

Entrevista com Sara Dias-Trindade

Ensino de História e Humanidades Digitais: perspectiva e possibilidades potencializadoras para a aprendizagem histórica

Interview with Sara Dias-Trindade
*History Teaching and Digital Humanities: Perspective and
Potentiating Possibilities for the Historical Learning*

Entrevista realizada através de videochamada, no dia 17 de março de 2022, e revisada por e-mail pela entrevistada no dia 03 de maio de 2022. Cidades: Recife, PE; Cuiabá, MT, Pelotas, RS; Coimbra, PT.

Arnaldo Martin Szlachta Junior*
Oswaldo Rodrigues Junior**
Wilian Junior Bonete***

Sara Dias-Trindade é professora no departamento de História e de Estudos Políticos e Internacionais da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal. É doutora em Didática da História, com pós-doutorado em Tecnologias Educacionais e da Comunicação pela mesma instituição. É investigadora no Grupo Humanidades Digitais e integrante da equipe de coordenação científica do Centro de Estudos Interdisciplinares da Universidade de Coimbra. Além disso, tem contribuído com diversos estudos e pesquisas em parceria com diferentes universidades brasileiras, cujos temas envolvem a relação entre a formação docente e as tecnologias digitais, os cenários híbridos de aprendizagem e a configuração de comunidades virtuais no ensino superior, ecologias de aprendizagens, competências digitais, letramento digital, educomunicação e aprendizagem móvel (*mobile learning*). Suas áreas de inte-

*Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, PE, Brasil. arnaldo.szlachta@ufpe.br
<<https://orcid.org/0000-0001-5839-8224>>

** Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá, MT, Brasil. osvaldo.rjunior@gmail.com
<<https://orcid.org/0000-0001-7418-9705>>

*** Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), Pelotas, RS, Brasil. wilian.bonete@ufpel.edu.br
<<https://orcid.org/0000-0003-0971-4192>>

resses investigativos são: a didática, a formação de professores, as tecnologias digitais e educativas e o cinema na educação.

*Como as Humanidades Digitais se relacionam com a pesquisa em Ensino de História?*¹

Esse é um cruzamento muito interessante. Diversos pesquisadores da nossa área já o fazem e nem sequer percebem, porém não é uma temática muito explorada e diversas vezes se aproxima das ciências da informação. Mas o que nós verificamos é que, durante muito tempo, sobretudo até o final do século passado, vimos entre a construção do conhecimento na área das ciências sociais, na história, em particular nas ciências humanas, um certo afastamento de uma abordagem tecnológica da forma como se construía o conhecimento. Contudo, no início deste novo milênio, um grupo de autores desenvolveram, em 2004, um trabalho chamado *Compêndio para as Humanidades Digitais*. É o primeiro trabalho que mostra um conjunto de práticas e resultados de investigações de diversas áreas das ciências sociais e humanas. Nesses vários trabalhos, utilizaram-se instrumentos tecnológicos e mostraram resultados que no fundo acabaram por unir as áreas das ciências tradicionais com o universo digital. Esse foi o primeiro exemplo de quando vimos isso acontecer e a partir daí surge a preocupação com o repositório enorme de informações que é a internet, muito útil para as ciências sociais e humanas. Outro exemplo são os próprios recursos digitais, que começaram a ser introduzidos, alguns inclusive transformaram-se em produtos científicos, os quais têm características muito particulares para serem trabalhados de maneira interdisciplinar, pois foram feitos de forma colaborativa. Então, começa-se verdadeiramente a perceber que nós recebemos essas ideias de trabalhar com fontes de informações como os recursos digitais, repositórios, *software* digital, quando realizamos esse trabalho colaborativo, inclusive, dentro das ciências sociais e humanas, com perspectivas diferentes sobre um dado assunto ou tema, ou ainda por cima quando os utilizamos no campo da educação, em particular da educação em história. Nós verificamos efetivamente a importância de se compreender como podem ser usados esses mesmos recursos, repositórios ou softwares na construção do pensamento histórico, estudado por vias pedagógicas bastante diversificadas.

No fundo, essa apropriação que nós falamos em particular no ensino da

história, mas que também podemos falar em termos de ensino em geral, levamos a pensar em uma força entre as humanidades, as ciências sociais e o lado digital. O destaque importante é sempre o acesso à informação e é o que esses recursos nos permitem. Isso foi o que tornou muito mais apelativo, em alguns pontos, o próprio acesso ao conhecimento por parte dos estudantes e, para o professor de história, ganha-se uma nova dimensão que é muito mais interessante, visto que o professor pode, por exemplo, mostrar uma reconstituição. E então agora, com a evolução tecnológica que tivemos nos últimos tempos e que vai continuar a existir naturalmente, com uma realidade aumentada ou uma realidade virtual, é muito mais fácil para o professor de fato ilustrar determinadas ideias do que apenas explicá-las de uma forma teórica ou com o apoio apenas de uma outra imagem mais ou menos ilustrativa.

Durante o doutorado, lembro-me de uma frase que é um pouquinho poética, mas que me recordo de ter escrito na tese em relação principalmente aos equipamentos móveis, aos celulares que os alunos têm hoje em dia e que são máquinas potentíssimas, que, por exemplo, se esses alunos têm no bolso, se eles trazem esse equipamento que os permitem com um clique de um botão acessar um museu virtual, acessar a reconstituição de uma imagem do passado, isso faz com que a aula de história ganhe muito mais vida e deixe de ser apenas uma sala de aula física, e sim um transporte para vários outros locais.

Nós gostaríamos de ouvi-la sobre a questão das tecnologias aplicadas à educação. Muitas pesquisas têm apresentado essas tecnologias como ferramentas. É possível repensarmos ou termos outras possibilidades, em relação a esse paradigma, para o caso específico da aprendizagem histórica?

Precisamente na sequência daquilo que esses recursos permitem, eu acredito que mais do que nós pensarmos em ferramentas, e apesar de serem muitas vezes apresentadas como tais, nós podemos repensar justamente como a questão nos coloca: em repensar paradigmas. Pensando em ecossistemas digitais de aprendizagem histórica, precisamente essa capacidade de nos transportarmos através do sinal digital para diferentes espaços e diferentes épocas, costumamos lembrar de um exemplo muito concreto da visita ao Vaticano, à Capela Sistina, que mostra a arte em história, principalmente quando se trata da arte renascentista, são exemplos incontornáveis, passar os olhos pela arte de Michelangelo. Naturalmente, todos nós adoraríamos ir fisicamente ao Vaticano

com nossos alunos, visualizar aquele espaço, pois há um envolvimento da realidade física que não pode ser substituído pela realidade virtual. Porém, como nós não podemos fazer isso sempre, ter esse repositório digital, como é o caso da Capela Sistina, que temos *online* toda a visualização daquele espaço com uma qualidade gráfica enorme e que nos permite ver todos os detalhes das pinturas e que, por tanto, nós conseguimos ir interligando aquilo que são as nossas práticas em sala de aula com esses outros ambientes digitais que potencializam, e muito, a forma como nós podemos ensinar e a forma como se pode precisamente aprender.

O importante é que o professor de história perceba exatamente o que está ao seu dispor, que recursos existem, compreender que há um número infinito de possibilidades que está sempre a aumentar. Se procurarmos um pouco, vamos encontrar sempre algo que vai ajudar a potencializar a forma como nós ensinamos, isso que é o importante, é perceber que, no que diz respeito à história, nós somos uma das áreas disciplinares que mais consegue ganhar com esses recursos, porque de fato faz com que a história quase ganhe vida. A história praticamente adquire novos contornos, adquire novas formas de ser estudada e apreendida pelos nossos alunos e alunas. Portanto, se o professor conseguir enquadrar esses recursos nas suas práticas pedagógicas, ele vai naturalmente fazer com que os estudantes aprendam ainda melhor, muito embora também se aprenda com o professor que utiliza recursos analógicos. O professor de história sempre soube ensinar perfeitamente os alunos com os recursos que sempre teve ao seu dispor. Obviamente que os tempos são outros e, portanto, as tecnologias também são outras, e, para mim, podemos potencializar as formas de se ensinar.

A sociedade está integrada cada vez mais a práticas digitais cotidianas. Como isso potencializa e interfere as formas de ensinar e de aprender História? Qual é o papel do historiador docente e dos alunos nesse contexto?

Mais uma vez, retomando o que eu acabei de dizer, se todos esses recursos podem entrar dentro da sala de aula, eles de fato estão sempre ao nosso dispor nesse lado cotidiano e social de nossa vida. É nessa direção que o papel do professor de história ganhou novos contornos, porque quando se tem tantas informações ao dispor dos nossos alunos, nós também conseguimos encontrar muitos exemplos de informações erradas que são transmitidas nesses

espaços. Torna-se ainda mais importante o professor de história ensinar não apenas o espírito crítico que sempre procuramos desenvolver em nossos estudantes, mas também a capacidade de olhar para as fontes, de analisar e interpretar os textos históricos, as imagens, todos os recursos que nós temos, e de fazer o uso crítico dessas mesmas fontes e documentos. Então, agora, com esses recursos digitais que estão ao dispor de qualquer pessoa, torna-se ainda mais importante perceber como nós distinguimos a boa informação daquela que é errada ou não tão correta, de perceber que temos ao nosso dispor, por exemplo, muitos canais de informação e que esses canais podem veicular, de alguma forma, perspectivas diferentes sobre o mesmo acontecimento. Nós trabalhamos em história com a complexidade do pensamento histórico, de ideias que aparentemente podem ser antagônicas, mas que são visões diferentes de um mesmo acontecimento. Nós ensinamos isso nas nossas aulas, ensinamos exatamente a distinguir visões diferentes de um mesmo acontecimento, visões de um ator daquele conhecimento e explicar que tanto um como outro podem ser considerados válidos dentro das perguntas e interpretações que nós fazemos.

Agora precisamos naturalmente estender todas essas nossas preocupações para o universo digital e isso é de primordial importância porque de fato nós observamos os nossos estudantes receberem diferentes informações, como as jornalísticas, e sabemos perfeitamente que, dependendo do canal da informação, é obtido um determinado tipo de raciocínio. Todavia, isso não quer dizer que devemos inclinar nossos alunos para um ou outro canal, mas sim que devemos chamar a atenção precisamente para essa necessidade de validar a informação que se confronta em diferentes fontes. Por exemplo, perceberem que, às vezes, com tantos recursos ao dispor, nós que já consideramos que para produzir conhecimento histórico muita coisa pode ser fonte para a construção desse conhecimento, o número de fontes hoje em dia multiplicou-se infinitamente. Portanto, essa necessidade de integrar o aluno precisamente nesse contexto, nessa multiplicidade de recursos, hoje tornou-se mais importante do que seria antigamente, sobretudo porque há informações obtidas e disponíveis em fóruns, sites, canais televisivos, pelos celulares, pela imprensa escrita, pela literatura, enfim, por variadíssimos canais, e que tipicamente podem ter muita relação com a sala de aula.

Em termos de história contemporânea, podemos citar o exemplo da guer-

ra que se vê hoje em dia no palco europeu e percebemos que há uma multiplicidade de informações sobre o mesmo acontecimento, e no âmbito da história escolar não podemos deixar de abordar tal assunto com os nossos alunos. Então, orientá-los para esse espírito crítico quanto aos canais virtuais é de fundamental importância para que eles saibam prosseguir e navegar por esses canais. Temos, também, de os preparar para esse futuro que cada vez mais será cheio de informações, cada vez mais recursos e, portanto, cada vez será mais importante saber desenvolver esse espírito crítico. É na disciplina de história que nós ensinamos essa análise crítica das informações, a ter esse pensamento sobre as sociedades complexas, sobre os acontecimentos complexos e, portanto, se por um lado os recursos digitais podem nos ajudar a fazer esse raciocínio, a filtrar as informações, nós precisamos também desenvolver essa competência de espírito crítico que é fundamental para a atualidade.

Quando pensamos nas TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação), alguns usam a expressão TIDICs, (Tecnologias da Informação e da Comunicação Digitais), como elas possibilitam aos indivíduos ter acesso a novos espaços de conhecimento, de comunicação, de interação? Como isso impacta nas formas do professor ensinar história e também na pesquisa em ensino de história?

São essas novas redes que nos amplificam cada vez mais a forma de trabalhar, de produzir conhecimento e o modo como podemos interagir e nos comunicar. O fato de termos muitos canais de comunicação nos permite desenvolver diferentes estratégias de ensino e aprendizagem, da mesma forma que nos permite empreender outras estratégias de pesquisa, uma vez que podemos permitir que nossos alunos se conectem diretamente com determinadas fontes, que, de outra forma, ou nós somente a tínhamos fisicamente ou não seria possível o seu acesso. Posso dar um exemplo prático e simples proveniente do isolamento social.² Em uma de minhas disciplinas, no âmbito do ensino remoto, eu precisava que os alunos entrassem em contato com diferentes tipos de documentos históricos, uma vez que a grade curricular da licenciatura em história previa um contato inicial com o trabalho do historiador. Estando eu e meus alunos suas respectivas casas, como poderíamos fazer isso? A sorte, na verdade, é que a maioria da documentação já está digitalizada e com livre acesso³ e, portanto, apesar de cada um de nós estarmos em nossas casas, fizemos um cruzamento entre as atividades síncronas realizadas nos

momentos de aula com os trabalhos assíncronos desenvolvidos ao longo do semestre. Os alunos realizaram diferentes acessos virtuais ao arquivo nacional no intuito de cumprirem as atividades por mim solicitadas. Nas aulas síncronas tiramos inúmeras dúvidas, como, por exemplo, aquelas decorrentes da leitura de manuscritos (uma vez que a caligrafia não é de tão fácil compreensão), e realizamos assim um trabalho colaborativo, digital, através do acesso a um repositório no qual naquele período, em particular, seria impossível de ir fisicamente, devido ao isolamento social. Esse é um exemplo que tenho a dar de uma época concreta em nossas vidas a qual eu espero que não volte para nos restringir no futuro, mas é uma imagem que ilustra aquilo que nós podemos fazer hoje em dia.

Portanto, nós podemos estar numa sala de aula física e com os alunos podendo trabalhar à distância. Podemos fazer visitas virtuais a diferentes espaços e compreender efetivamente determinadas questões porque podemos visualizá-las em ambiente digital. Essas novas formas podem expandir a geografia da nossa sala de aula que irá fluir entre o espaço físico e o espaço digital. Tudo isso, ao final, mistura-se. A forma como nós encontramos as fontes, os documentos de trabalho que nos auxiliam no processo do ensino de história, o modo como nossos próprios alunos podem interagir entre si, e também interagirem conosco, nos permite trocar ideias fora do espaço físico da sala de aula, através dos portais digitais. Em termos de comunicação, podemos considerar que há uma alteração na forma como o professor pode ensinar. Qualquer dúvida que possa surgir durante as aulas nós conseguimos facilmente, através da internet, resolvê-las. Nós conseguimos, portanto, ampliar as possibilidades de trabalho com os alunos, quer dentro da sala de aula, quer fora dela. Isso terá seus reflexos na área da pesquisa sobre o ensino de história, como eu disse anteriormente, até porque é muito importante percebermos exatamente quais são os melhores exemplos, quais estratégias os outros colegas estão utilizando e que podem ser replicadas no nosso contexto em particular. Temos muito mais exemplos que podemos replicar em diferentes espaços. Eu posso, inclusive, replicar uma ideia do Brasil aqui em Portugal. Se for um recurso que está disponível em acesso aberto, que é uma questão que também nos interessa muito, mas que nos transporta para outras preocupações, outros temas. Mas o fato de termos em acesso aberto muita informação naturalmente permite-nos fazer essas experiências docentes em nossos próprios ambien-

tes e que nossos colegas podem replicar facilmente nos seus próprios contextos. Se falássemos apenas de recursos físicos, talvez fosse mais difícil atravessar o oceano para reproduzi-las e, portanto, isso, no fundo, aumenta as possibilidades do nosso trabalho e, conseqüentemente, tem que ser um reflexo das pesquisas que fazemos. Gosto muito de encarar toda a pesquisa que faço, em ensino de história, como uma aprendizagem para mim mesma, uma forma de construir também o meu ser professora de história e mostrar a meus colegas que aquilo funcionou bem comigo e que eu acho que é passível de ser usado por outros professores de história. Isso nos aproxima muito, não só do que fazemos em sala de aula, mas também daquilo que fazemos em nossas práticas de pesquisa.

Como você avalia a transposição daquilo que está nos video games, nos vídeos, filmes, séries, até mesmo nas redes sociais, para o desenvolvimento das aprendizagens históricas?

É mais uma daquelas questões que nos levam a maiores preocupações, da mesma forma que fizemos uma ponte entre aquilo que são as práticas digitais cotidianas e aquilo que é a produção do conhecimento histórico, quando olhamos para isso, no fundo trata-se de um contexto específico sobre o qual devemos ter um olhar muito cuidadoso. Podemos ver que, de alguns anos para cá, os *video games*, filmes e séries com conteúdo histórico, que muitas vezes estão no topo de vendas, possuem conteúdos históricos sem preocupações pedagógicas e sem preocupação de alguma correção científica com o conteúdo que é apresentado. A maior parte desses conteúdos são claramente de prazer e diversão, não são conteúdos científicos. Todavia, os alunos muitas vezes esquecem dessa variante, pois são recursos preparados para o lazer das pessoas, seja na área dos *games* ou na área da imagem em movimento. Se não houver uma preocupação em explicar aos alunos que também devem compreender até onde vai a realidade histórica e onde começa a ficção, eles podem não perceber a diferença entre uma coisa e outra. Recordo-me do exemplo do videogame do *Assassin's Creed*, que é um dos mais conhecidos no mundo inteiro, talvez um dos mais jogados, o qual, hoje em dia, possui versões pedagógicas e a própria companhia que produz esse *video game* assume que ocorreram pedidos de professores para criar versões didáticas do jogo que os permitissem usá-los em sala de aula.

Durante muito tempo esse tipo de preocupação não existiu. Criava-se ideias muitas vezes erradas sobre, por exemplo, os templários. É necessário ao professor de história explicar claramente a diferença entre o *game* e a realidade histórica. Há filmes que possuem uma base histórica, mas não são filmes históricos. Uma coisa é, por exemplo, *O nome da Rosa*, que teve o historiador Jacques Le Goff que fez toda a análise do filme, logo tem um rigor histórico extremo. Não há realmente algo que possamos levantar como uma falha quanto ao conteúdo histórico, mas isso não acontece com a maior parte dos filmes, a não ser que seja a reprodução histórica de um dado acontecimento. Portanto, é importante que nós, em sala de aula, trabalhemos essas diferenças. Algo muito interessante de se fazer, e que os alunos também gostam, é uma experiência de “caça aos anacronismos”. Por exemplo, se o aluno estiver preparado para interpretar aquele recurso e saber até onde vai a parte correta historicamente e onde começa a parte ficcional, pode ser um interessante exercício de aprendizagem. Se nós ensinarmos aos alunos que dentro daquele determinado conteúdo histórico nós temos esses recursos para que possamos aguçar seus olhares para os possíveis erros históricos, isso pode ser um interessantíssimo processo de aprendizagem, pelo erro que o filme traz ou pelo erro que o *game* tenha, compreender o porquê do erro, qual seria a versão correta e isso pode ser um bom exercício de aprendizagem.

No fundo, acabamos por prepará-los em sala de aula para que quando, ao longo de suas vidas, forem consumindo esses conteúdos, possam ter essa capacidade de percepção de verificar onde há erros, onde a história está bem narrada ou bem ilustrada nesses diferentes recursos. Mesmo até a própria questão das redes sociais que também são um veículo para a transmissão de imensa informação e que, apesar de falarmos, hoje em dia, das *fake news*, elas sempre existiram. Nós podemos mostrar aos alunos quando a história foi propositalmente passada de maneira errada num dado episódio ou momento histórico. Não chamávamos de *fake news*, elas possuíam outros nomes e sempre foi uma questão importante. Todavia, na atualidade, vemos que nas redes sociais muita coisa acontece e, ao mesmo tempo, é passado como um científico. É importante destacar e alertar, na sala de aula, que as redes sociais não são um canal dedicado a informação histórica. Nas redes sociais existem canais dedicados a, por exemplo, *memes* históricos, os quais são muito interessantes para a construção de análises com nossos alunos, para que eles percebam o contexto

irônico ou a piada que está naquele *meme*. Para tanto, é necessário possuir a sapiência do contexto histórico em questão, ou seja, se eu não conhecer o personagem, se eu não souber o que foi aquele acontecimento, eu não conseguirei fazer a interpretação do *meme* propriamente dito. Isso, por outro lado, também pode ser um exercício muito interessante, uma vez que se passa facilmente nas redes sociais e muitos desses *memes* possuem um teor histórico em sua base para tratar de assuntos que não têm nada a ver com história. Estou lembrando de um caso em Portugal quando há alguns anos houve um campeonato internacional de futebol. Portugal e Espanha jogaram um contra o outro e circulou nas redes sociais a imagem de Filipe II de Espanha e I de Portugal e que perguntava contra quem Portugal e Espanha jogavam. Para perceber onde está a piada tem que saber quem foi esse Filipe que possuiu a União Ibérica sob o seu comando. Portanto, era uma piada que circulava nas redes sociais por causa do futebol, mas o conteúdo histórico estava lá inerente, e portanto é válido ser contabilizado em sala de aula como uma forma de mostrar aos alunos que a cultura em geral, por exemplo, o conhecimento daquilo que é nossa história, pode ter uma enorme utilidade no cotidiano e que por vezes falta o aluno perceber onde aquela disciplina tem importância no seu dia a dia e que até isto é um bom exemplo de como essa relação está lá presente e vai sempre estar.

Considerando o atual estágio de desenvolvimento tecnológico (web 4.0; inteligência artificial), você considera que é necessário um processo de letramento digital ou alfabetização tecnológica? Como a disciplina de história pode contribuir para esse processo?

Tudo isso que temos conversado aqui é direcionado para a necessidade de haver um letramento digital, a necessidade de compreender esse amparo digital que atualmente está presente em praticamente tudo que nos rodeia. Há uma determinada lógica de existência digital. Há conteúdos que nos são apresentados porque deixamos nossa pegada digital e isso faz com que depois, por diferentes canais, procurem nos encaminhar determinadas informações ou produtos. É necessariamente importante o letramento digital para o caso, de quando falávamos das informações que podem surgir em diferentes canais de notícias, os quais nos encaminham para uma determinada opinião ou para outros caminhos. Às vezes eu uso o exemplo de uma imagem de soldados norte-

-americanos no Afeganistão e, da mesma imagem, cada noticiário divulgou uma parte diferente e, consoante o lado da imagem que observamos, nós possuímos uma ideia diferente do acontecimento. Por um lado, dá a sensação que um norte-americano está ajudando um soldado afegão, por outro lado parece que o soldado afegão está sendo obrigado a beber o que parece ser uma garrafa de água. Eu uso muito esse exemplo com meus alunos para ilustrar que existem diversas maneiras de se narrar um acontecimento, dependendo do canal de notícias ou da fonte em que fomos buscar informação. É necessário ter essa consciência digital e perceber que os “uns” e os “zeros” dos sinais digitais tentam nos influenciar sobre determinado acontecimento. Quando pensamos em história, essa é uma condição importantíssima, isto é, ter a capacidade de percepção. Na *Wikipédia*, por exemplo, se a página tiver mais fontes, ela será mais fidedigna, pois depois posso confrontar com esses referenciais externos. Mas se a página não possuir fontes referenciais não posso afirmar se a informação que está ali é correta ou não. Tudo isso relaciona-se de maneira direta com a disciplina de história e eu acredito que aí, como professores de história, que temos um papel fundamental nesse incremento digital, pois devemos ensinar aos nossos alunos a ter a capacidade de trabalhar a fonte, a documentação, de perceber o que está correto ou incorreto, de ter um espírito crítico de análise de documentos e das fontes a que eles próprios, de forma autônoma, podem ter acesso.

O que nós trabalhamos, naturalmente em nossa área disciplinar, para a produção do conhecimento histórico, é muito próximo daquilo que cada indivíduo deve ter para a vivência de maneira natural em um mundo cada vez mais digital. Se estamos formando hoje os adultos de amanhã, é importante que nós utilizemos os recursos digitais para ensinar determinados conteúdos históricos, juntando duas coisas: a mesma tecnologia que utilizamos para o ensino de história em sala de aula e a mesma que utilizamos para essa alfabetização. Por isso eu acredito que temos uma relação muito próxima, por vezes, entre as práticas que desenvolvemos com nossos alunos e aquilo que todo cidadão deve conhecer para compreender e para funcionar nesses meios cada vez mais digitais. Por isso sempre digo que a disciplina de história é a melhor. Não devemos deixar esse dever apenas nas mãos dos professores de tecnologia, isto é, o ensinar os alunos a viverem nesse espaço digital. Nós, em nossas práticas, sem deixar de ensinar história, podemos fazer esses trabalhos digitais os quais

se fundem muito bem com nossa disciplina, integram-se. No fim, nós ganhamos, pois possuímos mais recursos ao nosso dispor para o ensino, e os alunos ganham, pois ficam com outra visão sobre o passado possível apenas com os recursos digitais, e a sociedade ganha no geral, pois preparamos o olhar dos nossos jovens para um futuro cada vez mais digital.

NOTAS

¹ Transcrição realizada por Maria Carolina Santos Vieira, integrante do Laboratório de Aprendizagem e Ensino de História – LAEH/UFPE e revisada pelos entrevistadores e pela entrevistada.

² Nesse ponto a autora se refere ao isolamento social ocasionado pela pandemia da Covid-19 que atingiu inúmeros países no mundo (nota dos entrevistadores).

³ A título de exemplo, podemos citar o sítio eletrônico do Arquivo Nacional da Torre do Tombo (<https://antt.dglab.gov.pt/>) e o sítio eletrônico do Arquivo da Universidade de Coimbra (<https://pesquisa.auc.uc.pt/>).

