



Revista Historiar

ISSN: 2176-3267

Vol. 14 | Nº. 26 | Jan./Jun. de 2022

**Sonia Maria de Almeida Ignatiuk
Wanderley**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro / CAP / UERJ
soniamaiw@gmail.com

Vanessa Spinosa

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte /
CERES/UFRN*
vanessa.spinosa@ufrn.br

UM REPOSITÓRIO DIGITAL PARA ENSINAR E APRENDER HISTÓRIA: o BaObAH como lugar de formação.

RESUMO

O BaObAH é um repositório digital para agregar objetos de aprendizagem que possam ser utilizados por professoras(es) no ensino básico. Neste artigo, refletimos como o portal pode ser pensado como local de aprendizagem histórica.

Palavras-chave: Ensino. Objetos de Aprendizagem. Cultura escolar. História Digital.

A DIGITAL REPOSITORY TO TEACH AND LEARN HISTORY: BaObAH as a place of formation.

ABSTRACT

BaObAH is a digital repository intended to aggregate learning objects to be used by teachers in elementary school. In this article, we reflect on this portal as a place for historical learning.

Keywords: Teaching. Learning Objects. School culture. Digital History.

Introdução¹

O Banco de Objetos de Aprendizagem de História (BaObAH) é um repositório digital para agregar objetos de aprendizagem de História que possam ser utilizados, de forma adaptada ou não, para o ensino básico. O projeto, idealizado a partir de uma perspectiva interdisciplinar, entre História e Sistemas da Informação, tem sido desenvolvido há cerca de três anos e reúne o interesse em propor um lugar de aprendizagem e de reflexão docente, pois sua arquitetura e catalogação estão forjadas para além da reunião de material didático na internet. Nesse sentido, este trabalho se propõe a trazer reflexões sobre as formas de organizar a informação, a pesquisa dos objetos e os seus desdobramentos para a prática docente no cotidiano escolar. Da mesma forma, pretende-se discutir o significado de aprendizagem a partir do diálogo com a Didática da História.

É fundamental que as tecnologias sejam utilizadas como ferramentas de trabalho na construção do conhecimento, no espaço escolar, na medida em que soluções tecnológicas vêm sendo aplicadas às mais diversas áreas - variando desde ideias aparentemente mais simples, como códigos de barras em páginas de papel (ULUYOL, 2012), até interfaces cuidadosamente projetadas (KIILI, 2005), incluindo ambientes e interações em três dimensões (SONG *et al.*, 2014). Tendo clareza de que não se deve restringir a atenção à tecnologia, é necessário preparo de cada indivíduo para um uso cidadão e consciente, seja como leitor, seja como produtor de conteúdos no ciberespaço (MOTA, 2009, ANDRADE, 2017). Assim, é importante que os docentes tenham orientação e pensamento reflexivo desenvolvidos para que haja uma parceria profícua entre recursos tecnológicos digitais e o Ensino de História.

A nossa ideia é gerar um portal a fim de que as produções de materiais digitais possam ser mais utilizadas pelos professores do componente curricular, nas salas de aula da educação básica. Através do levantamento e da catalogação desses objetos virtuais, poderemos entender a natureza pedagógica desses objetos, suas apropriações em sala ou fora dela, bem como mapear as possíveis áreas de baixa produção de material de História, para implementar novas produções para o portal.

¹ Texto é fruto dos avanços do projeto de pesquisa interdisciplinar "O futuro do passado: criação de um Banco de Objetos Digitais de Aprendizagem para História", da Universidade Federal do Rio Grande do Norte e foi apresentado no XII Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, em 2021. O acesso ao repositório digital é <http://baobah.ceres.ufrn.br/>

s professores de História não podem estar fora desse debate e menos ainda da incorporação de conteúdos digitais e de produção nesse mesmo ambiente, dentro do processo formativo discente. Como afirmam Maynard e Moura, “excluir o ciberespaço de nossas preocupações significa nos distanciarmos das práticas culturais contemporâneas, fundamentais para exercermos nossos ofícios” (MAYNARD; MOURA, 2016, p. 178).

Portanto, esperamos que, com essa ação conjunta, os docentes possam obter acesso rápido e fácil aos objetos de aprendizagem de História. Essa produção em repositório exigirá também a contribuição com o processo do ensino escolar de conteúdos históricos e com o uso de recursos didáticos, diversificando as estratégias de ensino, no intuito de cooperar para que os docentes reflitam e utilizem a tecnologia como ferramenta de educação cidadã.

Um portal para ensinar e aprender História?

A princípio, quando pensamos em sistematizar um portal para catalogar objetos de aprendizagem da História, a proposta era conseguir compilar em um único lugar produções didáticas para o ensino de História que pudessem ser reutilizadas e reapropriadas por docentes do ensino básico. Em si, nesse viés, o banco serviria como uma ferramenta para que colegas tivessem acesso rápido, dentro de nossas especificidades como ciência, para usar materiais digitais de forma mais eficiente, no planejamento e na execução de suas aulas.

Mas, depois de muitas reflexões, chegamos à conclusão de que o BaObAH atende à mais uma demanda: a de resultar a ser um ambiente onde a pessoa docente, em formação ou não, tem a possibilidade de repensar suas práticas. O portal é construído para que cada colega possa sair de uma visão quadripartite da História e ampliar suas formas de pensar a aprendizagem histórica em sala de aula, buscando na relação espaço-tempo-tema a sua maneira de intervenção no dia a dia de seus encontros no espaço escolar, conforme podemos observar na Figura 1:

Figura 1: Template página inicial do Baobah



O que procura?

América

África

Ásia

Brasil

Europa

AC

DC

Ano Inicial _____

Ano Final _____

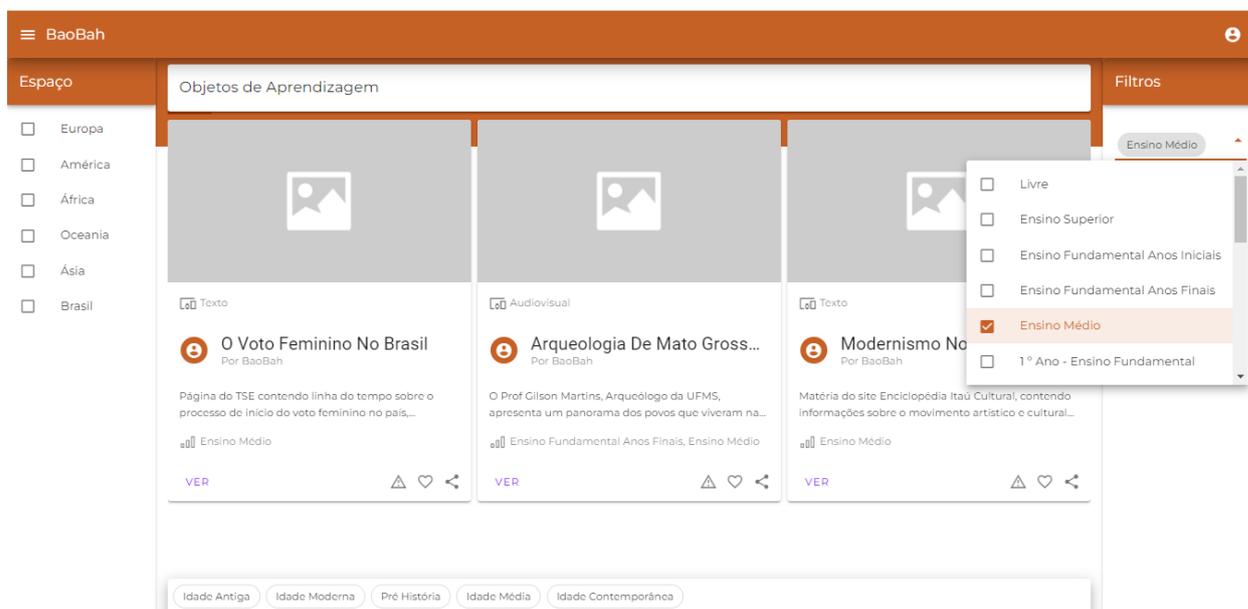
VAMOS LÁ

Fonte: *Printscreen* do portal baobah.ceres.ufrn.br

Observe que, já na página inicial, estabelecemos como referência a especialidade, o mais abrangente possível, e deixamos que o marco temporal fosse igualmente relevante para a busca de objetos no portal. Portanto, o (a) docente, em formação ou não, já terá a possibilidade de refletir que pode tanto eleger a combinação espaço-tempo, como também deixar o tema que quiser pesquisar como mais um elemento-base para compor o seu perfil de OA almejado. Ainda iremos avaliar se todas as combinações serão utilizadas ao mesmo tempo ou se a pesquisa será unicamente pelo âmbito mais geral, a partir de palavras-chave. No entanto, entendemos que, pensando nas chaves explicativas da ciência histórica, seria fundamental já provocar na/no docente essa possibilidade de investigação. Ainda nesse sentido, a busca avançada permitirá que haja mais opções através de filtros, que remeterão para a reflexão discente e docente quanto a suas necessidades materiais; por outro lado, buscando um letramento digital, perceber as diferentes linguagens que cada objeto tem, qual a relação com a BNCC e ainda com o nível de ensino necessário para abordar em sala. A procura avançada é outra opção que fomentamos no sentido de ambientar a

pessoa usuária em categorias dos mundos digital e didático, sem perder o foco da especialidade do conhecimento histórico, na medida em que a categoria espaço-tempo segue presente, conforme exposto na Figura 2:

Figura 2: Template Busca avançada do BaObAH



Fonte: Printscreen do portal baobah.ceres.ufrn.br

De certa maneira, com essas preocupações, pensamos estar contribuindo para o letramento histórico-digital ao mesmo tempo que entendemos que é importante não anular a demanda pelo melhor uso do ciberespaço, a partir da lida escolar. Ao refletirmos sobre os impactos que os meios virtuais podem surtir no meio educacional e lançarmos luz sobre os dados do último censo escolar nacional realizado pelo INEP (2020), observamos que 64,7% das escolas municipais têm acesso à internet, sendo 52% dessas em banda larga. Na rede estadual, o número cresceu em relação à rede municipal: 91,2% das instituições possuem acesso à internet, das quais 74,7% em banda larga.

Quando levamos em consideração os dados do censo e o número de computadores existentes nas escolas da rede pública municipal, o ato de navegar por meio de dispositivos tecnológicos está presente em 38,3% das instituições com computadores de mesa, enquanto na rede estadual esse índice chega a 76,7%. Caso esses equipamentos estejam operantes e os dispositivos móveis, com internet, as condições de acesso aos objetos de aprendizagem em ambiente digital tornam-se mais

viáveis. Para isso, é importante que os (as) docentes de História tenham um bom conhecimento sobre as ferramentas digitais, em proveito de uma reflexão histórica efetiva e que leve ao letramento histórico e digital (SILVA, 2020).

Ao contribuir para utilização, de forma crítica, do potencial das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como auxiliar na constituição de narrativas escolares, no planejamento de aulas ou na construção de artefatos digitais e didático-culturais levar-se-á sempre em consideração a participação, a criatividade e a autoria dos sujeitos posicionados como discentes (LUCCHESI: COSTA, 2016). Aliás, conforme a historiadora Sonia Wanderley (2020, p.127) ajuda a refletir, em nosso contexto atual,

(...) no qual o excesso de informações reverbera sentidos pautados pelas *fake news*, negacionistas e simplistas, a disciplina História escolar deve manter um lugar especial na educação formal por desenvolver de uma maneira particular a consciência histórica dos alunos, localizando-os no mundo a partir de uma abordagem diferenciada, que muito provavelmente não seria oferecida à maioria dos estudantes fora do caldo cultural produzido na/pela escola.

Portanto, o BaObAH se justifica, tanto por entender que a incorporação de Objetos de Aprendizagem, pensados para o ambiente digital, faz parte de uma prática docente que condiz com as demandas recentes para o ensino de História na educação básica, como por contribuir para que esses/essas profissionais se apropriem de ferramentas didáticas confiáveis para o desenvolvimento da consciência histórica do alunado, considerando saberes produzidos socialmente, e, ao mesmo tempo compreendendo que é papel do espaço escolar a crítica a esses saberes, visando uma educação histórica emancipadora, democrática e cidadã. Afinal, como Anacleto Pons (2010) afirma:

Medios digitales y tecnología computarizada para democratizar la historia, para incorporar múltiples voces, llegar a públicos diversos y alentar la participación popular en la presentación y preservación del pasado. [...] ha llevado a pensar en cómo la tecnología digital nos puede permitir ayudar de manera significativa a que los usuarios se impliquen con la abundancia de materiales que actualmente tenemos en formato digital.

Para tanto, é fundamental que a/o docente de História se perceba como profissional que facilita o processo de aprendizagem. E, nesse sentido, o portal de objetos de aprendizagem de História traz uma possibilidade ampla do uso das tecnologias como ferramenta para potencializar a produção de significado por parte do ensino de História escolar. Assim, tanto o corpo docente como o discente estarão dotados de competência especializada, lidarão com a produção do saber em novas

linguagens, bem como poderão aprofundar habilidades específicas para a utilização dos artefatos didático-culturais digitais no ensino de História.

Parte-se do pressuposto de que é importante que o/a docente tenha tais aptidões para mostrar o passado em suas diversas dimensões (COHEN e ROSENZWEIG, 2005). A mídia digital pode facilitar essa construção cognitiva, pois são múltiplas as suas linguagens, ancoradas no mesmo ciberespaço. Novas tecnologias que podem dialogar com as condições de produção da narrativa histórica escolar e com a historiográfica, que também sofreu transformações (NOIRET, 2015b). A *web 2.0* convocou docentes e produtores/as de conteúdos em História (SPINOSA; MEDEIROS, 2020) a pensarem sobre a abertura e diversidade que ocorrem no ambiente virtual.

O espaço digital oportuniza aos docentes da rede básica de ensino acesso a conteúdos antes exclusivos a um grupo seleto de investigadores/as e acadêmicos/as. Em vista disso, é necessário que as/os docentes de História assumam um papel de protagonismo nessa prática de interação entre a especialidade-tipicidade do ensino desta disciplina e a tecnologia. É fundamental que o espaço virtual seja um lugar para partilha entre docentes e entre esses e estudantes. Enfim, de todos aqueles que acreditam e constroem as possibilidades de ensino e aprendizagem no universo digital. Incluímos os alunos porque consideramos que o uso de ferramentas digitais permite que os discentes tenham mais domínio sobre o que aprendem, ao mesmo tempo que auxilia no ritmo em que produzem e demonstram seu aprendizado, auxiliando a promoção de uma maior autonomia diante das questões que o cotidiano impõe. (ROSENZWEIG; BRIER, 1994).

A sistematização do Banco de Objetos de Aprendizagem de História, o BaObAH, produz essa expectativa de contribuição ao comprometer-se a trazer um espaço com objetos digitais de aprendizagem para docentes da rede básica de ensino de História, devidamente catalogados, depois de serem avaliados por especialistas da área. O repositório, aliás, já possui uma arquitetura interna e de acesso bastante avançada, tendo como objetivo passar por avaliações e testes junto ao público-alvo.

Em busca de um aprendizado significativo

Por fim, entendemos ser necessário mostrar como esta proposta dialoga com a produção que vem sendo desenvolvida no campo do Ensino de História, no Brasil. As diretrizes apresentadas refletem encaminhamento dado pela Didática da História, compreendida como uma disciplina com uma epistemologia singular e específica que

interage com diferentes áreas das Humanidades e com a Educação (quando se refere à cultura escolar) e que tem como objeto de investigação o aprendizado histórico, aquele que ocorre nos ambientes escolares ou fora deles (BERGMAN, 1989-90; RÜSEN, 2006).

Esse objeto induz o/a professor(a)/investigador(a) a considerar, a partir de análises sistematizadas por diferentes ciências, a produção de sentidos e narrativas que, mesmo destinados à escola, têm origem ou são disseminados por outras instâncias sociais. Mais especificamente, considerar “as representações e apresentações da história pela indústria cultural, que buscam moldar a percepção dos estudantes, assim como as nossas” (ABREU; CUNHA, 2019, 113). No caso dos usos didáticos da tecnologia digital, essa premissa se faz fundamental, tendo em vista o objetivo de um aprendizado de história significativo.

Um aprendizado histórico significativo é potencialmente aquele que resulta de um processo que parte das ideias históricas carregadas por alunos e professores para a sala de aula, fazendo dialogar criticamente historiografia e outras narrativas históricas, bem como, analisá-las de forma a discernir suas condições de produção, assim potencializando a capacidade transformadora singular do ensino de história escolar e produzindo sentido na vida prática dos aprendizes (WANDERLEY, 2020).

Em outras palavras, a intenção de se utilizar a Didática da História como base epistemológica para pensar o BaObAH é oferecer às/aos docentes de História escolar espaços e experiências diferenciadas e avaliadas por especialistas, a fim de tornar mais complexas as ideias históricas dos alunos em busca de uma aprendizagem que ofereça não apenas conteúdos, por mais importantes que possam ser, mas que crie condições - cognitivas, estéticas e afetivas - para que se apropriem desse conjunto de conhecimento. É dizer, condições essas que proporcionem ao aluno fontes e formas mais complexas de refletir criticamente acerca de seus diferentes aprendizados, tendo em vista a possibilidade de agir com autonomia e democraticamente na transformação do mundo, estabelecendo bases para sua(s) identidade(s) e respeitando a(s) dos outros.

É assim que deve ser entendida a função do BaObAH no ensino de História. Espera-se que este, constituído a partir da ação/intervenção de profissionais que pensam o conhecimento histórico como fundamental no processo formativo de sujeitos autônomos e críticos, participe do esforço para recolocar:

o ensino escolar de História na sua dimensão real, mergulhado na vida da sociedade que o produz, no intercruzamento e no inter-relacionamento entre os

vários focos de produção de sentidos e narrativas históricas não acadêmicas ou não científicas (CERRI, 2017, p. 19).

Essa argumentação aproxima a proposição e constituição do BaObAH de uma prática de História Pública, compreendida como ações da/do profissional de História que, objetivamente e munida/o com ferramentas metodológicas da ciência histórica, oportuniza a divulgação da produção de sentidos constituída pelo conhecimento histórico-acadêmico. Cogita-se, portanto, entender o processo de ensino-aprendizagem escolar de História como um exercício de História Pública, haja vista este constituir-se, obrigatoriamente e de forma dialógica, de disputas de sentido estabelecidas em sala de aula entre conhecimento científico e outros saberes não científicos s (WANDERLEY, 2020).

Agindo dessa forma, o/a docente compreende o seu saber/fazer como parte da efervescente cultura histórica contemporânea, forjada por saberes/práticas variados que produzem aprendizados nem sempre condizentes com os objetivos do aprendizado histórico escolar. Cabe à pessoa docente, dentre outras coisas, selecionar estratégias e ferramentas que lhe permitam dar complexidade às ideias históricas dos alunos, em diálogo com a capacidade transformadora da racionalidade historiográfica sem, entretanto, desconsiderar, como ponto de partida, os outros braços da cultura histórica que interagem para produzir sentidos carregados para a sala de aula. Deixar de fazer isso, seria negligenciar agências fundamentais que concorrem para a memória social em tempos de negacionismo e anticientificismo.

A curadoria que se pretende na constituição do BaObAH tem como base essas premissas, buscando refletir como a epistemologia da História-ciência se relaciona com as especificidades e singularidades que forjam a disciplina escolar História, de forma que sirva como auxiliar importante para se atingir o que denominamos acima como aprendizado significativo. Temos

convicção de que as perguntas que devem ser feitas quando se pensa o ensino-aprendizagem de História não se restringem ao como ou o que ensinar, mas, perpassam a essência de “como se pensa a história, [portanto, das formas de aprendizado], quais são as origens da história na natureza humana, [o sentido de orientação que estas conduzem], e quais são os seus usos para a vida humana [suas relações com a vida prática]” (RÜSEN, 2010, p. 24. apud WANDERLEY, 2020, p.135).

Afinal, a História só se faz pública, no sentido apresentado acima, como práxis. Daí a importância da/o docente para a concretização desse objetivo. Ela/ele deve ter a compreensão da importância de seu saber formativo, além da consciência de que deve

estar preparado para, metodologicamente, gerar inquietações e rupturas nas certezas naturalizadas, muitas vezes baseadas no senso comum, que os alunos levam para a sala de aula.

O Banco de Objetos de Aprendizagem da História, BaObAH, pode e deve ser uma ferramenta que coloque no centro a ciência histórica, o letramento digital e uma pedagogia de autonomia. Sua função será cumprida se suscitar em cada pessoa docente, em formação ou não, a reflexão sobre o seu ponto de partida - que sempre estará atrelado ao que torna a História específica dentro das Humanidades - e aquilo que objetiva como ponto de chegada, na sala de aula, no contato diário com suas turmas.

Referências

ABREU, Marcelo S. de.; CUNHA, Nara Rúbia de C. *Cultura de história, história pública e ensino de história: investigação e formação de professores de história*. **Revista História Hoje**, v. 8, n. 15, p. 111-134, 2019.

ANDRADE, Arnon A M. de. **Tecnologia e Educação**. Digitado. Natal, 2017.

BERGMANN, Klaus. *A História na reflexão didática*. **Revista Brasileira de História**. São Paulo. v.9, n. 19, p. 29-42, set. 1989 - fev. 1990.

CERRI, Luis Fernando. *Um lugar na história para a didática da história*. **História & Ensino**, v. 23, n. 1, p. 11-30, 2017.

COHEN, Daniel J, and Roy ROSENZWEIG. **Digital history: a guide to gathering, preserving, and presenting the past on the Web**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2005.

COSTA, Marcella Albaine Farias da; LUCCHESI, Anita. *Historiografia escolar digital: dúvidas, possibilidades e experimentação*. In: MAYNARD, Dilton Cândido Santos; SOUZA, Josefa Eliana. (Org.). **História, Sociedade, Pensamento Educacional: experiências e perspectivas**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Autografia, Edição e Comunicação, 2016, v. 1, p. 336-366.

INEP, Ministério da Educação. Censo escolar. Brasília: DF, 2020. Disponível em: <https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/notas_estatisticas_censo_escolar_2020.pdf> . Acesso em: 31 março 2021.

KIILLI, Kristian. Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. In: **The Internet and Higher Education**, v. 8, n. 1, p. 13-24, 2005. Acesso em: 30 março 2018.

MOTA, José Carlos. **Da Web 2.0 ao E-learning 2.0: aprender na rede**. Lisboa: Universidade Aberta, 2009. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) –

Programa de Pós-graduação em Ciências da Educação com especialidade em Pedagogia do E-learning, 2009.

MOURA, Luyse Moraes; MAYNARD, Dilton Cândido Santos. *Apontamentos sobre História Digital: a Internet nos Livros Didáticos do PNLD 2015*. **Revista Labirinto**, v. 24, n. 2, p. 175-194, 2016.

NOIRET, Serge. *Historia digital e historia pública*. In: BRESCIANO, J. A.; GIL, T. (comp.). **La historiografía ante el giro digital: reflexiones teóricas y prácticas metodológicas**. Montevideo: Ediciones Cruz del Sur, 2015b. p. 57-112.

PONS, Anaclet. *La historia digital y la "historia pública"*. **Ciclonauta: Blog de Historia**, 25 de junio de 2010, Acesso em 15 de maio de 2021. Disponível em <https://clionauta.wordpress.com/2010/06/25/la-historia-digital-y-la-historia-publica/>

RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa**. Ponta Grossa, PR. v. 1, n. 2, p. 07-16, jul.-dez. 2006.

SADDI, Rafael. *Entrevista com o Prof. Dr. Luís Fernando Cerri (UEPG)*. **Revista de Teoria da História**. Ano 6, Número 12, Dez. s/p, 2014.

SILVA, Danilo. **Letramento Histórico-digital: Ensino de História e Tecnologias Digitais**. Rio de Janeiro: Autografia, 2020.

SONG, Hyuksoon. S. PUSIC, Martin V. NICK, Michael W. SARPEL, U. PLASS, Jan. L. KALET, Adina L. *The cognitive impact of interactive design features for learning complex materials in medical education*. In: **Computers & education**. v. 71, p. 198-205, 2014.

SPINOSA, Vanessa; MEDEIROS, Danilo Nogueira de. *Ensino de História no Ensino Superior: práticas educativas para a emancipação discente no ciberespaço*. **ABEH. Associação Brasileira de Pesquisa em Ensino de História. Anais do XI Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História7 - Perspectivas Web 2020**. Ponta Grossa: ABEH, 2020. Disponível em: https://www.perspectivas2020.abeh.org.br/resources/anais/19/epah2020/1606078271_ARQUIVO_918ba86359c80bc1a958db05f7274a37.pdf . Acesso em: 30 março 2021.

ULUYOL, Celebi.; AGCA, R. Kagan. Integrating Mobile Multimedia into Textbooks: 2D Barcodes. In: **Computers & Education**. v. 59, n. 4, p 1192-1198, 2012.

WANDERLEY, Sonia Maria de Almeida I. O entrelugar do aprendizado escolar de História: uma perspectiva de História Pública. **REVISTA HISTÓRIA HOJE**, v. 9, p. 125-144, 2020. Disponível em: <https://rhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/696> . Acesso em: 30 março 2021.

Sonia Maria de Almeida Ignatiuk Wanderley

Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Docente de História do Instituto de Aplicação e dos Programas de Pós-Graduação em História Social (PPGHS) e em Ensino de História (ProfHistória/UERJ).

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/2084993373301484>

Vanessa Spinosa

Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Docente de História do Centro de Ensino Superior do Seridó, CERES e dos Programas de Pós-Graduação em Ensino de História e Inovação e Tecnologias (UFRN).

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/1087304600335538>

Artigo recebido em: 22 de fevereiro de 2022.

Artigo aprovado em: 03 de abril de 2022.