

RENOVAHISTÓRIA: A TECNOLOGIA ALIADA À HISTÓRIA

Nádia D. de Melo* , Thiago de F. O. Araújo**, Débora D. de Melo**

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

*Unidade Acadêmica de História

**Departamento de Engenharia Elétrica

{ nadiadinizdemelo, thiagodefraitas, deboradinizdemelo } @gmail.com

RESUMO: A História pode se beneficiar com alguns adendos da modernidade à sua didática, ao seu ensino, à sua pesquisa. Tecnologias como a realidade virtual têm sido empregadas há certo tempo, em diversas localidades do mundo. Museus virtuais, reconstrução de ambientes históricos, de faces de nossos antepassados ou de animais já extintos podem ser virtualizadas (colocadas no ambiente virtual do computador) de modo a proporcionar novas formas de interação extremamente intuitivas. É uma forma de mergulhar, o pesquisador, o estudante em ambientes com os quais jamais teria perspectivas de interagir, visto que são ambientes do passado (como tornar-se um escravo e verificar os meios de imposição do senhor de Engenho, ou até mesmo, preparar uma feijoada na Senzala), o que foi dito anteriormente é apenas um exemplo simplório, porém inúmeras outras, e mais profundas, contribuições da "virtualização" serão descritas ao longo do artigo, como a de estar em ambientes distantes, e de que forma podem dinamizar a educação e a pesquisa em História. Além disso, outras soluções tecnológicas serão abordadas para mostrar as opções dispostas por engenheiros, cientistas da computação, entre outros, que podem ser trazidas para o nosso contexto de historiadores. Face à análise das tecnologias, no artigo poderá ser visualizada uma solução para a incorporação gradual de alguns conceitos ao curso de Graduação em História da UFCG. Agregando-se estudos de necessidades de grupos de pesquisa, tornou-se possível obter um resultado satisfatório, e realmente útil à nossa comunidade científica. Assim, também se propõe metodologias de ensino e pesquisa que possam ser adotadas para pleno aproveitamento das tecnologias selecionadas.

Palavras-chave: Tecnologia, Educação, interdisciplinaridade, Digitalização do Conhecimento.

I. Introdução

ReNOVAhistória, como o próprio nome sugere, trata-se de uma nova forma de “contar” a História, utilizando para isso ferramentas tecnológicas, em que destaca-se o aspecto de se tornar a cada dia mais acessível e incluir cada vez mais cidadãos, fornecendo a esses, informações de maneira mais fácil, tal como promover um ensino mais dinâmico e interativo.

No decorrer do artigo, analisamos aspectos relevantes da interação entre a tecnologia e o Ensino, na busca da contextualização ao âmbito da Universidade Federal de Campina Grande.

II. As soluções oferecidas pela tecnologia às problemáticas da educação

Hodiernamente, em meio às tão notáveis mudanças técnico-científicas ocorridas, se vê imperativa uma releitura das práticas pedagógicas. Para tal, no decorrer das linhas que se seguem fazemos uma análise das peculiaridades dessas práticas e de como se pode fazer uso dessas tecnologias para preencher algumas lacunas também abaixo explicitadas.

Muitos teóricos já se propuseram a compreender a tecnologia e relacioná-la com a educação, uns vendo essa relação como saudável, outros nem tanto, vê-se na comunidade científica, portanto, a presença de correntes ideológicas paralelas. Como se pode observar nos trechos abaixo:

“A tecnologia invade progressivamente a vida dos homens em todas as suas configurações: do interior de sua casa, passando pelas ruas de sua cidade, no contato direto com os alunos em uma sala de aula, lá estão os aparelhos tecnológicos a dirigir as atividades, condicionando o modo de pensar, sentir, raciocinar, relacionar as pessoas. Aceitá-la plenamente significa ser um homem contemporâneo de seu tempo, abrir caminhos para um futuro promissor. Não integralizá-la em seu cotidiano, em sua sala de aula, pode significar o banimento mais rápido do mercado de trabalho e da vida social.”

(Auschwitz. Bruno Pucci).

“Se a educação for apenas transferência de informação e a transferência de informação puder ser feita através das tecnologias da informação, então os avanços não serão pedagógicos, mas sim comerciais, uma vez que o que se está a abrir é um novo mercado para as tecnologias da informação.”

(Ferreira, 2001)

Porém, é bem verdade que “o novo” sempre tem assustado o Homem, provocando estranheza, mas o que deve não ser defendido é uma rotina cristalizada, surge então, a necessidade de se defender cibereducação integradora – em que a escola se torna híbrida, integrando homem e tecnologia. O homem se educa criticando e transformando o meio, tendo em visto critérios que promovam sua humanidade, desenvolvendo novas formas de aprender e de intervir no mundo, num processo identificado como tecnologias da liberdade [Moreira & Kramer, 2007].

No trecho abaixo Imbernon(2000, p.8) relata como deve ser, para ele, a comunidade educativa:

“A instituição que educa deve deixar de ser ‘um lugar’ exclusivo em que se aprende apenas o básico (as quatro operações, socialização, uma profissão) e se reproduz o conhecimento dominante, para assumir que precisa ser também uma manifestação de vida em toda sua complexidade, em toda sua rede de relações e dispositivos com uma comunidade, para revelar um modo institucional de conhecer e, portanto, de ensinar o mundo e todas as suas manifestações [...]”

Várias tecnologias interativas podem ser exploradas para buscar-se esse modelo de educação ideal descrito por Imbernon, algumas dessas tecnologias serão detalhadas mais a frente, tal como, onde e como se pode explorá-las mais adequadamente, possibilitando muitas vezes, “ultrapassarem a restrita condição de consumidores-espectadores à condição de sujeitos participativos e criativos, superando uma concepção tradicional de aprendizagem estática, fragmentada e linear” [Alves & Peppe, 2003].

Nas linhas anteriores, descrevemos os sujeitos passivos da inovação técnico-educacional: os alunos. Todavia, não descrevemos o caráter filosófico da atividade do professor nesse novo contexto. Para elucidar essa questão, lançamos mão dos seguintes trechos:

“Para atingir esses fins, é imprescindível que os educadores desempenhem um novo papel, abandonando a simples transmissão do conhecimento acadêmico, assumindo a função de mediadores, integrando os meios técnicos com a aprendizagem; ultrapassando a mera atualização científica e pedagógica, para criar espaços de participação e reflexão; e estimulando os educandos a tomarem decisões para processar, sistematizar e comunicar as informações [...]”

[Alves & Peppe, 2003].

“Estimula-se o professor, por diferentes meios, a adaptar-se a circunstâncias variáveis, a produzir em situações mutáveis, a substituir procedimentos costumeiros (às vezes repetitivos, às vezes bem-sucedidos) por “novas” e sempre “fecundas” formas de promover o trabalho docente. [...]”

[Moreira & Kramer, 2007].

Nessa sinergia: educação e tecnologia, nos é necessário sublinhar o conceito do professor segundo Alves. Com a utilização dessas ferramentas tecnológicas, o professor não perde sua importância, mas assume uma responsabilidade ainda maior, não só fornecendo informações, mas desenvolvendo no aluno o poder de tomada de decisões, tal como o poder de sistematizar e processar as informações a sua maneira.

III. A tecnologia aliada à educação, preservação e acessibilidade da História

A História talvez seja a disciplina que melhor uso pode fazer das ferramentas tecnológicas em Escolas e Universidades. É bem verdade que isso já vem acontecendo em algumas partes do mundo, sendo inclusive eleito como melhor site de 2008, um portal sobre História, em que o “internauta” mergulha em uma realidade antes de Cristo, com uma verossimilhança fantástica.

O portal oferece moedas de qualquer dinastia, passeio virtual pela cidade, dentre outras ferramentas que remetem o “internauta” à outra linha temporal e espacial, objetivo e finalidade de qualquer professor de História.

Essa é uma iniciativa que vem sendo adotada até mesmo em museus virtuais, como é o caso do Museu Virtual de Arqueologia, na cidade de Herculaneum, na Itália, que tem a pretensão de descentralizar as visitas turísticas aos sítios arqueológicos, tendo como efeito imediato a minimização da intervenção humana e dos prejuízos provocados pela presença do Homem no terreno.

Dessa forma, pretende-se inserir a Paraíba nesse contexto, fazendo com que sua História seja sistematizada e acessível a todos.

“Pesquisando práticas que provocam mudanças nos processos de conhecimento e nos comportamentos de consumo dos jovens, Rivoltella reflete sobre essas questões, ao tratar das relações entre imagem e realidade, da redefinição dos limites entre espaço público e privado, trabalho e lazer, humano e não humano, bem como das relações entre a ordem da visão e a da ação (como nos jogos tridimensionais e *second life*, em que se fazem coisas em um espaço onde antes só se podia olhar)”

[Moreira & Kramer, 2007].

O trecho acima reflete sobre as mudanças citadas também em linhas anteriores, através da tecnologia: na educação. Porém, para alcançar esse fim, outros objetivos, não menos nobres, também são alcançados, tais como a preservação e popularização de determinada História, e otimização da pesquisas.

Propõe-se, portanto, que essas técnicas sejam desenvolvidas no meio acadêmico paraibano, para que tão somente a sociedade paraibana por fim faça uso dessas ferramentas, tornando a História paraibana mais acessível, dinâmica, interativa, concentrada e arquivada, favorecendo para que os paraibanos conheçam mais sua História, conseqüentemente mais si. Modernizando, entretanto, sem descaracterizar.

IV. ReNOVAHistória

ReNOVAhistória tem como objetivo primordial viabilizar e “modernizar” o ensino no curso de graduação em História na UFCG. Porém, respectivo processo se daria mediante a um sofisticado aparato tecnológico, cujo sustentáculo, ou seja, a essência do ReNOVAhistória seria recriar um momento, no caso em Campina Grande num determinado recorte temporal, visto década de oitenta do século XIX, assim relatando minuciosamente mediante às inúmeras fontes, aspectos do cotidiano, visto ao só informar, mas também priorizar a emancipação do legado docente do meio acadêmico.

O processo de aprendizado, porém teria como foco uma maior interação, visto aos alunos reviverem um determinado momento vivido com todas suas particularidades; radiado pela máquina não só aos alunos, mas também aos educadores, cuja sua função seria o despertar para uma conscientização e “humanização” através de uma maior interação professor-aluno e máquina.

A relação, porém entre tecnologia educação na UFCG seria influenciada de maneira que viesse valorizar o despertar do processo das múltiplas inteligências, defendida por Gadner, ao apontar aspectos como música, poemas, imagens, relatos, obras de artes, dentre outras características, assim as informações seriam passadas não de maneira cansativa e mecânica, mas de forma de que viesse informar um relato histórico, preocupando-se em despertar um relato cidadãos mais “críticos”, conscientes e formadores de opiniões, não só preocupados em aprender, mas também em irradiar e conscientizar o meio social que os cercam.

V. TECNOLOGIA

A história pode ser imersa na tecnologia de diversas formas, de modo que a mesma se beneficie dos adendos da modernidade.

É inegável a crescente propagação da tecnologia por todos os âmbitos da nossa sociedade, principalmente na educação, portanto a maior adoção da mesma no curso de História, não seria utópico. Para esta adoção, faz-se necessária uma análise mais aprofundada de quais tecnologias poderiam ser incorporadas ao ensino e pesquisa de História no âmbito da Universidade Federal de Campina Grande, e as quais poderiam ser facilmente obtidas através de intercâmbio de conhecimento com diversas unidades acadêmicas desta instituição, em especial com as constituintes do Centro de Engenharia Elétrica e Informática, que se mostraram receptivas à idéia.

Com a definição da temática e do contexto histórico a ser abordado, inicia-se um longo processo de obtenção de fontes tais como: fotos, documentos, relatos etc., de forma que a tecnologia possa vir a ser uma aliada à História, uma extensão, um meio de se propagá-la de formas inovadoras e eficientes e sendo, portanto, ao longo desta seção, mostradas algumas possíveis tecnologias que poderiam ser utilizadas para interação com esses contextos históricos.

Contextualizando a interação do conhecimento Histórico e da acessibilidade do mesmo com a integração com a tecnologia, temos, na Alemanha, um exemplo de um guia-robô de museu, no *Deutsches Museum Bonn*, que acompanha os visitantes e os distrai de forma que o conhecimento acaba sendo adquirido quase que osmoticamente, sem dificuldades, além disso, o conhecimento é vingueiro, permanece na lembrança das pessoas, por demasiado tempo, independentemente da idade.

Ambientes de Realidade Virtual são interativos, intuitivos e proporcionam a recriação ou contato com ambientes aos quais não temos acesso na Realidade. Sistemas como o *Second-Life* (ambiente de Realidade Virtual) já são utilizados na UPE, Universidade de Pernambuco, para ensino à distância (vide Figura 1).



Fig.1 – Aula Virtual da UPE

O que se verifica é a possibilidade de interação de pessoas com o ambiente Real e Simulado em concomitância. Outro exemplo são as denominadas salas de aula do futuro, como a presente no Instituto Tecnológico, nas quais, a maior parte da aula se passa com os alunos em consultas no computador, onde as características presentes neles, são a de questionadores, construtores do seu pensamento, das suas questões, e abordagem ativa dos cenários e conteúdos abordados, o que é vital para os alunos do curso de História, interagir, se integrarem, estarem atentos ao que ocorreu, realizar associações, análises, e analogias com fatos da sociedade atual.



Fig.2 – Sala de aula do futuro

Também no que tange à tecnologia, vemos diversas modificações da forma como não só os acadêmicos, porém como a sociedade como um todo deverá interagir com a tecnologia de agora em diante, além disso, com a sua própria história, como no caso do museu na Itália, onde pela depredação que a presença massiva de turistas estava ocasionando nas ruínas históricas, fez-se necessária uma forma de interação pró-ativa, com até o aparecimento de “pó” nos ambientes virtuais, de forma que a pessoa procedesse à descoberta, a interagir com a história com o ambiente, com as pessoas ao redor na descoberta arqueológica, tudo isso sendo possibilitado por tecnologias táteis. Nos mesmos moldes da reconstrução, temos os ambientes virtuais da cidade de Viena(exemplo europeu da “virtualização” de seus pontos turísticos, ruas e vielas), e de momentos históricos passados como o *Dudley Castle* no Reino Unido. Jogos como *Age of Empires*, onde se interage diretamente com a história, onde se é o *Genghis Khan*, o *Marco Polo*, onde as descobertas de povos e tecnologias são feitos, com o passar dos períodos históricos, entre outros, são exemplos de manifestações históricas em sintonia com preceitos tecnológicos. E onde até modificações nas construções podem ser observadas. Quanto a isso, pode-se ter um exemplo também da tecnologia em sites como o anteriormente citado, *City of David*, ganhador do prêmio de melhor site de 2008, na principal conferência da área da Web, com vídeos, linhas de tempo com reconstruções históricas, fotos dos ambientes, tour virtuais onde o visitante pode estar presente na cidade de Jerusalém Antiga, contrastando-a com a atual, e com as tecnologias atuais. A multimídia torna o aprendizado extremamente mais rápido, devido à visualização da história em pleno acontecimento, aproximando-a das pessoas para as quais o conteúdo está sendo mostrado.



Fig.3 – Site City of David

No âmbito acadêmico, a tecnologia pode proporcionar justamente com que o aluno visualize o conhecimento na prática, que o “conhecimento” saia do professor, e com que o mesmo sendo um conselheiro possa instruir aos estudantes as melhores formas de estar em sintonia com o mundo com o seu passado com a história da sua cidade do seu país do seu mundo. Tecnologias como a internet, os dispositivos móveis, entre outros, fazem também com que a história de determinada localidade possa se tornar global, que esteja presente em todas as localidades do mundo, e com que o acesso a este conhecimento seja fornecido a qualquer pessoa que tenha interesse, e que não esteja mais restrito apenas aos habitantes de determinado local. Pode-se ter uma experiência de coisas com as quais a interação não seria possível, seria distante, seria do passado, o que leva o acesso à informação para outros níveis. Tudo isso se faz possível, mediante a digitalização dos vestígios de determinada sociedade. A digitalização do acervo bibliográfico e museológico do Memorial da República, por exemplo, era patrocinada pela Petrobras. Digitalizar a Herança Cultural significa repassar o conteúdo histórico, o acervo, os artefatos históricos, para mídia digital, em termos de fotos digitais, documentos armazenados em computadores, estabelecer procedimentos para catalogação e conservação do conhecimento humano de forma a deixá-lo disponível para as futuras gerações.

Dessa forma, têm-se como primordial proposta do ReNOVAhistória recriar aspectos relevantes de determinado contexto histórico, utilizando-se para ilustrar a proposta, o contexto histórico da década de 80 do século XIX na Paraíba, no qual poderiam ser utilizados como fontes: áudios de discursos políticos, fotos, vídeos, dentre outros, dando-se ênfase ao desenvolvimento econômico, político e social. De forma similar ao que acontece no site *City of David*, através da obtenção de material histórico suficiente para a conclusão desta tarefa.

VI. Considerações finais

A infra-estrutura atual da UFCG, como o recente bloco BZ, tornam a utilização da tecnologia possível, pois se têm acesso constante à Internet, Datashow, de forma que as aulas podem fazer uso de recursos multimídia, e dos demais citados ao longo do texto.

Têm-se, dessa maneira, o intuito de introduzir esses estudos inicialmente no âmbito de Campina Grande, no meio acadêmico da UFCG, melhorando metodologicamente o ensino e aprendizado, visando elucidar aspectos históricos de maneira ainda mais agradável e consciente, e posteriormente disponibilizando esses serviços a sociedade, buscando despertar a curiosidade desta sobre suas raízes, e através do conhecimento do passado, formar um futuro mais consciente e “crítico”.