

PREZAD@ COLEGA,

Neste número pretendemos explorar o potencial das Tecnologias de Informação e Comunicação no processo de ensino-aprendizagem da história, especialmente considerando sua capacidade de proporcionar ao aluno o acesso às evidências (documentos, testemunhos) que nos ajudam a construir o conhecimento histórico. Pensar essas tecnologias como novas ferramentas instrucionais é uma questão de extrema relevância para nós, educadores do século XXI, que lidamos diariamente com os chamados “nascidos digitais”, ainda nos apoiando em recursos mais tradicionais como o livro didático e a lousa ou o quadro-negro.¹ É preciso ter em mente que a popularização da internet nos últimos anos e o contato cada vez mais precoce de nossos alunos com essas tecnologias estão transformando seu modo de ver o mundo e lidar com o conhecimento, e a escola não pode seguir ignorando isso.

Nesse sentido, é fundamental a atuação do professor na busca por estratégias e recursos capazes de propiciar experiências pedagógicas inovadoras, incluindo, sempre que possível, em seus planejamentos, projetos digitais, e prevendo o uso de dispositivos eletrônicos pelos alunos, individual ou coletivamente, em casa ou na escola. Sabemos, porém, que esse não é um processo simples. Não se trata apenas de levar para a sala de aula uma relação de *sites* para indicar aos alunos a visitação posterior, tampouco realizar, isoladamente, uma atividade no laboratório de informática da escola. Um dos grandes desafios da educação é justamente descobrir os caminhos para articular essas novidades com as práticas e espaços educacionais já consolidados, buscando, na

* Mestre em História Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Grupo de Estudos do Tempo Presente. anita.lucchesi@gmail.com

** Departamento de História, Universidade Federal de Sergipe (UFS). Programa de Pós-Graduação em História Comparada (PPGHC/UFRJ) e Programa de Pós-Graduação em História (Prohis/UFS). dilton@getempo.org

medida do possível, tornar essa interação uma experiência cada vez menos episódica e mais qualitativa.

Esta coluna tem procurado oferecer alguns exemplos de *sites*, programas e aplicativos, entre outras tecnologias que consideramos recursos pedagógicos em potencial, como forma de subsidiar os professores que desejam experimentar novos caminhos, buscando conciliar o caráter lúdico e interativo dos ambientes eletrônicos. Nossa percepção é a de que essas indicações, se contextualizadas e articuladas aos conteúdos propostos em sala de aula, podem ser exploradas no sentido de proporcionar aos alunos uma experiência qualitativamente diferente de espaço educacional e do processo de ensino-aprendizagem.

A seguir, destacamos três projetos de recursos didáticos disponíveis na internet que possibilitam acessar e visualizar documentos de diversos tipos (iconográficos, audiovisuais, textuais) como ampliação e alternativa ao modelo tradicional de apresentação – de imagem estática, texto e contemplação passiva – estabelecido nos livros didáticos. A diferença não reside, necessariamente, no tipo de mídia, mas na possibilidade de manipulá-la diversamente, poder reproduzi-la facilmente e relacioná-la a outros conteúdos. Nesses ambientes, alunos e professores vão lidar com outra forma de disposição de informações, não mais linear como a maior parte dos materiais impressos. Nas sugestões desta edição da revista *História Hoje*, apresentamos experiências em que os conteúdos encontram-se integrados à cultura digital e às características já mencionadas em textos anteriores, como hipertextualidade, interatividade e conectividade.²

1. MUSEU DA PESSOA – WWW.MUSEUDAPESSOA.NET

Trata-se de um museu virtual de histórias de vida que disponibiliza *online* um importante acervo histórico e de cultura imaterial. Recebe apoio da iniciativa pública e privada. O Museu da Pessoa analógico nasceu associado à experiência de sua fundadora, Karen Worcman, em projetos de memória e história oral entre 1984 e 1990, que chamaram sua atenção para a singularidade das entrevistas e o potencial que um acervo de histórias de vida poderia ter. Com a internet, o museu passou a aceitar também depoimentos inseridos diretamente por usuários através do portal, além de começar a disponibilizar seu acervo *online*. Seu acervo é basicamente constituído por narrativas de vida, com cerca de 16 mil histórias e 72 mil fotos e documentos digitalizados

(desenhos, ilustrações, documentos pessoais, mapas etc.). Só de gravação, são aproximadamente 25 mil horas. O acesso é gratuito e a navegação pode ser feita por meio das coleções temáticas (como “Golpe de 64” ou “A Gente na Copa”), ou ainda, pode-se realizar uma busca por palavras-chave (como ‘greve’, ‘ditadura’ ou ‘educação’). Ao trabalhar com a oralidade como evidência, o *site* do Museu revela-se um valioso recurso para abordar a variedade de fontes com que podemos fazer história, auxiliando, pela mobilização do conceito de memória, a distinção entre a história como conhecimento produzido (historiografia) e história vivida (passado). Como se pode perceber, o acervo é um importante banco de dados sobre a História do Brasil Contemporâneo.

2. ERA VIRTUAL – WWW.ERAVIRTUAL.ORG

Diferente do exemplo anterior, esta é uma plataforma interativa para visitas virtuais a diversas instituições culturais brasileiras que existem fisicamente (abertas ao público) e passaram por uma espécie de transposição do real para o virtual, mediante fotografias, filmagens e um novo processo de curadoria, inserindo informações de contexto e articulando-as aos ‘momentos’ de cada percurso. Através do portal, diversos museus virtualizados do país se tornaram acessíveis, permitindo ao internauta “‘entrar’ no espaço a ser experienciado, além de brincar e jogar”. Também recebe apoio da iniciativa pública e privada. Por intermédio do Era Virtual é possível conhecer exposições como as do Museu da Inconfidência, em Ouro Preto (MG); da Casa de Cora Coralina, em Goiás (GO); ou do Museu Nacional do Mar, em São Francisco do Sul (SC), entre outros. As exposições virtualizadas são mais que um banco de dados ou uma simples apresentação do acervo, são passeios guiados por dentro dessas instituições, acompanhados de uma narração (texto opcional) sobre a história da instituição e do prédio em si, além do acesso às fichas de cada obra ou ponto de interesse da exposição. Quem visita, por exemplo, a casa da ponte de Cora Coralina, inicia o passeio ouvindo até mesmo excertos da sua obra. Acesso totalmente gratuito e navegação intuitiva, embora não linear, permite ao usuário uma experiência educativa muito rica, com possibilidade ainda de arranjos interdisciplinares, a depender do planejamento do professor. No Museu Nacional do Mar, por exemplo, a história da navegação e das embarcações permite interlocução junto a disciplinas como Artes, Geografia e Física na

seção de modelismo e artesanato. A visita mediada pela tecnologia e pelas informações paralelas (da narração e/ou legenda) pode ser uma alternativa à visita real dos espaços em questão, ou mesmo anteceder, acompanhar ou dar seguimento a uma visita real, otimizando a interação com o espaço, informações arquitetônicas, das histórias dos prédios e/ou localidade em que o museu está inserido. Consiste em um recurso pedagógico interessante não só por permitir que se trabalhe a cultura material como evidência, mas também por inovar e promover outro modo de interação com a cultura.

3. PREZI – WWW.PREZI.COM/

O terceiro e último exemplo não é exatamente um projeto com conteúdos digitais, como os outros dois, mas atende perfeitamente ao nosso intuito de sugerir recursos didáticos alternativos para acessar e visualizar informações em um ambiente 2.0, hipertextual e interativo. O Prezi é um programa para realizar apresentações dinâmicas, ‘zoomáveis’. Como assim? O Prezi faz o mesmo trabalho básico do PowerPoint, nosso velho conhecido, mas com a diferença de adicionar movimento e profundidade às apresentações. Quem costuma utilizar apresentações em sala (em PDF, PowerPoint ou Keynote) sabe que, dependendo do tema, assistir a uma sequência de *slides* estáticos pode se tornar uma atividade morosa e interminável. Mesmo quando utilizamos um *template* diferente ou incluímos vídeos ou músicas em apresentações de PowerPoint ou Keynote o padrão dessas apresentações é linear e, de certa maneira, previsível.

Utilizando o Prezi (que pode ser editado *online* gratuitamente ou em *desktop*, versão *premium*), é possível fazer tudo que o tradicional *software* de apresentações da Microsoft e similares permitem e, adicionalmente, dar movimento à apresentação. É possível, por exemplo, transformar um único documento em base para diversos ‘momentos’ da apresentação.³ Seu grande diferencial é a possibilidade de utilizar qualquer documento de texto ou imagem como fundo da tela, pela qual o programa permite navegar livremente, sem nenhuma ordem predeterminada, e aproximar ou distanciar o foco de acordo com a sua necessidade. Imagine, assim, como seria trabalhar com mapas, podendo aproximar e ‘parar’ o olhar da turma em detalhes interessantes, ao mesmo tempo em que é possível distanciar e ter uma visão do todo – tudo isso, com os espectadores acompanhando esse movimento. Ou ainda, construir linhas do tempo inserindo

textos, gráficos, imagens e todo tipo de informação em cada ano, sem se preocupar em ‘estourar’ o limite de um *slide*. Por conta dessa maior liberdade de criação – quase como um quadro/lousa digital expansível – o Prezi se revela um forte aliado para quebrar a monotonia das aulas.

O programa também permite que você insira anotações, áudio, vídeos, formas, etiquetas e uma série de outros recursos de realce. Outro quesito interessante são as variedades de modelos de apresentações disponíveis para o professor preencher de acordo com a sua necessidade. Por fim, é válido também ressaltar que por funcionar também *online*, sua plataforma permite facilmente a edição coletiva e colaborativa de uma mesma apresentação, ou seja, você pode envolver a turma na criação de um clipe ou mesmo sugerir que os grupos trabalhem juntos na construção de apresentações no Prezi. Enfim, maneiras de liberar a criatividade, sua e da turma, e trabalhar com as evidências por outra perspectiva.

Experimente o Prezi e avalie com a turma o potencial de uma narrativa não linear, capaz de criar efeitos 3D em alguns *templates* de apresentação e ‘linkar’ conteúdos de sua apresentação com outros *sites* da *web*. Vale ressaltar, por fim, que uma vez criada uma apresentação, ela fica disponível e acessível na *web* para o público que você quiser (alguns usuários selecionados, ou aberto) e a qualquer momento, sem requerer nenhum programa para ser visualizada *online*, pois o próprio *site* do Prezi exibe suas apresentações. Porém, como nem sempre temos rede para conexão disponível em sala de aula, uma alternativa é baixar a apresentação portátil após terminar sua edição. O arquivo roda em qualquer computador e não demanda pré-instalação de nenhum outro *software*.

A forma como são construídos/organizados os quadros de conteúdo ou suas apresentações influencia a transposição didática e o processo de ensino-aprendizagem, por isso julgamos ser necessário não só falar da possibilidade de acessar novos conteúdos na rede, como também visualizá-los diferentemente.

Esses são apenas alguns exemplos que podem ser incorporados ao planejamento de aulas e/ou atividades especiais (por exemplo, complementando, abrindo ou fechando aulas externas), ou, no caso do Prezi, ser adotados como ferramentas. Contudo, sempre vale lembrar aos professores que, diferentemente dos

livros didáticos impressos, finalizados após a impressão, os *sites* são canais de alta dinamicidade. Por isso, recomendamos que todas as vezes em que decida utilizar um recurso como esse em sala e/ou indicar atividades a serem realizadas pelos alunos em outro momento, você, professor, seja o primeiro a experimentar a navegação e avaliar o conteúdo. Nesse ambiente não estamos livres de novas edições e modificações de conteúdo, ou mesmo da ocorrência de algum *bug* (problema técnico) que impeça a adequada navegação no *site*.

Além disso, é preciso que o uso da tecnologia em sala de aula seja constantemente problematizado e repensado, não só por apresentar novas possibilidades pontuais de aprender e ensinar com base nos recursos digitais, mas também por eles trazerem consigo impasses e desafios que ainda carecem de muito debate até serem resolvidos. As sugestões apresentadas aqui não são as únicas possíveis. Como corre na boca do povo, a internet é um “mar de informações”. É nossa responsabilidade, porém, tentar orientar nossos alunos para que não se ‘afoguem’ nessas correntes. E isso somente é possível com a articulação entre esses conteúdos digitais e os demais trabalhados ao longo do ano, e com uma abordagem mais consistente do que simplesmente dizer aos alunos que eles devem “pesquisar na internet”. O professor que desejar propor uma atividade diferente, envolvendo essas novas ferramentas, terá de dedicar algum tempo conhecendo o ambiente e entendendo ‘por que’ e ‘como’ esse recurso pode ser interessante em suas aulas. Somente assim será possível passar aos alunos orientações adequadas para o bom aproveitamento desses recursos.

NOTAS

¹ Esses recursos também se encontram em processo de mudança. É notável, por exemplo, que o Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) a partir da edição 2012 tenha passado a considerar e avaliar as referências a *sites* da *web* em livros didáticos para professores e alunos. Além disso, mesmo sendo poucas, algumas escolas vêm trabalhando com propostas mais lúdicas de *edutainment* (misto de educação com entretenimento), como a Escola Sesc de Ensino Médio (Rio de Janeiro, RJ). Contudo, esse ainda é um processo demasiadamente lento e não acompanha a rapidez com que se atualizam e inventam novas tecnologias.

² *Revista História Hoje*, v.1, n.2, p.249-252, 2012.

³ Ironicamente, ao escrevermos aqui, linearmente, é difícil explicar, por isso recomendamos expressamente a visita à página, sobretudo porque se trata justamente de diferença visual no modo de apresentação do conteúdo.