

ORGANIZADORES

Carmem Zeli de Vargas Gil | Marcus Vinicius de Freitas Rosa

ENSINO DE
HISTÓRIA
E CULTURAS DIGITAIS

Coleção (In)docências
Volume 2

2ª edição
E-book



PROF HISTÓRIA
MESTRADO PROFISSIONAL
EM ENSINO DE HISTÓRIA



CAPES

ORGANIZADORES

Carmem Zeli de Vargas Gil | Marcus Vinicius de Freitas

ENSINO DE HISTÓRIA E CULTURAS DIGITAIS

2ª edição
E-book



São Leopoldo
2022

© Dos autores – 2022

Projeto gráfico e editoração: Gabriella Tachini

Capa: Fred Messias

Revisão: Dos autores

Conselho Editorial (Editora Oikos)

Avelino da Rosa Oliveira (UFPEL)

Danilo Streck (Universidade de Caxias do Sul)

Elcio Cecchetti (UNOCHAPECÓ e GPEAD/FURB)

Eunice S. Nodari (UFSC)

Haroldo Reimer (UEG)

Ivoni R. Reimer (PUC Goiás)

João Biehl (Princeton University)

Luiz Inácio Gaiger (Bolsista de Produtividade CNPq)

Marluza M. Harres (Unisinós)

Martin N. Dreher (IHSL)

Oneide Bobsin (Faculdades EST)

Raúl Fonet-Betancourt (Aachen/Alemanha)

Rosileny A. dos Santos Schwantes (Centro Universitário São Camilo)

Vitor Izecksohn (UFRJ)

Editora Oikos Ltda.

Rua Paraná, 240 – B. Scharlau

93120-020 São Leopoldo/RS

Tel.: (51) 3568.2848

contato@oikoseditora.com.br

www.oikoseditora.com.br

E49 Ensino de História e culturas digitais. [E-book]. / Organizadores: Carmem Zeli de Vargas Gil e Marcus Vinicius de Freitas Rosa. Brasília, DF: Capes/ProfHistória; São Leopoldo: Oikos, 2022. Licença Creative Commons CC BY-SA 4.0 Brasília: Capes/ProfHistória – ISBN: 978-65-00-49997-1 142 p.; 16 x 23cm. – (Coleção (In)docências; 2) ISBN 978-65-5974-127-4 (Editora Oikos)
1. Ensino de história. 2. Ensino de história – Cultura digital. 3. Ensino à distância. I. Gil, Carmem Zeli de Vargas. II. Rosa, Marcus Vinicius de Freitas.

CDU 37.02:93/99

Catálogo na publicação:
Bibliotecária Eliete Mari Doncato Brasil – CRB 10/1184

ENSINAR HISTÓRIA ENTRE REDES E PAREDES

Houve uma época em que ensinar história na escola era ler capítulos de livros didáticos, copiar textos do quadro (verde), responder questionários, completar frases, pintar a bandeira do Brasil e fazer cruzadinhas com os nomes de homens brancos que viraram estátuas, porque tinham protagonizado feitos e fatos. Ao mesmo tempo, tinha sempre uma professora mais ousada que fazia teatro, júri simulado, entrevistas, debates, saídas a campo ou as famosas excursões (no Rio Grande do Sul, por exemplo, era comum levar os estudantes às Missões Jesuíticas). Nessa época, não havia internet, celular, Twitter, Facebook, Instagram, Tik Tok e nem poderosas plataformas interessadas em fornecer seus serviços “gratuitos” em troca de algo que quase não entendemos bem para que servem: os nossos dados. Nem imaginávamos que estaríamos hoje ensinando história em uma sociedade que compra refeições sem sair de casa (Ifood), transforma sua residência em ativos (Airbnb), utiliza um algoritmo que concilia oferta, demanda e envia um carro com motorista para seu endereço (Uber), uma sociedade que compra livros sem passar pelas livrarias (Amazon) e que depende de aplicativos para seus relacionamentos afetivos (Tinder). Enfim, uma sociedade em que o critério de veracidade daquele “textão no face” ou do hábito de “xingar muito no twitter” é a capacidade de a postagem gerar likes, visualizações e compartilhamentos. Viralizou? Então, é verdade.

Na década de 1980, as aulas de História eram marcadas pelo debate das multinacionais que estavam dominando a economia brasileira, oprimindo a indústria nacional e excluindo um grande contingente de trabalhadores e trabalhadoras considerados “despreparados” para o perfil produtivo desejado por essas empresas. Hoje, tudo parece mais nebuloso com um capitalismo de dados

que, por exemplo, usa nossas curtidas e cliques para produzir lucros. Eis um dos dilemas mais atuais das aulas de História: debater com os estudantes não só o que eles e sua rede de amigos fazem no mundo virtual, mas o que Eles, os gigantes da web, fazem com as informações que vamos deixando pelo caminho. Tudo é guardado, tratado e vendido para, depois, traçar perfis e criar necessidades para que você seja o consumidor da GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft).

A internet que disponibiliza os verbetes da Wikipédia, o compartilhamento de livros nos formatos PDF e E-book e diversas plataformas para downloads de filmes e fotografias, artigos e teses é a mesma internet que disponibiliza trabalhos escolares e acadêmicos sem autoria, prontos para serem entregues, bem como filtros digitais cuja função é forjar retratos (de preferência *selfies*) em que se manifesta a expectativa de perfeição corporal e se idealiza a vida cotidiana. Está no Instagram? Então, é lindo, colorido e sem defeitos.

Mas e a promessa de emancipação que as “novas” tecnologias trariam? Na década de 1990, as aulas de História foram invadidas pela esperança da ampliação da democracia, pois a internet permitiria maior acesso à informação. As palavras de ordem nas escolas eram “inovação”, “interação”, “conectividade” e “cooperação”. As TICs (tecnologias de informação e comunicação) foram vistas como a solução de todos os problemas da educação e, para isso, foram instalados os laboratórios de informática; foi criada a disciplina Informática na Educação nos cursos de Licenciatura e, em alguns municípios, foram instalados os Núcleos de Tecnologia Educacionais (NTEs) com equipe interdisciplinar para oferecer a formação dos professores e professoras de forma que pudessem utilizar os recursos tecnológicos em suas escolas. A internet acessada em computadores e celulares era a promessa de aulas de História com metodologias ativas, diversidade de fontes e amplas possibilidades de pesquisa.

Hoje, 2022, vivemos um momento do capitalismo em que as empresas criam modelos matemáticos com nossos dados, ampliam as desigualdades e ameaçam a democracia. A internet e aqueles aparelhos tão disputados pelas escolas nas primeiras décadas dos anos 2000 – os computadores - possibilitaram o desenvolvimento de um novo capitalismo que monetiza dados. Alguns autores

têm escrito sobre esse fenômeno: Shoshana Zuboff (2021) em *A era do capitalismo de vigilância* analisa as práticas de empresas de tecnologia tratando e negociando dados que deixamos nas redes sem o nosso consentimento. Cathy O'Neil (2020) em *Algoritmos de Destruição em Massa* explica como os algoritmos estão regulando a vida das pessoas. Evgeny Morozov em *Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política* discute os efeitos do processamento de dados em larga escala para a democracia. Coletar, armazenar e processar dados é uma forma de controlar o comportamento das pessoas e, portanto, rebaixar sua capacidade política. A missão do Google “organizar as informações do mundo e torná-las acessíveis e úteis a todos” é, na verdade, segundo Morozov (2018, p.28) “monetizar toda a informação do mundo e torná-la universalmente inacessível e lucrativa”.

Ao mesmo tempo, é necessário reconhecer o uso criativo que os professores e estudantes fazem das tecnologias digitais. Observamos todos os dias a potência dos softwares e das mídias digitais para a produção de situações de aprendizagens colaborativas e críticas. Portanto, este cenário cobra da aula de História o debate crítico que estabeleça as relações entre o digital, o político e o econômico. Formulamos, a partir de Morozov (2018), a interrogação: estamos diante do velho capitalismo que transforma tudo em mercadoria, mas agora com anabolizantes ou é um pós-capitalismo cooperativo?

A multiplicidade de informações, estímulos, diálogos e aplicativos disponibilizados no contexto da cultura digital é proporcional à pluralidade de usos possíveis pelos mais diversos atores sociais com as mais variadas finalidades. Nesta coletânea de artigos, estamos cientes dos graves problemas e limites colocados por determinados usos das tecnologias digitais, como a produção e disseminação sistemática de *fake news* e sua evidente finalidade política de interferir em decisões eleitorais ou a coleta de informações individuais com objetivo de personalizar anúncios e produtos. Ao mesmo tempo, outros usos são necessários e possíveis. Como ensinar história para crianças e jovens na Era da Informação é, certamente, a pergunta que perpassa todos os artigos aqui presentes.

O capítulo que abre nossa coletânea, intitulado *Aulas de História nas nuvens: as tecnologias digitais e o campo do Ensino de História*, foi redigido pelo professor Cláudio Guimarães. Ele nos oferece reflexões a respeito do ensino de história por meio do *Google for Education* em turmas de 3ª ano do Ensino Médio em um colégio particular de Porto Alegre. O propósito mais abrangente da pesquisa, resultado de sua dissertação de mestrado, foi o de investigar o ensino que se vale das tecnologias digitais para produzir saberes históricos de forma colaborativa entre os discentes. As aulas foram planejadas para criar condições em que os estudantes aprendessem histórias por meio do *Google for Education*. Mais particularmente, no artigo aqui presente, Claudio Guimarães elabora um panorama a respeito de como as tecnologias foram abordadas nas pesquisas sobre ensino, em uma análise que inicia com foco nas demandas dos professores de história, das escolas e das universidades, para fazer do ensino básico um legítimo campo de estudos. Além disso, o autor aborda o percurso ao longo do qual ocorreu a introdução de novos dispositivos nas aulas de história: nos anos de 1980, foram os “recursos didáticos”; na década de 1990, a emergência das “novas linguagens”; por fim, nos anos 2000, disseminou-se o emprego do termo “tecnologia”. Claudio Guimarães finaliza seu artigo suscitando questionamentos para nos fazer avançar no debate sobre o uso de tecnologias nas aulas de história.

Maritsa Gonçalves Rieth, em *Trajetórias de pesquisa na internet em aulas de História*, investigou os percursos dos estudantes de 9º ano do Ensino Fundamental em suas pesquisas na internet. Convicta de que a escola necessita preparar os estudantes para selecionar informações advindas dos meios virtuais, a autora cria com os estudantes uma *Historiopédia* com verbetes sobre a “Década de 20: o Brasil dos ‘anos loucos’”, inspirada na lógica de funcionamento da enciclopédia virtual Wikipédia. Ao acompanhar os estudantes em suas produções para a *Historiopédia*, a autora pode compreender as lógicas empregadas pelos estudantes para explorar espaços virtuais, assim como explorar na aula de História diferentes critérios de seleção de informações encontradas na internet.

É de Marlon Luís Corrêa o capítulo seguinte, *Ensino de História e Culturas Digitais: reflexões e propostas pedagógicas*, que apresenta uma parte da pesquisa

desenvolvida entre os anos de 2019 e 2021, em turmas do 9º ano do ensino fundamental em uma escola da cidade de Sapucaia, região metropolitana de Porto Alegre. O autor dá o clique inicial em suas análises ao propor um problema de pesquisa bastante instigante: afinal, como os conceitos de letramento digital e de letramento histórico-digital são capazes de aprofundar nossa compreensão sobre ensino de história em contextos sociais perpassados pela cultura digital? A problematização proposta por Marlon segue adiante, com base nos registros feitos em seu caderno de campo e que lhe permitiram refletir sobre as práticas de ensino-aprendizagem desenvolvidas como seus alunos, tais como a produção de vídeos curtos e de narrativas históricas por meio de aplicativos. Em linhas gerais, Marlon Corrêa nos convida a pensar de maneira mais cautelosa e aprofundada sobre produção, compartilhamento e consumo de conhecimentos por meio de uma variedade de mídias - textos e vídeos, imagens e narrativas - identificando processos que se tornaram fundamentais nas culturas digitais. O autor não deixa de pontuar que novas habilidades precisam ser constantemente desenvolvidas para executar a decodificação e a compreensão das variadas mídias digitais e os seus conteúdos.

Por meio de uma epígrafe sensível, cuidadosamente retirada do poema intitulado *Windows 98*, de Mário Benedetti, o professor Said Salomón convida a lembrar com nostalgia do tempo anterior ao fax, ao modem, ao e-mail, quando até mesmo sentir vergonha durante o flerte era uma atitude artesanal e beijos não eram enviados por meio da tecla *send*. Na sequência, a contrastar temporalidades, Said reflete sobre o momento seguinte, em que tudo foi convertido ao digital: mãos e bolsos, mochilas e aulas de história foram invadidas por smartphones, desafiando os professores a desenvolver estratégias para lidar com o inevitável. Tais reflexões estão presentes no artigo *Buenas Latino América Digital*, no qual o professor Said se coloca no grupo daqueles que buscam incorporar as novas tecnologias ao cotidiano das atividades escolares. Resultado de sua dissertação de mestrado em ensino de história, as análises foram orientadas pelo conceito de cultura digital, que busca compreender as mudanças comportamentais ocorridas em função das transformações tecnológicas. Tomando os países

latino-americanos e sua história como temas de ensino, bem como explorando o potencial pedagógico do conceito de cultura digital, Said Salomón aposta nos usos didáticos do hipertexto e dos Qr-codes, possibilidades próprias da linguagem compartilhada na internet. Sua finalidade foi desenvolver o pensamento crítico entre os alunos, combater métodos de instrução passivos e a descontextualização das fontes de informação disponíveis nas redes.

No artigo seguinte, *Jogar com a História: concepções de tempo e história em jogos digitais baseados na Revolução Francesa*, o docente-pesquisador Artur Duarte Peixoto enfrenta o desafio de analisar teoricamente e fazer uso pedagógico do produto de entretenimento mais consumido e mais lucrativo durante as primeiras décadas do século XXI: os jogos digitais. Síntese de um estudo mais amplo, o artigo problematiza as concepções de tempo e história sugeridas em dois games baseados na Revolução Francesa: *Triade: liberdade, igualdade e fraternidade*, elaborado com fins educacionais por uma universidade brasileira; e *Assassin's Creed Unity*, criado com propósitos comerciais por uma das maiores empresas do ramo. A análise é resultado da experiência de imersão nos jogos, razão pela qual o autor dividiu o artigo em fases (algo familiar aos jogadores). Numa delas, por exemplo, o professor Arthur fornece sugestões metodológicas preciosas para o uso dos jogos no ensino de história. O autor reconhece a amplitude crescente de públicos formados por não-historiadores e que demandam memória e história. Nesse contexto, nos adverte o professor Arthur, já não podemos ignorar nem a relevância pedagógica dos jogos digitais com temáticas históricas nem o fato de que eles podem facilitar a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades, da criatividade e da capacidade de solucionar problemas complexos.

Foi motivado por uma inquietante preocupação diante da ausência de diálogos entre as condições de vida dos estudantes e os temas abordados nas salas de aula que o professor-pesquisador Bruno Schlatter presenteou esta coletânea com o artigo intitulado *Ensino de história, protagonismo e passado prático nas redes sociais*. Bruno tomou a iniciativa de enfrentar um problema clássico, que tem inquietado sucessivas gerações de professores escolares: afinal, que significados o ensino de história tem para os estudantes em suas

vidas cotidianas? Para tanto, Bruno elaborou formas de utilizar o Facebook nas aulas, rede social diariamente utilizada pelos estudantes. Em linhas gerais, a proposta consistiu em que os alunos realizassem postagens em uma página intitulada *A Cidade Que Queremos*, discutissem os temas abordados nas aulas de história e estabelecessem relações entre os conteúdos de ensino e suas vidas. A elaboração desta atividade pedagógica foi orientada pelos conceitos de cultura digital, passado prático e protagonismo estudantil. O projeto acabou apelidado carinhosamente pelos alunos de “oficina de textão no Facebook”. Bruno ressalta seu entendimento de que computadores, celulares e redes sociais constituem meios para que o conhecimento produzido pelos alunos não se restrinja aos tradicionais “trabalhos” escolares e estabeleça diálogos com os públicos externos ao ambiente da escola.

A partir do questionamento sobre as possibilidades de abordar em sala de aula a história da população negra e seus espaços de pertencimento por meio de uma visita virtual aos Territórios Negros de Porto Alegre surgiu o artigo do professor Guilherme Palermo. Originalmente, o Projeto Territórios Negros foi uma iniciativa de professores e servidores públicos vinculados à Secretaria de Educação do Município de Porto Alegre e à Companhia Carris Porto-alegrense, tendo recebido ainda o apoio de outros setores públicos. Em linhas gerais, o projeto consistia na disponibilização de uma linha de ônibus que levava alunos escolares para conhecer os espaços referenciais para a história dos negros na cidade de Porto Alegre. Com essa finalidade, o ônibus circulou entre 2010 e 2016, quando o projeto foi encerrado pela Prefeitura Municipal. Diante da ausência de infraestrutura e da pandemia mundial que impedia aglomerações, bem como do objetivo de tomar a visita aos territórios negros como instrumento para o ensino de história, o professor Guilherme desenvolveu o mapa virtual intitulado *Memórias do Percurso*. Resultado de sua pesquisa de mestrado em ensino de história, o mapa foi inspirado e construído a partir do registro de memórias e experiências de pessoas que realizaram a saída de campo, bem como de documentos históricos sobre os locais que integravam o percurso do projeto Territórios Negros. Aprofundando nossas reflexões sobre o uso pedagógico das tecnologias digitais da informação e

comunicação no ensino de história, Guilherme analisa o processo de construção do roteiro virtual e investiga os significados e possibilidades que o ensino da história dos territórios negros oferece para o debate sobre as desigualdades entre negros e brancos no Brasil.

Entre redes e paredes, os textos nos convidam a conhecer fragmentos de aulas de História na Educação Básica, evidenciando que a escola não está alheia às mudanças introduzidas pelo digital. Aulas de Histórias nas nuvens, Historiopédia, concepções de tempo em jogos digitais, letramento histórico-digital, percursos de aprendizagens no Facebook, América Latina Digital e Territórios Negros Virtuais, desenham situações de aprendizagens que indicam a complexidade do digital. Portanto, a mera introdução de equipamentos tecnológicos não é suficiente para o salto qualitativo nos processos de formação e na aprendizagem dos estudantes. Também é certo que estar alfabetizado para seguir a escolarização não garante ter as habilidades necessárias para se movimentar no mundo digital, compreendendo criticamente as condições que alimentam o capitalismo de dados. A internet introduziu mudanças fascinantes, profundas e aceleradas nos modos de ensinar, produzir e receber informações, mas ela não é democrática por si só e exige o desenvolvimento de competências que nem sempre estavam na pauta das aulas de História. Por isso, as experiências aqui apresentadas renovam nossas esperanças no Ensino de História. Eis o convite para a leitura dos artigos, todos desenvolvidos no âmbito das pesquisas no Mestrado Profissional em Ensino de História.

Referências

HUI, Yuk, *Tecnodiversidade*. Trad. Humberto do Amaral. São Paulo: UBU, 2020.

MOROZOV, Evgeny . *Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política*. Trad. Claudio Marcondes. São Paulo: UBU, 2018.

O'NEIL, Cathy. *Algoritmos de Destruição em Massa. Como o Big Data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia*. Trad. Rafael Abraham, Editora Rua do sabão, 2020.

ZUBOFF, Shoshana. *A Era do capitalismo de vigilância*. Trad. George Schlesinger. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2021.