

PREZAD@S COLEGAS,

A História hoje navega nos mares das novas tecnologias da informação. Apesar dos muitos críticos, é impossível negar a inserção destes novos recursos na produção do conhecimento histórico. Desse modo, considerando os objetivos da nossa publicação, concebida como mais um suporte ao professor, resolvemos encarar o desafio de oferecer a cada edição algumas sugestões sobre novas tecnologias aos navegantes. Nosso alvo são principalmente aqueles menos íntimos, aqueles que podem achar muito difícil se adaptar ao mundo em redes e mudanças contínuas.

A ideia aqui não é apresentar uma simples listagem de endereços eletrônicos, mas oferecer exemplos de ambientes que propiciem experiências pedagógicas inovadoras e que, em sua maioria, aliam um traço lúdico às atividades pedagógicas. Todavia, teremos sempre o cuidado de indicar diferentes caminhos possíveis. Poderemos apenas apontar um programa, aplicativo ou coisa do tipo, tendo o cuidado de explicar o seu potencial em sala de aula. Apresentaremos sítios resultantes de iniciativas isoladas, de professores ou memorialistas, páginas sem apoio financeiro e recursos sofisticados, mas também sítios eletrônicos construídos com amparo de órgãos de fomento e resultantes do empenho de equipes de profissionais, nem sempre todos eles da História. O ponto em comum será a capacidade que cada uma das experiências selecionadas terá de disponibilizar um olhar inovador no ensino de História.

Nesta edição, apresentamos exemplos de ‘viagens virtuais’, ‘museus digitais’ e ‘educação e entretenimento’, cada um com uma pequena introdução. Além disso, indicamos um ambiente como exemplo de ‘ferramenta para o

---

\* Universidade Federal de Sergipe (UFS) e Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

\*\* Universidade Federal de Sergipe (UFS).

ensino', onde o destaque não é o ambiente em si, mas as alternativas pedagógicas que ele disponibiliza.

## 1. Viagem virtual

Viagens virtuais podem ser uma das maneiras mais interessantes de levantar informações sobre países e regiões. Em função do compromisso de localizar o estudante no tempo e no espaço, esse recurso *online* pode utilizar a ampla gama de possibilidades da Internet. Assim, será possível ensinar sobre outros países e/ou regiões apresentando filmes ([www.youtube.com/](http://www.youtube.com/)), imagens de satélite e mapas (Google Earth e Google Maps), além de fotos, guias de turismo *online* etc.

a) **Viagem virtual à Índia:** [sites.google.com/site/viagemvirtualaindia](http://sites.google.com/site/viagemvirtualaindia)

Nem sempre um professor necessita de maiores recursos para construir ou acessar um ambiente com viagens virtuais. Um exemplo claro é essa viagem virtual à Índia. Com facilidade para navegar e opções bem simples, o professor ou o aluno podem ter informações sobre o país, bem como acessar vídeos e mapas que informam sobre aspectos distintos da região. O formato simples não prejudica a proposta e é, além de tudo, um convite a experimentações no ensino de História.

b) **Viagem virtual para São Paulo:** [www.sp360.com.br](http://www.sp360.com.br)

Um ambiente pode ser interessante mesmo que ele não tenha sido planejado originalmente como um sítio para o ensino de História. Com recursos sofisticados, a página SP 360 possibilita um passeio agradável e rico em informações. Merecem destaques as imagens em 360 graus, que permitem ao navegante dar um giro em torno de lugares que marcam a paisagem da capital paulista. Evidentemente, recomendamos ao professor que, caso pretenda visitar o ambiente, formule antecipadamente um 'roteiro de viagem', de forma a indicar aos alunos o que deve ser observado.

## 2. Museus virtuais

Com o amplo processo de digitalização de todas as atividades e esferas humanas, a moda atingiu uma das áreas mais tradicionais possíveis, o mundo dos museus. A partir do exemplo dos principais museus internacionais como o Louvre (França) e o Museu Nacional do Prado (Espanha), com suas galerias *online*, não se concebe mais um projeto museológico atual sem a sua dimensão no espaço cibernético. Assim, de modo geral, o professor poderá sugerir aos estudantes atividades das mais diversas perspectivas cobertas pelos acervos digitais.

Entre as experiências pedagógicas no ensino de História ligadas às novas tecnologias, os museus virtuais talvez sejam aquelas mais conhecidas. Justamente por isso, nem sempre é fácil selecionar os ambientes que podem ser utilizados para enriquecer as atividades da sala de aula. Assim, optamos por apresentar aqui dois tipos de experiências que, em pontos quase opostos, oferecem suporte de igual relevância ao docente e ao aluno.

### a) **Museu Afro-Digital:** [www.museuafro.ufma.br](http://www.museuafro.ufma.br)

É um projeto sofisticado, que conta com recursos da Capes-Pro-cultura e foi desenvolvido pelo Ceao/UFBA, além do apoio da UFPE e da UFMA, esta através do seu Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. Apresenta uma clara perspectiva de democratização do acesso ao conhecimento, aliando a facilidade para navegar no ambiente à riqueza de seu acervo e a perspectivas atenciosas ao abordar minorias étnicas e grupos historicamente marginalizados. O museu ocupa-se com a digitalização de documentos, acervos e usos de novas tecnologias para valorizar as memórias das culturas afrodescendentes.

### b) **Museu Virtual do Rio-Grande:** [www.riograndeemfotos.fot.br/museuvirtual/](http://www.riograndeemfotos.fot.br/museuvirtual/)

Trata-se de um ambiente criado sem recursos financeiros, sem apoio governamental, mas isso não compromete a qualidade do que foi selecionado para ser exposto. Disponibilizando diversos tipos de documentos, o sítio deve ser visitado com atenção, pois

aborda a memória regional de modo bem simplificado. Porém, é exemplo de que mesmo sem grandes aportes financeiros e sem um apelo altamente sofisticado é possível criar um ambiente que estimule o interesse pela História Regional. O desafio do professor está em selecionar as possíveis opções nele existentes que liguem o conteúdo do sítio à História do Brasil, de forma a não enclausurar a narrativa no Rio Grande do Sul. A página possui facilidade para a navegação, permite cópias de seus conteúdos e *download* das reproduções dos documentos nela disponibilizados.

### 3. Educação e entretenimento

Apesar de o processo ensino-aprendizagem incorporar uma carga de compromissos e exigir esforço, uma perspectiva que vem se consolidando nos últimos tempos é a possibilidade de desenvolver atividades de ensino aliadas àquelas que as pessoas comumente realizam com o objetivo principal de obter prazer – o entretenimento. Assim, está se configurando um campo de pesquisa e desenvolvimento chamado de *edutainment*, o popular ‘aprender brincando’.

a) **Caça Digital ao Personagem:** [silva.marcos.sites.uol.com.br/meh/cd.htm](http://silva.marcos.sites.uol.com.br/meh/cd.htm)

O exemplo inicial oferecido é de uma atividade que foi desenvolvida para alunos do Curso de História com o objetivo de fazê-los explorar a milenar e cativante prática da proposição e solução de enigmas. Assim, baseado nos princípios da emulação pela disputa de enigmas e da aprendizagem mediada por computador, o professor sugeriu para a turma o desafio “Caça Digital ao Personagem”

b) **Detetives do Passado:** [www.historiaunirio.com.br/numem/detetivesdopassado/](http://www.historiaunirio.com.br/numem/detetivesdopassado/)

Não se engane se esta página demorar a ser completamente visualizada. Vale a pena a visita! “Detetives do Passado” é um projeto inovador, desenvolvido pelo Núcleo de Documentação, História e Memória (Numem) da UniRio e o pelo Centro de Estudos dos Oitocentos (CEO) e financiado pela Faperj e pelo CNPq. A equipe

concebeu um ambiente dinâmico, no qual é possível, como numa atividade detetivesca, tentar resolver ‘casos’. A interface da página, com armários e gavetas que se abrem e dão acesso a pastas com as ‘pistas’, certamente encanta alunos. Mas o mais importante é o cuidado da equipe em oferecer suporte ao professor para que o ambiente seja adequadamente explorado. A navegação pode ser dificultada em algumas seções, talvez por conta da necessidade de carregar imagens ou pelo tipo de conexão utilizada. Mas nada disso deve impedir a experiência de convidar os alunos a serem detetives e, desse modo, tornar a História ainda mais divertida.

#### 4. Ferramentas para o ensino

Alguns recursos podem congregam não apenas um, mas diversos expedientes pedagógicos. São ambientes que possibilitam desde viagens virtuais até atividades que mesclam entretenimento e educação. Nesta edição, gostaríamos de indicar um deles:

**Artehistoria:** [www.artehistoria.jcyl.es](http://www.artehistoria.jcyl.es)

Ambiente em espanhol, a página Arte Historia oferece diferentes ferramentas para o ensino de História. O sítio não se limita a uma época específica, aborda assuntos que passam da Antiguidade Clássica a temas recentes. Reúne biografias, mapas, animações e conexão com o YouTube, entre outras opções. Os muitos recursos fazem do sítio uma alternativa interessante para se encontrar exemplos de experiências que podem ser levadas adiante de modo interdisciplinar.