

Ensino de História e tecnologias digitais: trabalhando com oficinas pedagógicas

History teaching and digital technologies: working with pedagogical workshops

Marcella Albaine Farias da Costa*

RESUMO

A escola e a universidade, percebidas como espaços de conhecimento, encontram-se permanentemente interpeladas pelas novas demandas da sociedade, entre as quais, aquelas relacionadas à chamada revolução tecnológica. Considerando os debates atuais em torno da história digital, o texto tem por objetivo apresentar aos professores da educação básica e de nível superior possibilidades de trabalho com/sobre tecnologias digitais, a partir de atividades com oficinas pedagógicas. Analisam-se as diferenças entre as oficinas e as atividades ditas “tradicionais”, defendendo-se que aquelas se fixam como espaço e tempo de formação e pesquisa. As experiências compartilhadas com base no uso de plataformas e ferramentas diversas evidenciam a distinção e os desafios próprios do “falar sobre” e do “operar com” tecnologia no âmbito de processos educativos. Por fim, questiona-se se a tecnologia, além de recurso pedagógico auxiliar, pode mudar a relação com a epistemologia histórica. Palavras-chave: ensino de História; tecnologias digitais; oficinas pedagógicas.

ABSTRACT

The school and the university, understood as knowledge places, are constantly challenged by the new demands of society, including the called technological revolution. Considering the current debates about the digital history, this article aims show to basic education teachers and professors, the possibilities of work with/about digital technologies from activities with pedagogical workshops. Will be reflected about the differences between the workshops and ‘traditional’ activity, and will be defended the point of view that them should be fixed as space and time of formation and research. The shared experiences from the uses of platforms and different tools, show us the difference and the own challenges of ‘talk about’ and ‘to act with’ technology in the field of educative process, as well looking for to quest if them, beyond of auxiliary pedagogical resource, can change the relation with historical epistemology. Keywords: History teaching; digital technologies; pedagogical workshops.

* Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Doutoranda em História, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UniRio). Rio de Janeiro, RJ, Brasil. marcellaalbaine@gmail.com

Prezad@s colegas,

Esta edição pretende trazer algumas reflexões acerca das práticas educativas nas aulas de História com uso de tecnologia, a partir de oficinas por mim realizadas na educação básica e em curso de nível superior. Além do compartilhamento das etapas de produção e execução das referidas oficinas, chamo atenção para a necessidade de inserção dessa problemática nos currículos acadêmicos de formação.

Ao referir-me às tecnologias digitais de informação e comunicação, acredito que muitos de nós, docentes em exercício, tenhamos casos para compartilhar sobre esse assunto – alguns engraçados, outros nem tanto. Pensando nos alunos do Ensino Fundamental II com os quais tenho contato, sujeitos ativos na cultura digital, trago aqui dois episódios. Vejamos.

O primeiro, que gosto sempre de contar e que já explorei em outros textos, refere-se a uma frase no dia da prova de História: “Professora, não lembro nem o que eu comi ontem, como vou lembrar o que a gente viu no início do ano?”. A colocação feita pelo estudante, aparentemente simples e de múltiplas possibilidades interpretativas, traz, a meu ver, um tema de grande relevância que, indubitavelmente, ainda estamos longe de esgotar: a relação com a temporalidade e seus inúmeros subitens, como a questão da memória, da aceleração, das rápidas transformações, da abundância e, simultânea e paradoxalmente, da escassez de dados e de suas respectivas fixações.

Fiquei me perguntando até que ponto a não lembrança do assunto trabalhado – no caso, uma questão justamente sobre temporalidade histórica com base nas palavras de Mário Quintana nos seus escritos sobre “O tempo” – deu-se em função de aquele ser um aluno diário e constantemente bombardeado por inúmeras informações de outros meios que, em grande parte das vezes, tornam-se mais interessantes do que aquilo (ou da forma como aquilo) que é trabalhado dentro dos muros da escola.

O segundo episódio, mais uma vez, aconteceu em uma de minhas avaliações. Questionando sobre o principal bem durante a Idade Média, dando como opções ‘terra’, ‘internet’ e ‘ouro’ e pedindo posterior justificativa da resposta, qual minha surpresa quando uma de minhas alunas marca a ‘internet’ como opção! Colocou ela: “Hoje em dia a idade média é muito concentrada na

internet, pois [os jovens] se comunicam por *sites*, *blogs* e redes sociais e jogam muitos *games*". A Idade Média, ao que parece, tornou-se Idade Mídia...

Essas situações, sem dúvida, multiplicam-se nas salas de aula, ora trazendo desconforto a muitos docentes, ora sinalizando-nos que é preciso mudar as formas de educar. Mudar como? Mudar para onde? Aonde queremos chegar? Estamos fadados a "ter que" usar tecnologia? Para quê, exatamente? Entendo que precisamos achar um "caminho do meio" quando o assunto é tecnologia: nem as "lamentações nostálgicas", nem os "entusiasmos ingênuos" (Chartier, 2002).

Não compreendo que uma aula de História, para ser boa e atrativa, deva, necessariamente, fazer uso de tecnologia, até porque há muitas limitações nesse processo que não podem ser desconsideradas (em termos materiais, pedagógicos e formativos). Todavia, tenho procurado discutir sua potencialidade no processo do fazer e do ensinar História, e questionado se ela, além de recurso pedagógico auxiliar, pode mudar a relação com a epistemologia histórica. Será que já paramos para pensar nisso e nas implicações disso em nosso ofício diário?

Neste contexto, é primordial diferenciar a noção de *história digital* (Carvalho, 2014; Costa, 2015; Lucchesi, 2014; Maynard, 2011; Noiret, 2015) da *história por meios digitais*, pois a história digital "não é feita apenas pela utilização de novas ferramentas digitais que facilitam as velhas práticas", mas se trata "também do desenvolvimento de uma relação estreita com as tecnologias suscetíveis em modificar os próprios parâmetros da pesquisa [e de ensino]" (Noiret, 2015, p.33).

Acredito que estamos em um momento de transição, o que explica a fraca visibilidade dessas discussões sobre o digital nos currículos de formação de professores (Costa, 2015). É compreensível, portanto, o depoimento de muitos de nossos colegas educadores de que "estamos perdidos" em meio a esse mundo midiático. Muitos docentes, mesmo na Academia, reconhecem a importância do tema, mas não sabemos bem de que forma os trabalhar; minha intenção aqui, ao partilhar algumas experiências em que estive diretamente envolvida, não é mostrar o caminho certo e único para problematizar o digital, mas apresentar possibilidades concretas de trabalho ao professor-leitor.

Por que essas atividades se deram em formato de oficinas? As proposições de Mediano (1997) e Andrade & Lucinda (2011), dialogando com autores em

sua maioria estrangeiros, oferecem um caminho interessante para compreender, afirmar e justificar que oficinas são espaços legítimos de formação e pesquisa:

Concebemos a oficina como uma realidade integradora, complexa, reflexiva, em que a teoria e a prática se unem como uma força-motriz do processo pedagógico, orientado para uma comunicação constante com a realidade social e com uma equipe de trabalho altamente dialógica, formada por docentes e estudantes, na qual cada um é um membro a mais da equipe e traz seus aportes específicos. (Betancourt, 1991, apud Mediano, 1997, p.97)

E ainda:

Na oficina, através do interjogo dos participantes com a tarefa, confluem pensamento, sentimento e ação. A oficina, em síntese, pode converter-se no lugar do vínculo, da participação, da comunicação e, por fim, lugar de produção social de objetos, fatos e conhecimentos. (Betancourt, 1991, apud Mediano, 1997, p.97)

Mediano (1997, p.98) afirma que “a oficina é uma realidade complexa, que, embora privilegie o trabalho de campo, deve integrar num único esforço três instâncias básicas: um trabalho de campo, um processo pedagógico e uma relação teórico-prática”. Para a autora, é importante que os participantes saiam com o novo conhecimento sistematizado e aptos para o que ela chama de uma nova ação transformadora em relação à anterior. Complementa afirmando que “a oficina não pode ser apenas um espaço em que se conversa, se conhecem novas pessoas e se vai para casa satisfeito”, ela “pressupõe que o participante saia dela capacitado para uma ação mais coerente e consequente, com o seu compromisso de transformação da realidade em que atua” (Mediano, 1997, p.99).

Já Andrade & Lucinda (2011) trazem algumas concepções sobre oficinas pedagógicas, comparando-as a um fazer artesanal e valorizando-as como possibilidade de articulação entre teoria e prática. Podendo ser vistas como espaço e tempo de formação, comentam que se tornaram uma febre entre os/as educadores/as, mas que ainda pouco se sabe sobre o que elas são, seu potencial e o que trazem no sentido de inovar. O olhar histórico permite compreender que oficinas se constituíram em local de trabalho e como espaço de ensinar e aprender, sendo que, para aqueles autores, seu produto final é fruto do trabalho de todos e entre todos. “A oficina é o local da ‘manufatura’ e da ‘mentefatura’,

ou seja, mente e mãos trabalham juntas, articuladas, nunca justapostas ou hierarquizadas” (Gonzalez, 1987, apud Andrade; Lucinda, 2011, s.p.).

Para esses autores, trabalhar com oficinas significa mobilizar uma dimensão que é humana, uma dimensão que é da ordem do político-social e uma dimensão técnica; eles entendem que as oficinas pedagógicas são momentos privilegiados para os grupos de participantes interagirem e formularem as suas questões, saberes e compromissos. A meu ver, oficinas são espaços discursivos em que pensamento e ação se relacionam, são um terreno potente e fértil onde se demarca a autoria e a produção de narrativas a partir da dissolução da visão dicotômica entre teoria e prática, que se juntam em prol de um aprendizado que será materializado na produção de algo.

Portanto, colega, convido você a conhecer quatro oficinas pedagógicas nas quais a tecnologia se fez presente, seja ‘falando sobre’ ela, seja ‘operando com’ ela – e vai aí uma grande diferença. Como se poderá observar, elas estão separadas temporalmente (2011, 2012 e 2014) em virtude de representarem momentos distintos de minha trajetória profissional, em que estive inserida em diferentes espaços de formação. Meu objetivo, para o recorte deste texto, não é explorar tanto os seus dados empíricos, mas pensá-las como possibilidade metodológica, pois somente quando nos disponibilizamos a “botar a mão na massa” podemos reconhecer com propriedade as limitações e explorar os potenciais que as diversas tecnologias podem nos oferecer em atividades de ensino.

A montagem e execução, em novembro de 2012, da oficina pedagógica “Comunicação tem História: muito além do bate-papo” em uma escola pública da Zona Norte do Rio de Janeiro, deu-se por considerar que a escola, como espaço de conhecimento, deve estar atenta às novas demandas da sociedade. O seu potencial estava justamente em trazer para o espaço escolar assuntos rotineiros do cotidiano dos alunos, explorando os laboratórios de informática – espaços frequentemente negligenciados pelo corpo docente. A equipe do Pibid-UFRJ (composta na época por dez bolsistas, duas supervisoras e a coordenadora) trabalhou a comunicação, historicizando suas formas e usos de modo que os jovens refletissem criticamente sobre as apropriações que fazem das novas tecnologias (Costa; Domingues, 2013).

1. EDUCAÇÃO BÁSICA

A. Comunicação tem História: muito além do bate-papo

Nome da oficina: Comunicação tem História: muito além do bate-papo
Ano de produção: 2012
Contexto de produção: Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) ¹ /UFRJ
Público-alvo: Estudantes do Ensino Médio
<p>Objetivo geral: Desnaturalizar as formas de comunicação contemporâneas, compreendendo os ritmos e durações diferenciados dos processos de transformação das formas de comunicação.</p> <p>Objetivos específicos: Problematizar os consumos e formas de acesso à comunicação; explorar conscientemente as potencialidades e os limites oferecidos por estas ferramentas para a formação do aluno; Operar com a noção de simultaneidade, percebendo as diferentes temporalidades dentro dos ritmos e durações dos processos de transformação das formas de comunicação; Explorar permanências do passado no nosso presente no que tange às formas de comunicação.</p>
Relação com a tecnologia: a(s) tecnologia(s) como tema

A atividade dividiu-se em três dias. No primeiro os alunos foram recepcionados no laboratório de informática, devidamente ambientado com músicas² cujas letras (entregues impressas aos discentes) versavam sobre comunicação. Foram emitidas mensagens SMS aos participantes acusando o início da oficina e, logo em seguida, foi feita a dinâmica do telefone sem fio³ com a seguinte frase (registrada em papel): “A Internet é solução?”. Posteriormente, foi trabalhada, de forma dialogada, a leitura de diversas imagens projetadas nas telas dos computadores,⁴ e foram explicadas as etapas seguintes. Realizou-se o sorteio de cinco temáticas (afeto, viagem, inventores/invenções, poder e memória) que habilitariam os discentes à condição futura de roteiristas (atividade do terceiro dia), e comunicou-se que eles receberiam um CD com material de apoio e que seriam orientados pelos bolsistas por meio do Facebook (utilizando-se um grupo fechado de contato).



Figura 1 – *Banner* da oficina construído por um aluno participante

O segundo dia consistiu na visita ao Museu das Telecomunicações/ Espaço Oi Futuro (Flamengo), lembrando-se aos participantes que eles deveriam anotar dados que os ajudassem na etapa seguinte – a visita contou com a mediação de uma pessoa da equipe de educadores do Espaço. Por fim, os alunos tiveram seu momento de criação e elaboraram apresentações nos computadores sobre os temas abordados durante o processo de execução da oficina (terceiro dia), compreendendo a multiplicidade e a historicidade das formas de comunicação e que elas estão para além do mero hábito de “bater papo” em espaços de trocas de mensagens instantâneas. A internet não foi utilizada nessa atividade, mas a tecnologia esteve presente no uso do computador e, sobretudo, como tema da pauta principal de discussão.

B. *Cibermusealizando*: trabalhando a ditadura civil-militar brasileira por meio do Museu da Pessoa

Nome da oficina: <i>Cibermusealizando</i> : trabalhando a ditadura civil-militar brasileira por meio do Museu da Pessoa
Ano de produção: 2014
Contexto de produção: Programa Observatório da Educação (Obeduc) ⁵ /UFRJ
Público-alvo: Turma de Jovens e Adultos
<p>Objetivo geral: Refletir sobre os fatos, atores e processos relativos ao período da ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) por meio das possibilidades de mediação tecnológica oferecidas por um espaço museológico digital.</p> <p>Objetivos específicos: Compreender como o espaço museal selecionado poderia contribuir com a ressignificação da noção de sujeito histórico; Problematizar as formas de construção do conhecimento histórico no ambiente digital, abordando especificamente a questão da memória e das fontes históricas.</p>
Relação com a tecnologia: utilização da plataforma digital do Museu da Pessoa

A proposta da montagem da oficina “*Cibermusealizando*: trabalhando a ditadura-civil militar brasileira por meio do Museu da Pessoa”, realizada em maio de 2014 em uma escola pública do município de São João de Meriti, estado do Rio de Janeiro, inseriu-se no contexto dos 50 anos do Golpe Militar no Brasil, entendendo que se trata de um tema imprescindível a ser debatido por estudantes e professores. Desta forma, a tecnologia foi vista não apenas como ferramenta, mas também como linguagem que potencializou explorar o referido tema por meio das possibilidades de mediação tecnológica oferecidas pelo Museu da Pessoa⁶ (Costa; Couto Junior, 2014).

Entendo que o debate sobre os museus virtuais e os *cibermuseus* é novo, e extremamente interessante para professores das diversas áreas do conhecimento. Para Arruda & Arruda (2013), o *cibermuseu* existe exclusivamente no meio virtual, ao passo que o *museu digital* é uma versão do museu presencial. Os museus virtuais e os *cibermuseus* constituem-se como importantes espaços formativos para se pensar outras formas de abordar o conhecimento histórico

no cotidiano escolar, frequentemente pautado a partir de uma visão linear, ligada às práticas de memorização e à cultura do impresso.

A respeito da plataforma específica do Museu da Pessoa, utilizada na atividade pedagógica, os autores apontam:

O Museu da Pessoa ... transporta o visitante tanto para o conhecimento e reconhecimento do passado, quanto o torna ativo no processo de construção do próprio passado, por meio das histórias de vida. O Museu da Pessoa, apesar de possuir um endereço físico, possui acervo construído e acessível basicamente pela *web* e incorpora características típicas da *web* que são, ao mesmo tempo, discutidas e analisadas no âmbito da historiografia e do ensino de história: a de que todos são partícipes da História e podem registrar fatos e acontecimentos pertinentes à sua vida, acessíveis a qualquer um que disponha de acesso à *web*. (Arruda; Arruda, 2013, p.223)

Como atividades prévias de preparação e estudo, a equipe responsável pela montagem do planejamento visitou a exposição sobre ditadura chamada “Resistir é preciso” no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro (CCBB/RJ). A visita foi realizada em março de 2014 e buscou refletir, com os alunos, sobre a temática. Também foi elaborado um questionário para as turmas que participariam da oficina, cujo objetivo consistiu em conhecer seu perfil, entender como eles se relacionam com o conhecimento histórico e qual a ligação deles com a tecnologia, se fazem uso, com que frequência etc. Posteriormente, foi realizada uma visita à escola onde seria desenvolvida a oficina para averiguar a infraestrutura e a disponibilidade de uso dos laboratórios de informática.

A oficina ocorreu em dois dias, com duração de duas horas em cada dia. A realização dessa atividade deu-se no turno da noite, com discentes das turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA). No 1º dia a equipe da oficina se apresentou e interagiu com os alunos no laboratório de informática; também foi explicada a proposta da oficina, buscando situar a temática e sua importância. Pediu-se que os alunos elencassem palavras-síntese que, para eles, tivessem relação com o contexto da ditadura civil-militar no Brasil, visando projetá-las, ao término do 2º dia de oficina, em uma “nuvem de palavras”.⁷ Posteriormente, a intenção era acessar e explorar o *site* do Museu da Pessoa, tornando mais

significativa a experiência de interagir com as informações *online* que abarcam o tema da ditadura.

Na atividade proposta foram apresentados personagens fictícios que tinham suas histórias relacionadas ao contexto da ditadura. Além disso, um breve enredo sobre eles, lido para toda a turma, cuja cópia impressa foi entregue e disponibilizada na conta de *e-mail* relativa a cada personagem. Distribuíram-se os personagens entre os estudantes, os quais tinham a tarefa de ampliar essas histórias e as rotular como “título”, “*tags*” e “sinopse”. Os alunos poderiam começar a compor a história de seus respectivos personagens contando com a orientação da equipe, assim como buscando informações na internet sobre o contexto histórico. Vale destacar que muitos estudantes optaram por começar a história no próprio caderno, marcando a presença desse recurso em sua prática, e não apenas da tecnologia digital.

No 2º dia da oficina retomou-se a elaboração das histórias, postando-as no *site* do Museu da Pessoa. Explicou-se aos discentes que as histórias criadas deveriam ser socializadas/apresentadas a todos da turma. Os alunos deveriam, naquele momento, destacar o que as histórias tinham em comum e o que era diferente; como e em que medida poderiam nos ajudar a entender a História, e como eles relacionavam o que aprenderam com aquilo que já havia sido trabalhado pelo professor em sala sobre o assunto. Posteriormente, conversou-se sobre as palavras-síntese elencadas pelos alunos no 1º dia (projeção da “nuvem de palavras”), conforme pode ser visto na Figura 2, e o porquê de aqueles vocábulos terem sido mais valorizados pelos estudantes. Por fim, a equipe conversou com a turma sobre o desenvolvimento da experiência da oficina, destacando o museu como espaço para qualquer cidadão contar suas histórias.

Ressalto que os personagens fictícios criados pela equipe,⁸ assim como o enredo inicial e, posteriormente, sua complementação pelos alunos no *site* do Museu, o foram apenas em atenção aos objetivos didáticos e, certamente, representavam “recortes” que não se pretendiam generalizantes, tampouco trabalhados de forma a corroborar perspectivas essencialistas.

A possibilidade de usar a *web* e a escolha do mapa colaborativo para intermediar essa oficina, desenvolvida no segundo semestre de 2014, contribuiu para a criação de um projeto apoiado em noções de participação coletiva, pertencimento e percepção, permitindo, assim, construir um percurso teórico e metodológico amplo e diversificado que atravessa vários campos disciplinares. O mapa colaborativo é um espaço digital que permite ao usuário criar a sua própria narrativa, pensar de forma compartilhada e compreender o lugar onde vive, colocando-se dentro do objeto de estudo e não o analisando de fora. De forma sintética: são aplicações encontradas na *web*, baseadas em mapas, com o propósito de receber informações que são alimentadas pelas pessoas de modo colaborativo (Costa; Oliveira; Rangel, 2015).

Incentivando-se o estudo da história local, utilizou-se o canal *web* chamado *WikiMapps*⁹ como a aplicação onde seriam desenvolvidas as atividades colaborativas. Portanto, logo de início precisamos criar contas de *e-mails* para aqueles que não possuíam a fim de cadastrá-los no referido *site*. A equipe montou uma primeira versão do mapa colaborativo, especificando as conexões entre os bairros dos discentes e a localização da escola.

Posteriormente, houve a intervenção presencial dos alunos na segunda versão do mapa (impresso), apontando as temáticas: educação (escolas, cursos), transporte (número de linhas possíveis para a escola, e se passam próximo de casa e da escola), entretenimento (lazer) e saúde (hospitais, clínicas). A todo momento procurou-se incentivar a pesquisa aprofundada das temáticas por parte da equipe e a alimentação de conteúdos digitais (fotos, vídeos, textos, áudios, desenhos etc.) por parte dos alunos no mapa digital. Assim, fechou-se a terceira versão do mapa colaborativo (*on-line*) contendo informações trazidas pelos alunos e pelos pesquisadores que faziam parte da equipe.

Entendendo que a partir do olhar do outro se pode ampliar o nosso próprio olhar, visou-se construir novas percepções com base em novas experiências. A metodologia adotada com uso de tecnologia procurou motivar o aluno frente a todas as possibilidades dadas pelos novos artefatos midiáticos de comunicação e interação e, mediante a construção de um mapa colaborativo, permitiu o despertar efetivo de novas formas de percepção do espaço, possibilitando novas formas de ensino e aprendizagem para além da escola.

2. EDUCAÇÃO SUPERIOR

D. A História em diálogo com as NTICS e com o mundo virtual: o saber, o fazer e o ensinar histórico

Nome da oficina: A História em diálogo com as novas tecnologias da informação e da comunicação (NTICS) e com o mundo virtual: o saber, o fazer e o ensinar histórico
Ano de produção: 2011
Contexto de produção: Disciplina de Didática Especial de História e Prática de Ensino de História da Faculdade de Educação (FE/UFRJ)
Público-alvo: Licenciandos de História
<p>Objetivo geral: Refletir acerca da importância do mundo virtual e das tecnologias digitais na prática do historiador e do professor de História.</p> <p>Objetivos específicos: Discutir sobre dos jogos virtuais no ensino de História; Problematizar as diretrizes proibitivas de tecnologias na sala de aula; Refletir sobre a relação professor-tecnologia mediante a compreensão de diferenças geracionais; compreender a metodologia da <i>WebQuest</i> e debater as possibilidades de uso da chamada ferramenta <i>Wiki</i>.</p>
Relação com a tecnologia: a(s) tecnologia(s) como tema

A oficina “A História em diálogo com as NTICS e com o mundo virtual: o saber, o fazer e o ensinar histórico” foi realizada em novembro de 2011 na turma de Didática Especial de História e Prática de Ensino de História da Faculdade de Educação (FE/UFRJ). A ideia de sua criação surgiu a partir da discussão sobre “sala de aula e espaço virtual”, como parte do conteúdo programático da disciplina de Didática de História II. Um dos desafios foi, certamente, a “transposição didática das inovações tecnológicas”. Schmidt (2009) afirma que esta é uma questão fundamental e imprescindível no ensino de História, gerando consequências imediatas e complexas tanto para a formação de professores como para a prática de sala de aula.

A oficina foi composta por cinco momentos distintos (Costa, 2014). O primeiro deles foi a apresentação do vídeo *História na Era Google*, do historiador Carlo Ginzburg, seguido de uma breve discussão sobre pontos nele apresentados.

Dando prosseguimento, apresentou-se o trabalho “Ensino de História e novas tecnologias: o estado da arte no contexto brasileiro” (Costa, 2011) e, posteriormente, houve a divisão da turma em grupos para discutir diferentes temáticas. A última parte foi dedicada à elaboração do questionário de avaliação.

As temáticas discutidas foram: jogos virtuais (a partir da reportagem “Brincando de Deus”, de Eucídio Pimenta Arruda, publicada na *Revista de História da Biblioteca Nacional*, 2009), as diretrizes proibitivas de tecnologias na sala de aula (a Lei nº 5222/2008 e a Lei nº 5453/2009), a relação professor-tecnologia (*charge*), as *WebQuests* (texto “O que são as *WebQuests*?”, de Anita Almeida e Keila Grinberg, publicado no livro *A escrita da história escolar: memória e historiografia*, 2009) e a ferramenta *Wiki* (relato da experiência desenvolvida em uma escola pública de Belo Horizonte extraído do artigo “*Web 2.0 e o ensino de História: trabalhando com Wiki*”, de Andréia Ferreira, Bento Duarte e Lana de Castro).

Entre os tópicos levantados pela turma na discussão oral, destacaram-se: a relação professor-aluno-tecnologia; tecnologia e “profetismos”; o uso de máquinas digitais por alunos para tirar fotos da matéria no quadro; o aspecto mercadológico dos jogos virtuais; “jogos tendenciosos” e capacidade de aproveitamento do seu aspecto didático; o papel do professor como mediador ou orientador; a capacitação dos docentes para trabalhar com a tecnologia; o professor como aquele que deve problematizar a integração da tecnologia na sala de aula; o laboratório de informática como objeto de interesse dos alunos; preconceitos no uso de alguns recursos tecnológicos; a internet e a perda do hábito de frequentar a biblioteca por parte dos alunos; a utilização do *datashow* como “antigas fichas” pelos professores; a internet e confiabilidade das informações, o aluno como construtor de conhecimento e a questão estrutural dos laboratórios de informática das escolas.

Também foram destacados os seguintes aspectos: proximidade à realidade do aluno; incentivo e envolvimento do aluno no aprendizado; necessidade de preparação dos professores; necessidade de se ter cautela e de se traçar objetivos e metodologias bem definidos; importância da ação mediadora do professor; caráter “interessante” de tais ferramentas, dependendo, porém, da forma pela qual o professor faz uso delas; sentimento de despreparo para utilização desses recursos; falta de reflexões teóricas e práticas sobre seu uso; necessidade de realizar atividades que estimulem os alunos a fazer pesquisa em livros

promovendo, simultaneamente, o desenvolvimento da escrita; familiaridade dos discentes com os meios tecnológicos; utilidade limitada de tais recursos; problema estrutural e cultural como tempo deficiente ou inexistente para se trabalhar com as tecnologias, e existência de certo preconceito, por parte de docentes e discentes, em relação ao assunto. Todos esses pontos, a meu ver, são de grande relevância e devem ser problematizados com futuros professores.

3. ARTICULANDO DIFERENTES ESFERAS DO SABER: (RE)PENSANDO A FORMAÇÃO DOCENTE

As experiências partilhadas acima delineiam possibilidades aos profissionais da História em diferentes âmbitos, podendo servir, sobretudo, como fonte de inspiração para professores da educação básica e da educação superior em seus planejamentos de aula, a depender, claro, da sua intenção e da sua criatividade. Além disso, tais experiências podem se configurar como material de crítica e/ou até mesmo como base para novos questionamentos por parte de pesquisadores que se interessem pelo tema.

Ao articular as duas esferas – escola e universidade – de forma não hierarquizada, procurando romper barreiras dicotômicas, tais como teoria e prática, conforme citado, meu propósito neste item é pensar uma formação e uma atuação docente que superem a condição desse profissional enquanto reproduzidor para estabelecê-lo na posição de coprodutor e de produtor de conhecimento por meio do desenvolvimento de atividades dinâmicas que podem se dar em formato de oficinas, mas não necessariamente. Isso significa olharmos como

um profissional capaz de posicionar-se e dialogar de maneira crítica em relação ao conhecimento produzido e veiculado pelos meios de comunicação de massa, avaliar o seu impacto na constituição do aluno que tem diante de si e produzir/adaptar seus próprios materiais de ensino a partir das múltiplas linguagens disponíveis. (Cerri, 2006, p.227)

Se as tecnologias estão batendo em nossa porta como uma demanda de nosso presente, é o momento de pararmos e pensarmos sobre isso. Tive a oportunidade de ministrar,¹⁰ em setembro e outubro de 2014, o curso de extensão “História digital: estratégias de ensino e pesquisa” para docentes do

Plano Nacional de Formação de Professores (Parfor) no Instituto Multidisciplinar da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), *campus* Nova Iguaçu.¹¹

Dividido em quatro dias, com duração de três horas cada, objetivávamos proporcionar aos professores participantes experiências relacionadas ao ensino e à pesquisa em história na era digital, esperando que as reflexões e vivências compartilhadas durante os encontros previstos pudessem colaborar para a crítica do fazer docente frente aos desafios colocados pelas novas tecnologias de informação e comunicação no tempo presente. Talvez precisemos investir mais em iniciativas como essa de formação continuada que abarquem essas discussões e lutar para que elas entrem “pela porta da frente” nos currículos acadêmicos de formação inicial.

Desta forma, conforme exposto por Maynard (2011, p.64-65), cabe ressaltar:

a importância de o historiador [e do professor de História] se aproximar das fontes eletrônicas, da necessidade dele adentrar e tomar posse do ciberespaço enquanto uma fonte e produtor de memórias. Ao defendermos os usos do ciberespaço para a investigação histórica [e para o ensino de História], procuramos afastar qualquer perspectiva fetichista, presenteísta, uma espécie de busca pela última moda.

Evidentemente, não existem respostas prontas para os novos desafios cotidianamente colocados no campo educacional de nenhuma ordem. Sobretudo na área de História, que conta com poucos estudos em relação à incorporação das tecnologias, é difícil fazer previsões ou afirmações taxativas, visto que esse debate é ainda incipiente. O que eu ousaria dizer, por ora, sem titubear, é que tal incorporação afeta tanto a cultura histórica como a cultura escolar, produzindo efeitos na configuração do conhecimento histórico ensinado na educação básica.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Marcelo; LUCINDA, Maria da C. Oficinas pedagógicas em direitos humanos: uma aposta de formação política com grupos populares. In: CONGRESO INTERNACIONAL EDUCAR EN TIEMPOS DIFÍCILES, 2011, Santiago. Congreso Internacional de Educación, 2011. (mimeo.)

- ARRUDA, Durcelina E. P.; ARRUDA, Eucídio P. Museu virtual: construção e desconstrução de e das histórias. *Ensino Em Re-Vista*, n.1, v.20, p.219-228, jan./jun. 2013.
- CARVALHO, Bruno L. P. de. Faça aqui o seu *login*: os historiadores, os computadores e as redes sociais *online*. *Revista História Hoje*, v.3, n.5, p.165-188, 2014.
- CERRI, Luis Fernando. Oficinas de ensino de História: pontes de didática da História na transição do currículo de formação de professores. *Educar*, Curitiba, n.27, p.221-238, 2006.
- CHARTIER, Roger. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Ed. Unesp, 2002.
- COSTA, Marcella Albaine F. da. Conectando-se com a História: a oficina ‘A História em diálogo com as NTICs e com o mundo virtual: o saber, o fazer e o ensinar histórico’. *Fronteiras*, v.22, p.160-175, 2014.
- _____. *Currículo, História e Tecnologia: que articulação na formação inicial de professores?* Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Rio de Janeiro, 2015.
- _____. Ensino de História e novas tecnologias: estado da arte no contexto brasileiro. In: JORNADA GIULIO MASSARANI DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, ARTÍSTICA E CULTURAL, XXXII., 2011, Rio de Janeiro. *Livro de Resumos...*
- _____.; COUTO JUNIOR, Dilton. Facebook e cibermuseu: o que pode a escola hoje? *Temática*, João Pessoa, v.12, p.198-217, 2014.
- _____.; DOMINGUES, Maria P. B. Escola, Ensino e Tecnologia: a oficina pedagógica “Comunicação tem História: muito além do bate-papo”. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH, XXVII., 2013, Natal. *Anais...* Natal: UFRN, 2013. p.1-14.
- _____.; OLIVEIRA, Fabiana M.; RANGEL, Edilson de O. Cultura digital y nuevas formas de subjetividad y urbanidad en la ciudad: ida y vuelta entre la casa y la escuela. In: SÉPTIMA CONFERENCIA CIENTÍFICA INTERNACIONAL, 2015, Holguín. *Anais...* Holguín: Universidad de Holguín, 2015. p.5-11.
- GABRIEL, Carmen T. *Um objeto de ensino chamado História: a disciplina de História nas tramas da didatização*. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.
- GINZBURG, Carlo. História na Era Google. 2010. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=wSSHNqAbd7E>; Acesso em: 5 out. 2015.
- LUCCHESI, Anita. *Digital History e Storiografia Digitale: estudo comparado sobre a escrita da História no tempo presente (2001-2011)*. Dissertação (Mestrado em História Comparada) – Programa de Pós-graduação em História Comparada, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Rio de Janeiro, 2014.
- MAYNARD, Dilton Cândido Santos. *Escritos sobre história e internet*. Rio de Janeiro: Luminária academia, 2011.
- MEDIANO, Zélia. A formação em serviço de professores através de oficinas pedagógicas. In: CANDAU, Vera M. (Org.) *Magistério: construção cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1997. p.91-99.

MONTEIRO, Ana M. *Professores de História: entre saberes e práticas*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. *Liinc em Revista*, Rio de Janeiro, v.11, n.1, p.28-51, maio 2015.

SCHMIDT, Maria A. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe (Org.) *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2009. p.54-66.

NOTAS

¹ Programa da Capes voltado para o “aperfeiçoamento e a valorização da formação de professores para a educação básica”. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>; Acesso em: 13 out. 2015.

² Os trechos selecionados foram das seguintes composições: “Atoladinha” (Bola de Fogo), “Telegrama” (Exaltasamba) e “Pela Internet” (Gilberto Gil).

³ A dinâmica do telefone sem fio foi uma forma de sensibilizar os alunos para o tema que seria discutido, evidenciando, mediante a brincadeira, os “ruídos” inerentes aos processos comunicativos.

⁴ Essas imagens continham formas inusitadas de comunicação (como lençol, pipa e fumaça), gráficos mostrando como os próprios alunos usam essas novas tecnologias (feitos a partir dos questionários que serão discutidos no próximo tópico) e montagens sobre os temas: afeto, viagem, inventores/invenções, poder e memória.

⁵ Outro programa da Capes que visa investir na educação básica.

⁶ O *site* do museu é: <http://www.museudapessoa.net/>; Acesso em: 5 out. 2015.

⁷ Essa “nuvem de palavras” foi criada pela equipe mediante a utilização do *site* <http://www.tagxedo.com/app.htmlpois/>; Acesso em: 5 out. 2015. As palavras de mais destaque elencadas pelos alunos foram: cultura, repressão, violência, tortura e música.

⁸ Foram pensados os seguintes personagens: latifundiário, operário siderúrgico, músico, estudante universitária, atriz, professora, militar, padre, jornalista e jogador de futebol.

⁹ O *site* da plataforma utilizada é: www.wikimapps.com; Acesso em: 5 out. 2015.

¹⁰ Curso realizado com a Profa. Anita Lucchesi (University of Luxembourg).

¹¹ Uma segunda versão do curso, intitulada “História digital: oportunidades e desafios para a formação em História”, foi realizada em março de 2015 com alunos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) de História da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). As referências do curso estão disponíveis em: <https://historiografianarede.wordpress.com/referencias-curso-de-extensao-historia-digital/>; Acesso em: 15 out. 2015.

Artigo recebido em 21 de outubro de 2015. Aprovado em 10 de dezembro de 2015.