AS NOVAS TECNOLOGIAS AO SERVIÇO DA COMPLEXIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA

Sara Dias Trindade¹, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra
trindade.sara@gmail.com

Resumo: O *currículo* do ensino secundário exige aos alunos a capacidade de compreensão e análise de temáticas complexas com base em informação incompleta e contraditória. A História é a disciplina onde essas capacidades podem ser mais cabalmente desenvolvidas. As novas tecnologias podem e devem desempenhar um papel central no ensino e aprendizagem da História. Adicionalmente, as competências associadas ao “pensar histórico” contribuem para uma participação informada e alerta na sociedade de informação contemporânea. Esta ligação entre as novas tecnologias e a aprendizagem da complexidade tem sido explorada por filósofos e pedagogos em vários países. Pretendemos assim explorar as vantagens da utilização das TIC como auxiliar na explicação histórica, através da criação de ambientes de ensino que recorram a simulações, ferramentas *web*, jogos didáticos e software educativo.

Palavras-chave: Complexidade; Educação; História; Jogos; Tecnologias.

Abstract: The high school *curriculum* aims to develop in students the ability for comprehending and analyzing complex themes based on incomplete and contradictory information. History is the subject where these abilities can be better developed.

New technologies can and must play a central role in teaching and learning history. Additionally, competences associated with “history thinking” can contribute to an informed and alert participation in the contemporary information society. This link between new technologies and the learning of complexity has already been explored by philosophers and pedagogues in many different countries.

We want to explore the advantages of using new technologies as an auxiliary to history understanding, through teaching environments that use simulations, web tools, didactic games and educational software.

Pretendemos com este trabalho avaliar as vantagens da aplicação das novas tecnologias da informação no ensino da História, uma vez que elas permitem a criação de novos horizontes e de novas perspectivas para o entendimento do passado. Quanto mais hipóteses de análise puderem ser criadas e aproveitadas, melhor poderá ser a compreensão do passado, sobretudo tendo em conta que em História se lida com pontos de vista diversos e que:

“as fontes históricas são, por natureza, diversificadas nas suas perspectivas e não apenas na sua forma. O trabalho genuíno com fontes diversas não significa, apenas, trabalhar com suportes diversos (documentos escritos, visuais, musicais, materiais...), mas também – e tal não pode ser omitido, considerar mensagens com pontos de vista divergentes.” (BARCA & GAGO, 2001, p. 242)

Aprofundando as possibilidades que as novas tecnologias podem criar no ensino, em particular no que diz respeito à disciplina que propomos, poder-se-á criar uma nova forma de abordagem na relação ensino-aprendizagem nas aulas de História, favorecendo uma nova visão da disciplina bem como um possível aumento do sucesso dos alunos neste âmbito.

Desde os anos 90 se tem vindo a privilegiar um ensino baseado em competências e

¹ Doutoranda em História, especialidade Didáctica da História, pela FLUC.

construtivista que pode agora beneficiar do contributo das novas tecnologias. Concretamente no ensino em História, Alfredo Matta (2001, p. 32) aponta que:

“a educação na sociedade informatizada tem caminhado para a aprendizagem coletiva, colaborativa, crítica e construtiva, que possibilita o desenvolvimento da autonomia nos alunos e que tem conteúdo dinâmico, baseado no ambiente experimentado e questionamentos autênticos. Esta constatação, conduz à suposição de que o uso das novas tecnologias da comunicação e informática, para organizar ambientes mediadores da aprendizagem em História, pode produzir o desenvolvimento do *pensar histórico* nos alunos.”

Esta situação beneficia do facto de que as escolas portuguesas estão cada vez melhor preparadas para a utilização das novas tecnologias permitindo assim que estas sejam cada vez mais utilizadas no ensino. Cada vez mais se fala na necessidade de criação de um tipo de ensino diferente e apelativo, sobretudo nos tempos de hoje, em que os jovens são confrontados com meios cada vez mais diversos de fornecimento de informação. Se durante muito tempo a televisão e o vídeo serviam como ponto de partida para a análise de vários conteúdos, hoje em dia a Internet, os jogos, o multimédia em geral podem contribuir para a criação de aprendizagens inovadoras.

De facto, com demasiada frequência se encontram alunos que demonstram grande interesse por jogos, filmes ou livros históricos, ficcionados ou não, mas que, quando questionados, indicam que não gostam das aulas de História. Normalmente verifica-se que os alunos não conseguem compreender aquilo que lhes é apresentado pois não conseguem perspectivar a informação da mesma maneira que fazem quando jogam, vêem ou lêem conteúdos históricos. Estas novas gerações de estudantes são já completamente informatizadas. Essa literacia informática tem de chegar também à sala de aula e contribuir para o ensino desta disciplina tantas vezes apelidada de “difícil”, “complicada” e “sem relação com o presente”.

Sendo a História uma disciplina complexa, não linear e antagónica, é necessária a criação de mecanismos que combatam o desinteresse de que a disciplina frequentemente é alvo e que auxiliem os alunos na desconstrução dos conhecimentos que lhes são ensinados para que consigam ultrapassar as dificuldades que frequentemente surgem na relação de conteúdos históricos, sobretudo quando confrontados com a provisoriedade da História, ou seja, com a existência de múltiplas perspectivas face a um mesmo acontecimento e que podem não estar totalmente correctas. Barca (2001, p.39) defende que

“esta é a característica fascinante da produção histórica, que devemos passar aos alunos sem cair no relativismo de considerar que todas as respostas sobre o passado têm a mesma validade. [...] Tarefas em torno de materiais históricos concretos, que veiculem de algum modo a diversidade da História e que possibilitem a reflexão sobre os seus critérios de legitimação, contribuem para estimular o raciocínio dos jovens.”

As novas tecnologias da informação potenciam, *à priori*, o desenvolvimento de uma

consciência crítica, uma vez que através delas se pode fazer a ponte entre o passado e o presente. Quando tantas vezes os professores de História procuram que os seus alunos formulem raciocínios de causa-efeito e consigam perceber os acontecimentos a nível não só conjuntural mas também estrutural, a possibilidade de desenvolver este raciocínio a um nível mais prático, que as novas tecnologias possibilitam (tal como a visualização de mapas interactivos, a construção de bases de dados com informação variada ou mesmo a participação num jogo de computador) poderá contribuir para que com mais facilidade e maior correcção os alunos apreendam os conteúdos que se pretendem leccionar.

Neste âmbito é importante não esquecer o desenvolvimento, por Rand Spiro, da Teoria da Flexibilidade Cognitiva, que vai ao encontro do construtivismo e da importância de apresentar aos alunos diferentes perspectivas de um dado acontecimento para que estes os apliquem na construção dos seus conhecimentos. Nos seus estudos Spiro e os seus colegas têm tentado criar ambientes digitais que permitam afastar os alunos de um conhecimento baseado nos manuais:

“In so many different places, we’re finding that the old linear, more mechanistic, single-perspective approaches don’t work,” he says. “You need interconnected knowledge and knowledge in context. You need to be able to apply multiple perspectives, multiple knowledge sources, multiple points of view, and that’s what we’ve tried to do. [...] The goal has to be to teach students how to crisscross material in different directions in order to help them build interconnected networks of knowledge. In that way, they will be able to apply knowledge in new contexts. (New Educator, 2002)

Por outro lado, a História também poderá dar o seu contributo às novas tecnologias, uma vez que é uma fonte natural de conteúdos. Veja-se a criação de sítios na Internet como a “Biblioteca Nacional Digital”, as colecções do Instituto Português de Museus, o “Portal da História”, ou “the way back machine”, entre muitos outros exemplos, ou ainda jogos e CD-ROMs vários (“Diciopédia”, “Portugal 1111”, “Age of Empires” ou “Civilization”).

Se pode a História dar o seu contributo para as Novas Tecnologias, como é o caso dos jogos educativos, estes podem também tornar-se uma ferramenta de grande utilidade na descomplexificação de conteúdos históricos uma vez que,

“mais do que proporcionar uma narrativa linear, inquestionável e até escatológica, os jogos propõem estratégias exploratórias que potenciam a reflexão sobre a natureza do conhecimento histórico e o desenvolvimento de ideias de segunda ordem, fundamentais para o desenvolvimento da compreensão histórica.” (Carvalho, 2009, p. 410)

A relação da História com as Novas Tecnologias pode e deve ser estreita, uma vez que ambas podem beneficiar da sua utilização. No caso concreto que nos propomos analisar, entendemos que a aplicação das Novas Tecnologias na aprendizagem de História no ensino secundário tem sido cada vez mais uma estratégia desenvolvida por professores, não só em Portugal como noutros países, com resultados bastante positivos pois possibilitam ao aluno a construção do seu conhecimento, permitem uma aproximação também aos gostos dos próprios educandos,

nascidos numa era tecnológica e ainda lhes dá a possibilidade de “viver” a própria história ou, pelo menos, aproximarem-se dos conteúdos programáticos que lhes são apresentados.

Pretendemos, ao longo do nosso estudo, confrontar alunos de turmas do ensino secundário com recursos digitais que os coloquem frente a frente com acontecimentos concretos do passado, podendo observar diferentes perspectivas sobre o mesmo e, por si próprios, atingir as suas conclusões, algo que muitas vezes se tornava tão mais complexo quanto menos apelativo quando os alunos se viam confrontados apenas com um manual que, pela sua natureza, é impossível de reorganizar para que pudessem observar os acontecimentos de uma outra maneira permitindo-lhes atingir as competências respectivas.

Este trabalho será desenvolvido durante um a dois anos lectivos, procurando também constituir uma amostra expressiva (urbana, rural, de interior e litoral do país), onde sejam utilizadas tecnologias como ferramentas *web* e do Office, jogos didáticos, e programas especialmente concebidos para o ensino, e, ao longo do projecto, inquirir esses alunos para verificar se o uso destas tecnologias contribuiu para uma melhoria na aprendizagem da História.

Referências

- s. a., (Spring 2002). Faculty Profile: Rand Spiro, *New Educator*. 8-1. Acedido em <http://www.educ.msu.edu/neweducator/spring02/faculty1.htm>
- Barca, I. (2001). Concepções de adolescentes sobre múltiplas explicações em História. In I. Barca (Ed.), *Perspectivas em Educação Histórica, Actas das I Jornadas Internacionais de Educação Histórica* (pp. 29-43). Braga: CEEP - Universidade do Minho.
- Barca, I., & Gago, M. (2001). Aprender a pensar em história: um estudo com alunos do 6º ano de escolaridade. *Revista Portuguesa de Educação*, 14-1, 239-261.
- Carvalho, J. R., & Penicheiro, F. (2009). Jogos de Computador no ensino da História. *Videojogos 2009*, 401-412.
- Matta, A. (2001) *Procedimentos de autoria hipermedia em rede de computadores, um ambiente mediador para o ensino-aprendizagem de história*. Disponível em http://www.matta.pro.br/pdf/tese_alfredo_matta.pdf

Outra bibliografia relevante:

- Aldrich, C. (2004). *Simulations and the future of learning – an innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Barca, I. (2000). *O pensamento histórico dos jovens – ideias dos adolescentes acerca da provisoriedade da explicação histórica*. Braga: CEEP - Universidade do Minho.
- Brown, G. S. (2005). Enseigner l'histoire à l'âge du multimédia. *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, 96-97. Acedido em <http://chrhc.revues.org/index1275.html>

VII Conferência Internacional de TIC na Educação

- Byrne, D. (1998). *Complexity theory and the social sciences: an introduction*. London/New York: Routledge.
- Carvalho, A. A. C. (1999). *Os hipermedia em contexto educativo*. Braga, CEEP – Universidade do Minho.- Gardner, D. (2001). *Using ICT in history: a teacher's resource guide*. Nelson Thornes Ltd.: Cheltenham.
- Haydn, T., & Counsell, C. (2003). *History, ICT and learning in the secondary school*. London/New York: RoutledgeFalmer.
- Johnson, S. (2006). *Tudo o que é mau faz bem – como os jogos de vídeo, a tv e a internet nos estão a tornar mais inteligentes*. Lisboa: Lua de Papel.
- Jonassen, D. (2007). *Computadores, ferramentas cognitivas*. Porto: Porto Editora.- Nix, D., & Spiro, R. (1990). *Cognition, education and multimedia: exploring ideas in high technology*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Squire, K. D. (2004). *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*. Disponível em <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html>
- Wood, E. (2008). *Children's learning in a digital world*. Malden, MA: Blackwell Pub.