Cibercultura e Ensino de História

Maria Raquel B. Lobianco[1]

Giovanni Codeça da Silva[2]

Igor Rosa da Silva[3]

Aline de Oliveira Ramos[4]

RESUMO

Este trabalho analisa as construções teóricas, aplicadas na prática docente, a partir de uma demanda da inserção tecnológica, na realidade dos alunos de um colégio da rede pública Estadual do Rio de Janeiro no turno da noite. A pesquisa trata das tecnologias da informação, as tecnologias utilizadas, a materialização das propostas teóricas com a criação de um website, passando pela experiência de graduandos de História da Universidade Veiga de Almeida, no programa Residência Pedagógica, nesse mesmo colégio. Destacando as estratégias para a aproximação dos discentes ao site, desmistificando a ideia entre os jovens, de que o processo de ensino-aprendizagem, está em descompasso com o mundo tecnológico atual, trazendo, com isso, uma abordagem mais prática, moderna e virtual para o Ensino-Aprendizagem de História, estreitando a relação entre os alunos e as temáticas, a partir de um espaço comum: as plataformas digitais. Ênfase para as tendências no cenário atual, a globalização do conteúdo e os entaleces com a Cibercultura.

Palavras-chave: Cibercultura. Ensino de História. Tecnologia. Website. Residência Pedagógica.

1. Introdução

Desde o ingresso no curso de licenciatura em História, as necessidades pertinentes à prática do ensino-aprendizagem da disciplina, despertaram interesse e deram suporte e

[1] Professor da Rede Estadual do Rio de Janeiro (Seeduc-RJ). Preceptora de História no Programa Residência Pedagógica em História (Seeduc-UVA-CAPES). Licenciada em História (UFRJ). Email: mlobianco2@gmail.com

[2] Doutor em Letras Neolatinas pela UFRJ, Professor da Rede Estadual do Rio de Janeiro (Seeduc-RJ). Professor de História na Universidade Veiga de Almeida. Coordenador do Programa Residência Pedagógica em História (Seeduc-UVA-CAPES). Doutor em Letras Neolatinas (UFRJ). Email: codecasilva@gmail.com

[3] Bolsista do Programa Residência Pedagógica em História (Seeduc-UVA-CAPES). Licenciado em História (UVA). Email: Ygoor.rosa@hotmail.com

[4] Bolsista do Programa Residência Pedagógica em História (Seeduc-UVA-CAPES). Licenciado em História (UVA). Email: aline_w25@yahoo.com.br

bagagem teórica para compreender a função do professor e suas competências como educadores no século XXI. Nesta pesquisa, investigamos e analisamos sobre a importância da tecnologia para o processo de ensino-aprendizagem em História. Para tais questionamentos, foram usados dois teóricos: um para o conceito de Cibercultura e outro para o Ensino de História. O primeiro é Pierre Levy, filósofo e sociólogo que descreve a informação, comunicação e o impacto da internet na sociedade, englobando as mídias digitais, e o segundo, doutor em Estudos Sociais e Políticas de Educação, José Márcio Augusto de Oliveira, que em seu estudo, analisa a inserção dos aparatos tecnológicos, o que auxilia em diversas pesquisas no campo pedagógico que embasamos para dar aporte para o processo do ensino-aprendizagem em História.

Faz-se necessário, no entanto, chamar a atenção para a dificuldade, que certos docentes têm, para se incluírem na cultura, tão atual, do ciberespaço à educação de modo geral, principalmente, no que diz respeito à sala de aula. O website não foi idealizado para ser utilizado em sala de aula. Ele foi pensado como um complemento para as aulas presenciais, pois neles, são postados os conteúdos, slides e resumos, nelas trabalhados, bem como, vários exercícios do ENEM e outros vestibulares sobre cada um dos temas apresentados e discutidos em sala de aula. O aprendizado em História pode e deve ir além de apenas decorar e memorizar informações como nos moldes de aprendizagem tradicional. Com a cultura cibernética, temos um aparato de recursos multimídia e de pesquisa para trabalhar a História, visto que, os conteúdos trabalhados, não podem ficar reduzidos a uma narração factual, ou na memorização dos fatos, ou até mesmo, "restritos" à sala de aula.

A presente investigação tem o intuito de relacionar a importância dos aparatos digitais com a educação, através do levantamento das seguintes indagações: Qual a relação da tecnologia com o ensino-aprendizagem de História? Como os docentes podem utilizar os recursos digitais dentro (e fora) da sala de aula? Como o educador trabalha para aproximar os discentes da disciplina de História, num mundo tão ligado à tecnologia? As estratégias para o ensino de História podem ser diversificadas, atrelando recursos como: a pesquisa em acervos digitais, produções iconográficas para determinadas aulas, vídeos, ou seja, aparatos que auxiliam a aula do professor a ser mais atrativa e dinâmica para os discentes.

A contribuição das novas tecnologias (os recursos de multimídia, fotografia, vídeo, imagens, sons, filmes, pesquisas à distância), quando bem usadas, tornam-se ferramentas de

apoio para a apresentação, transmissão e (re)construção do conhecimento histórico, e o desenvolvimento tecnológico, permite que máquinas e programas sejam instrumentos poderosíssimos, criativos e não meros objetos mecânicos e repetitivos. Um dos aspectos positivos do desenvolvimento tecnológico para o campo da História é a digitalização das diversas fontes históricas, que além de colaborar com a conservação, divulgação e compartilhamento de documentos e fontes históricas, possibilitam que mais pesquisadores os utilizem para análise e discussão sobre o passado e o presente. Neste sentido, está a relevância da tecnologia para o processo de ensino-aprendizagem, através da qual, expressa inovação, não apenas para o campo educacional, mas também, para a sociedade, mesmo porque, estamos inseridos em um mundo com novas correntes culturais e sociais, em que o corpo escolar precisa se integrar.

A partir dessa problemática, foi idealizado e construído um site* para que os discentes pudessem acessar e terem a oportunidade de ter acesso ao conteúdo das aulas (resumo, slides) e exercícios, para além da sala de aula.

2. Embasamento Teórico

Este projeto tem como objetivo investigar, analisar e contribuir para a adoção e revisão da prática docente, no contexto da tecnologia no ensino de História, divulgando as análises a partir das observações feitas em sala de aula e dar aportes teóricos sobre a nova contextualização do ensino-aprendizagem de História. Desenvolvemos o projeto de um site, com o objetivo de viabilizar novas possibilidades ao alunado de ter acesso ao conteúdo e material trabalhados nas aulas, mesmo fora do colégio e com isso, poderem (re)ver os slides apresentados pela professora, ter acesso a pequenos resumos e, para os que quisessem também, obter acesso à questões do ENEM e outros vestibulares, sobre cada um dos temas trabalhados no ambiente escolar.

A problemática foi levantada a partir das observações como residentes do programa Residência Pedagógica pela Capes, em parceria com a Universidade Veiga de Almeida. Antes de irmos à descrição do trabalho prático, temos que destacar dois conceitos importantes para a pesquisa que são: Cibercultura e Ensino de História. De acordo com LÉVY, (1999) Cibercultura é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de

* Projeto desenvolvido disponível em: https://ceapjhistoria.wixsite.com/projetohistpradojr

modos de pensamentos e valores que se desenvolveram juntamente com o ciberespaço, de maneira que o problema do impacto social e cultural dos novos aparatos tecnológicos, fornecessem descrições dos conceitos técnicos que exprimem e embasam a cibercultura.

A emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece um progresso geral da civilização. Neste sentido, a universalização da Cibercultura propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social ou informacional. Este fenômeno pode ser chamado de virtualização. Entre os novos modos de conhecimentos trazidos pela Cibercultura, a educação começa a pensar as possibilidades que as novas tecnologias podem auxiliar na prática de ensino-aprendizagem. A possibilidade de acessar conteúdos, ficaram mais rápidas desde meados da década de 90, as informações na forma de texto histórico, imagens, músicas e vídeos tornaram-se disponíveis e acessíveis às sociedades. KELLY, (2006).

Quanto ao papel do professor e a função do computador, OLIVEIRA (2006, p.15), afirma "[...] que o computador pode se constituir em uma ferramenta significativa quando voltada para conteúdos específicos [...], em situações nas quais, a presença do professor é fundamental e que envolvam simultaneamente outras ferramentas culturais." O docente pode utilizar essas ferramentas e as introduzir de modo que dinamize o seu tempo de aula (ou fora dela), pois ao utilizar slides e o correio eletrônico para entrega de trabalhos, por exemplo, novos caminhos avaliativos se abrem. O slide possibilita um ganho em tempo de aula, pois é projetado o conteúdo e explicado simultaneamente, com forte apelo visual (a visão é um dos sentidos mais importantes e eficazes no processo ensino-aprendizagem) e a partir da entrega de trabalhos por correio eletrônico, o professor pode apresentar um feedback diretamente para o aluno, em um tempo menor, e sem fazer uso de papel.

Outro aparato importante são os recursos de vídeos, que têm contribuído de forma positiva nesta perspectiva. Para MORAN, (2000) "a força da linguagem audiovisual está no fato de ela conseguir dizer muito mais do que captamos..." (apud, BEZERRA; LOPES 200, p.5). Juntamente com o vídeo – um excelente instrumento de sensibilização –, ajuda a ilustrar a fala na sala de aula e dar vida aos cenários de história que estão nos livros, aproximando os alunos de uma realidade distante deles, mas presente na sociedade. Desta forma, os recursos mais básicos da informática e da Internet como um editor de textos, um software gráfico, um gerador de apresentações, um correio eletrônico, site, blog, fotoblog ou uma ferramenta de

busca, podem ser utilizados numa perspectiva pedagógica, ultrapassando sua função original e servindo a uma estratégia previamente elaborada para ser utilizada em recursos e metodologias voltadas para o ensino-aprendizagem.

2.1 Os aparatos digitais e o Ensino-aprendizagem de História

O Ensino-aprendizagem de História é uma construção historiográfica dos acontecimentos entre o passado e o presente. A representação da História vai muito além de narrativas, construções de enredos ou apenas conjunturas de personagens vitoriosos. A representação que esta ciência constrói é refletida na contemporaneidade, os rompimentos de paradigmas e o desenvolvimento de um conhecimento científico relevante, para compreendermos as ações e conjunturas que vivenciamos na pós-modernidade. Por isso, os estudos historiográficos não são imutáveis, os fatos existem, todavia, as maneiras de interpretá-los, a descoberta de novas fontes históricas ou a revisão das já existentes, vão de acordo com a percepção e posicionamento de cada historiador.

Com as transformações tecnológicas, a educação está em constante mudança para conseguir adaptar-se às novas ferramentas e aparatos digitais que estão cada vez mais entranhados na sociedade e, principalmente, entre o público infanto-juvenil e isso afeta o Ensino-aprendizagem de História, que vem sofrendo desafios na sala de aula, com os desafios da sociedade na pós-modernidade. Entende-se que, dominar apenas os conhecimentos historiográficos, não é o bastante para alcançar os novos perfis de discentes. Segundo a reflexão de SILVA e FONSECA:

> É preciso pensar sobre algumas perspectivas básicas no contato com a informática no campo do conhecimento histórico, tanto na pesquisa, quanto no ensino e na aprendizagem. As redes de comunicação colocam professores e alunos em contato permanente com catálogos de museus, arquivos, e bibliotecas, bem como com textos e imagens pertencentes a esses acervos e sites que oferecem informações e análises de diferentes tópicos daquela área do saber. (SILVA E FONSECA 2007, p.111)

Dessa maneira, a pesquisa está envolvida nos questionamentos sobre o Ensino de História, a partir da importância dos saberes tecnológicos na educação. Estes conhecimentos inseridos a Cibercultura estão cada vez mais difundidos na sociedade pós-moderna, e o site, é a incorporação dos aparatos digitais como estratégia/recurso ao planejamento do professor e alunos, sendo uma corrente de ensino-aprendizagem significativa e inovadora, que se integra nas novas abordagens pedagógicas do século XXI.

2.2 O Ensino de História e os aparatos digitais em Sala de Aula

A partir da experiência vivida pelos pesquisadores, percebemos que os docentes dos últimos 10 há 15 anos, foram formados já inseridos numa realidade tecnológica, tendo em vista que, a Cibercultura é presente ainda no seu processo de formação - ao longo da graduação de História da Universidade Veiga de Almeida, uma porcentagem das disciplinas é ofertada em EAD, trazendo ao futuro professor, uma intimidade maior com conteúdo digitalizado, por exemplo. Mesmo assim, ainda há no ambiente escolar, muitos educadores que no período da licenciatura, não tiveram nenhum tipo de interação com a cibercultura. Se em 2019, quando iniciamos este projeto, já se estabelecia a importância dessa interação (corpo escolar – cibercultura), com a pandemia deste ano de 2020, isso se impôs como uma. Necessidade essencial.

Essa nova realidade impacta diretamente na maneira de pensar o uso dos novos aparatos, como uma extensão da sala de aula, em que, o aluno das grandes metrópoles (especialmente), tem um perfil dinâmico tendo, em geral, acesso à internet (wi-fi de shoppings e lojas, de amigos, vizinhos, do trabalho, de casa...).

> A internet é a maior revolução desde o final e início de século e seu impacto em toda a vida da humanidade está longe de ser adequadamente imaginado, tantas são as perspectivas possíveis e aquelas que nem mesmo temos condições de prever atualmente. SAMPAIO (2003, p.302)

No projeto de Residência Pedagógica observamos que as aulas com a projeção de slides são mais dinâmicas e a preceptora pôde, assim, utilizar um tempo maior de suas aulas com o debate historiográfico, por exemplo. Observamos também que este perfil de discentes precisa de mais informações nos slides, apenas o slide resumindo o conteúdo, não desperta o interesse dos jovens. Quando introduzimos gifs animados, pequenos vídeos, trechos de filmes e memes, a curiosidade e a atenção deles é aguçada. O estudo da história parece ficar mais palpável e próximo da sua realidade do século XXI, estimulando-o e o provocando a participar mais das aulas.

Como projeto final do Programa em questão, foi proposta a produção de um site com a preceptora e os residentes, em que, o conteúdo das aulas dadas, servissem para que o alunado pudesse interagir mais com o conteúdo que foi visto em sala de aula, além de ter um material sempre disponível para consultas e estudos. A preparação do projeto envolvendo o diálogo

entre a disciplina histórica com as ferramentas tecnológicas, tem por objetivo proporcionar aos educandos, curiosidades de pesquisar e promover debates.

A proposta foi ter um site com os conteúdos para que o alunado pudesse acessar as tarefas escolares e todo o material nela utilizado (slides, resumos, exercícios) como, também, questões do ENEM e de outros vestibulares sobre cada tema apresentado em sala de aula. Estes exercícios foram adicionados ao site por conta do tempo, extremamente diminuto em sala de aula (uma hora e meia por semana, no turno da noite), para trabalhar com um maior número de questões sobre cada assunto apresentado e discutido no ambiente escolar. Além do site voltado para os alunos do Ensino Médio, estabelecemos também comunicação por Whatsapp e em redes sociais (Facebook) entre os participantes do estágio para manterem-se conectados sobre as atividades que aconteciam dentro do Programa Residência durante a semana e registramos numa página do Facebook, as experiências do grupo em sala de aula, o que facilitou muito a integração do grupo, provocando respostas mais rápidas às dúvidas, questões e informações passadas e recebidas. Ressalta-se também, que o projeto foi desenvolvido para educandos da 1ª a 3ª séries do Ensino Médio, da Rede Pública Estadual[5].

3. Metodologia

Para obter resultados acerca da problematização apresentada neste presente artigo, foi realizada a análise do entrelace da importância dos aparatos digitais, a relevância da Cibercultura para o ensino-aprendizagem de História, a experiência vivenciada por dois dos participantes (estagiários) da Residência Pedagógica, a docente (preceptora) e o Coordenador do projeto responsável pela disciplina de História e mais a produção de um material: um site que foi desenvolvido em parceria com todos os envolvidos nesta pesquisa.

O desenvolvimento do produto final, a plataforma digital, deu-se através de pesquisas explicativas, com o aporte teórico de autores como Pierre Lévy, José Marcio de Oliveira, Rafael Sampaio, a BNCC, entre outros, que abordam os conceitos, e mais as próprias problemáticas encontradas pelos educandos, que levaram à reflexão sobre a relevância da tecnologia, como uma estratégia/recurso pedagógica(o) para diminuir as dificuldades encontradas durante as aulas. Assim, o projeto foi dividido em dois momentos: o

[5] A instituição que participou do projeto em destaque no presente artigo foi a Escola Estadual Antônio Prado Junior, localiza-se na região norte do Estado do Rio de Janeiro.

levantamento da problemática: a parte de pesquisa, investigação e idealização do projeto e o desenvolvimento do website como um recurso pedagógico para a disciplina de História.

4. Análise e Discussão dos Dados

Durante a participação no programa da Residência Pedagógica, ainda no primeiro semestre de 2019, idealizamos com a preceptora responsável do projeto um site pedagógico com o propósito de auxiliar os discentes em atividades, exposição de conteúdos e conhecimentos históricos, que estariam disponíveis para eles a qualquer momento. Desenvolvemos um rascunho da plataforma como seria a sua estrutura e os rafes de acessos.

A ideia da criação do aparato digital começou pela indagação dos próprios discentes do Ensino Médio noturno, que demonstravam insatisfação com o curto tempo da disciplina de História (uma hora e meia por semana). Como as aulas eram à noite, muitos alunos vinham direto do trabalho e, muitas vezes, não conseguiam chegar para os primeiros tempos de aula. Outros, queriam um meio para ter acesso aos slides, mapas e imagens, em geral, além dos resumos apresentados e discutidos durante as aulas. Por esta razão, entendemos a demanda dos alunos e reconhecemos a necessidade de existir algum recurso para dar o suporte pedagógico nas atividades, conteúdos e exercícios que eram apresentados nas aulas presenciais. E os materiais alimentados na plataforma ficariam disponíveis e poderiam ser acessados a qualquer momento pelos discentes.

Com base nisso, o referente projeto foi desenvolvido e, no segundo semestre de 2019, apresentamos o protótipo que foi utilizado para os alunos acessarem as atividades e reverem os materiais que já estavam no ar, a partir do que discutido e trabalhado nas aulas de História. A elaboração e alimentação do site não foi uma tarefa fácil: os pesquisadores fazem a (necessidade de revisão constante dos links postados para que estivessem sempre acessíveis e funcionando, atualização de conteúdos, a procura de uma plataforma gratuita e de interface amigável – nenhum dos pesquisadores é programador ou designer gráfico, por exemplo) na área tecnológica para produzir o "site pedagógico." Neste primeiro momento da elaboração da plataforma, alguns discentes entraram na plataforma e baixaram os conteúdos e exercícios que estavam disponíveis. O alunado gostou da ideia e facilidade de terem os materiais e esse retorno possibilitou darmos continuidade ao website.

O site foi pensado como um recurso pedagógico para os estudantes das turmas de 1° ao 3° anos do Ensino Médio, período noturno terem o acesso, com facilidade, a tudo o que foi apresentado em sala de aula (no segundo semestre de 2019). Estamos alimentando constantemente a plataforma e revisando os links, vídeos e os conteúdos que, eventualmente, estão desatualizados. Assim, o website foi estruturado de forma responsiva de modo que os alunos possam acessar do próprio celular e tablets, por exemplo, os materiais disponíveis na plataforma. A produção do aparato tecnológico apresenta as digitalizações das aulas (slides e resumos), atividades, exercícios do Enem, gifs animados, mapas mentais, vídeos e acrescentamos também, verbetes históricos para ajudá-los no entendimento de alguns conceitos históricos. A plataforma tem a sua interface bem simples para o fácil entendimento e percepção dos educandos.

Após a idealização e a construção do website, estava planejada uma etapa de experimentação dele com as turmas de todo o Ensino Médio noturno no estabelecimento onde fizemos o estágio, no início de 2020. A preceptora propôs que o projeto fosse apresentado aos alunos após o carnaval, quando normalmente há um quórum maior. No entanto, o início da pandemia e seus reflexos nos colégios frustrou essa realização. Por esse motivo, não foi possível receber um feedback dos alunos, como era aguardado, para melhor avaliar a acessibilidade, viabilidade e objetivo do projeto.

5. Conclusões e/ou Propostas

No decorrer da pesquisa foi possível verificar que as múltiplas facetas trazidas pela tecnologia, são muito importantes na integração com o ensino-aprendizagem. O uso dos aparatos digitais, possibilitou uma nova conectividade de um sujeito com outro. A Cibercultura está ligada à pluralidade dos usos dos recursos digitais na dinâmica do cotidiano atual, e os docentes precisam trabalhar pensando nas possibilidades desses novos recursos em sala de aula (e/ou fora dela), ainda mais no período pandêmico pelo qual passamos.

Percebemos também, que é muito importante que o professor esteja em busca constante desses recursos promovidos pela Cibercultura, se reestruturando e os tendo como um agente facilitador e auxiliar do seu trabalho, visto que o novo perfil do aluno, já está inserido neste contexto de ensino-aprendizagem e nas transformações culturais que a tecnologia vem provocando.

Os avanços tecnológicos na contemporaneidade na educação também impactaram. Criar abordagens inovadoras para o ensino de História podem, por exemplo, derrubar a imagem estereotipada de que os conteúdos históricos são meramente factuais, narrativos ou apenas decorativos. O site e os recursos tecnológicos observados em sala de aula são ferramentas que permitem criar diferentes caminhos para trocar informações, fazer conexões com outros links e sites, dando a oportunidade de o aluno expandir o conhecimento sobre cada tema abordado em sala de aula, onde o tempo é cada vez mais curto. Vimos em práxis, as relações de debate dos conteúdos estudados em sala de aula e, ainda, a possibilidade dos educandos acessarem esses conteúdos fora do ambiente escolar.

O auxílio metodológico das novas tecnologias no Ensino de História, destacada na presente pesquisa, sobre a transmissão e a aplicação do conhecimento histórico, a partir dos exemplos apresentados, deu a possibilidade de constatar que o desenvolvimento do trabalho do docente e os recursos tecnológicos que pode usar, torna possível produzir conhecimento histórico, através desta dinâmica.

6. Referências Bibliográficas

BEZERRA, Esvertilana Bonfim; LOPES, Maria Aparecida Toledo de Melo. **A Importância do professor na sociedade atual: desafios e perspectivas.** Imperatriz, 2002. Monografia (Graduação Licenciatura em História) Departamento de História e Geografia, Universidade Estadual do Maranhão – Campus de Imperatriz.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

KELLY, T. Mills, **The Role of Technology in World History Teaching**. Disponível em: (http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/44). Acesso em: 25 de março 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda., 1999. 264 p.

MORAN, José Manuel. **Desafios da televisão e do vídeo à escola**. Disponível em: (http://www.eca.usp.br/prof/moran/desafio.htm). Acesso em: 29 de março 2019.

OLIVEIRA, José Márcio Augusto. **Escrevendo com o computador na sala de aula**. São Paulo: Cortez, 2006 (Coleção Questões da Nossa Época, v. 129

SILVA, M.; FONSECA, S. G. **Ensinar história no século XXI: em busca do tempo entendido**. Campinas: Papirus, 2007.

Recebido em DEZEMBRO 2020

Aprovado em DEZEMBRO 2020