menezes³, Clarisse Ismério⁴

228

1*, 2 - Acadêmicas do Curso de História, Centro Universitário da Região da Campanha- URCAMP,

katysillene@gmail.com; lilianeipinheiro@gmail.com

3* - Professor do EMEF Fundação Bidart, Supervisor do PIBID história.

vinistoria@hotmail.com

4* - Historiadora, Doutora em História do Brasil, Coordenadora do Curso de História da Urcamp. Orientadora, e Coordenadora de Área do PIBID História.

clarisseismerio@urcamp.edu.br

O PIBID História da Urcamp/Bagé atua junto a E. M. E. F. Fundação Bidart desde 2020. As atividades durante o período de distanciamento social, ocasionado pela pandemia, são feitas através do ensino remoto em aulas assíncronas. Nesta proposta foi trabalhado o conteúdo “As Noções de Cidadania e Política na Grécia e em Roma”, com as turmas do 7º ano. A ferramenta utilizada foi o Padlet. O objetivo deste trabalho é analisar o Padlet como recurso nas atividades pedagógicas produzidas para o PIBID, avaliando o uso desta ferramenta em meio ao ensino remoto. Esperava-se que usando o recurso, Padlet, os alunos se envolvessem com a atividade, sendo assim, tendo várias participações. Infelizmente, a atividade não obteve o resultado esperado.

Palavras-chave: PIBID, Metodologias Ativas, Padlet.

INTRODUÇÃO

O curso de História da Urcamp/Bagé se vinculou ao PIBID – Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, no ano de 2020, em meio à pandemia do COVID-19. Foi selecionada uma escola da rede pública municipal em que os acadêmicos bolsistas deveriam prestar apoio ao professor titular da disciplina de História.

A escola na qual os pibidianos do curso de História atuam é a EMEF Fundação Bidart, instituição com mais de 80 anos de história junto à comunidade bajeense e que, a partir de 2002, passou a fazer parte da rede municipal de ensino. Os bolsistas PIBID são assistidos pelo professor titular da disciplina de História da escola, Vinicius Menezes, e as atividades e produções realizadas pelos bolsistas são orientadas pela professora e coordenadora do curso de História da Urcamp/Bagé, Dr^a Clarisse Ismério.

As atividades durante o período de distanciamento social, ocasionado pela pandemia, são feitas através do ensino remoto em aulas assíncronas. Desta

forma foi escolhido o Padlet, como uma das inúmeras ferramentas tecnológicas disponíveis, pois, com ele pode-se trabalhar conteúdos de forma dinâmica e simultânea, utilizando recursos que não necessitam do modo presencial.

Assim apresenta-se a elaboração da atividade via Padlet, sua aplicação e retorno dos alunos.

229

METODOLOGIA

A atividade foi desenvolvida nas turmas do 7º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Fundação Bidart. O professor titular dessas turmas e dos demais anos finais, Vinicius Menezes, supervisiona os bolsistas e a cada quinze dias remete à eles os conteúdos para que pesquisem a parte teórica ou entrega as atividades já feitas e os exercícios ficam por conta dos pibidianos. Nessas atividades, sempre são utilizadas fontes confiáveis que contribuam com esse conteúdo, devendo as atividades estarem associadas às metodologias ativas.

As Metodologias Ativas vieram como alternativa para o modelo do ensino tradicional em que o aluno é repositório de informações (FREIRE, 1987). Os novos métodos atribuídos às Metodologias Ativas dão ao aluno o protagonismo e ao professor a função de mediador em sala de aula (MORAN; BACICH, 2018).

As tarefas feitas pelos PIBIDianos, normalmente são impressas ou enviadas pelo Google Classroom para os alunos da escola Bidart, com o prazo de 15 dias para serem entregues. Essa atividade excepcionalmente, tinha a proposta de ser totalmente online e um recurso diferente para os alunos, a ferramenta escolhida para esta atividade foi o Padlet. Um quadro interativo virtual ao qual os docentes podem propor temas e os discentes fazerem anotações.

O padlet trata-se de uma ferramenta e de um mural interativo, no qual permite que os alunos postem textos, imagens, vídeos entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais lúdica e dinâmica, pois o docente proporcionará que seus discentes estejam fazendo a utilização de um recurso tecnológico, no qual estimulará os mesmos, despertando o interesse dos alunos. (MOTA, MACHADO e CRISPIM, 2017)

De acordo com Castela e Oliveira (2020), no Padlet há diversos murais virtuais para serem utilizados. Foi escolhido o layout “conversa” que se assemelha aos aplicativos de mensagem, concluiu-se que esse modelo chamaria a atenção dos educandos, e a expectativa era de que até o fim do prazo houvesse bastante resultados.

A proposta dada através do Padlet foi uma reflexão sobre o assunto que foi previamente dado pelo professor titular. Nesse raciocínio, os alunos deveriam escrever o que compreenderam sobre cidadania, os mesmos tinham a opção de inserir uma imagem para complementar. O trabalho foi encaminhado pelo docente titular para os alunos e aguardou-se o retorno dos discentes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A atividade foi produzida com base no conteúdo "As Noções de Cidadania e Política na Grécia e em Roma". Optou-se por trabalhar no Padlet com o conceito de cidadania pois:

A cidadania é notoriamente um termo associado à vida em sociedade. Sua origem está ligada ao desenvolvimento das pólis gregas, entre os séculos VIII e VII a.C. A partir de então, tornou-se referência para os estudos que enfocam a política e as próprias condições de seu exercício, tanto nas sociedades antigas quanto nas modernas. Mudanças nas estruturas socioeconômicas incidiram, igualmente, na evolução do conceito e da prática da cidadania, moldando-os de acordo com as necessidades de cada época (LIMA; JUNIOR; BRZEZINSKI, 2017, p. 2482).

Ao elaborar a atividade, no Padlet, o objetivo foi criar um ambiente interativo em que os estudantes trariam seus conhecimentos prévios sobre o tema “Cidadania”, expressando sua resposta em texto e imagem. utilizou-se avatares¹, personagens construídos pelo professor Vinícius Menezes e pelos bolsistas através da ferramenta Bitmoji². Esses personagens representam as

¹ Há algumas discussões sobre a definição ocidental para profissionais de diferentes áreas. As Ciências da Computação, os Game Studies, as Artes e a Cibercultura entendem esse conceito com algumas particularidades. No entanto, em resumo, para todas elas o avatar é o usuário/interator representado em um ambiente virtual (SILVA, 2010, p. 122).

² Aplicativo para criar emoticons e figurinhas. Disponível em: <
https://www.bitmoji.com/account_v2/>

características físicas dos envolvidos e no Padlet tiveram a tarefa de proporcionar uma atividade de forma dialogada (figura 1).

231

Figura 1



Figura 2

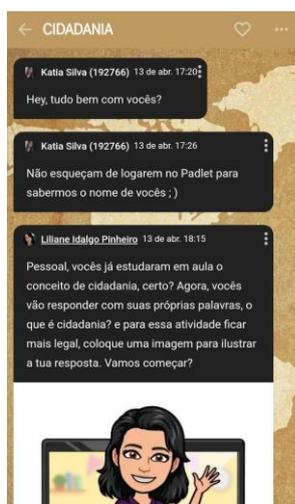


Figura 3



Figura 4



Fonte: Dados das autoras

A atividade, que pode ser vista na figura 4, não obteve o retorno esperado pois, somente um aluno contribuiu, atribuí-se a este fato o desregramento que a pandemia acabou ocasionando devido ao ensino estar no modelo remoto e, neste caso, em aulas assíncronas, que proporcionam a flexibilidade, que alguns estudantes interpretam como liberdade em fazer ou não fazer as atividades.

Mesmo não atingindo a proposta nesse caso específico, acredita-se que em condições normais, fora desse contexto de pandemia, onde há mais interação entre alunos e professores, o Padlet seria uma excelente ferramenta que “faz com que os alunos desenvolvam criticidade e criatividade, mediante as informações e materiais que selecionam, criam e compartilham.” (GONÇALVES E MORAIS, sd, p.1)

232

CONCLUSÃO

Neste trabalho foi discutido o uso de ferramentas que despertem o interesse dos discentes na atividade citada. Era esperado que usando o recurso, Padlet, os alunos se envolvessem com a atividade, sendo assim, tendo vários resultados. Infelizmente, tais expectativas foram quebradas.

Compreende-se que em outro momento, que não houvesse pandemia, as aulas não fossem remotas e a maioria dos educandos tivessem condições para realizar essa tarefa, haveria outro desfecho para esse trabalho. Ou seja, mais repercussões.

Essa atividade realizada em uma aula síncrona teria mais frutos, pois o aluno poderia fazer a atividade daquele momento com o auxílio do professor como orientador de seu saber.

Mesmo sem atingir o resultado esperado, acredita-se que o Padlet é uma ótima ferramenta para ser utilizada em sala de aula, tanto no modelo remoto quanto no presencial. Seu modelo interativo, dinâmico e com planos de fundo temáticos, possibilita que, através das orientações do professor, os alunos colaborem com a elaboração de um material criativo que será produzido aliando tecnologia e a construção do saber.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a oportunidade de participar do PIBID, através das bolsas oferecidas pela CAPES, que auxiliam em nosso desenvolvimento acadêmico e na área da docência.

REFERÊNCIAS

CASTELA. G, S; OLIVEIRA. L, R.S. **Edpuzzle, Canva, Mindomo e Padlet:** Possibilidades pedagógicas para aulas de línguas. XIV Seminário Nacional de Literatura, História e Memória e V Congresso Internacional de Pesquisa em Letras no Contexto Latino Americano. Cascavel/PR. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 17ª. ed, Rio de Janeiro: Paz e terra, 1987.

GONÇALVES, Luciane. M. M. MORAIS, Juliana, M. **O USO DO PADLET NO ENSINO: UMA ANÁLISE BIBLIOMÉTRICA**. In. : VI SECSimpósio de Ensino de Ciências. 1. sd. Revista Interdisciplinar de Tecnologias e Educação - Vol. 5 Ed. Especial. Lorena/SP. p. 1 – 13.

LIMA, Maria E; JUNIOR, Antônio da S. M; BRZEZINSKI, Iria. **CIDADANIA: SENTIDOS E SIGNIFICADOS**. EDUCERE: XIII Congraço Nacional de Educação, [s. l.], p. 2482-2494, 2017. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24065_12317.pdf. Acesso em: 11 jun. 2021.

MORAN, José; BACICH, Lilian, (org). **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso. 2018. e-PUB.

MOTA, Karine Matos; MACHADO, Thallyanna Paiva Pessanha; DOS SANTOS CRISPIM, Rayane Paes. Padlet no contexto educacional: uma experiência de formação tecnológica de professores. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 6, n. 1, 2017.

SANTOS. Taciana. S. **Metodologias Ativas de Ensino-Aprendizagem**. MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO – CAMPUS OLINDA. Olinda – PE, 2019.

SILVA. Renata, C. **Apropriações do termo avatar pela Cibercultura:** do contexto religioso aos jogos eletrônicos. [S. l.]: Contemporânea, ano 02, v. 8, n. 15, 2010.