

O uso de Internet no aprendizado de História:

possibilidades e dificuldades

Por Bruno Stelmach Pessi

Resumo

Há três anos lecionando História percebi diversas possibilidades e dificuldades, como a utilização dos recursos digitais. Neste artigo abordo a relação dos alunos com a Internet para as aulas de História. Apesar do amplo acesso à Internet no Brasil, destacando a ampliação dos espaços digitais nas escolas, ainda há muita dificuldade de utilizar esses recursos. Nesse ambiente é de se esperar que exista uma integração dos recursos digitais com as práticas pedagógicas. Porém, observa-se diversos problemas: sucateamento, falta de capacitação técnica de professores e, o principal, a dificuldade entre os alunos de utilizar essas tecnologias como ferramentas de aprendizado. O artigo parte da percepção prática de que o acesso à Internet não está necessariamente relacionado com um processo de autonomia na educação. Pelo contrário, observa-se nos alunos uma falsa percepção de que a disseminação da informação através da Internet significa que o conhecimento já está pronto. Em geral não há, por parte dos alunos, uma imersão no conhecimento, apenas a transferência da informação da Internet para outro suporte. O trabalho apresentado utiliza uma experiência das aulas de História do sétimo ano na EMEF José Carlos Ferreira em Guaíba para questionar a utilização da Internet como uma ferramenta pedagógica de forma não-tradicional, que desenvolva a autonomia entre os estudantes, encarando as dificuldades encontradas em sala de aula e as possibilidades de aprendizado observadas.

Palavras-chave: Internet, educação digital, dificuldades, relato de experiência, autonomia

Abstract

For three years teaching History I realized several possibilities and difficulties in class, like the use of digital resources. In this paper, I approach the relation between the students and the Internet in History classes. Despite the broad access to Internet in Brazil, like the extension of the digital spaces at the schools, there are still a lot of difficulties to use these resources. In this environment it is expected that there would be an integration between the digital resources and the pedagogical practices. However, several problems are noticed: the bad conditions of equipment, poor technical training for teachers, and the main problem, the difficulty among students to use these technologies as tools for learning. The paper starts from the practical perception that the Internet access is not necessarily linked with the autonomy process in education. Instead, it is observed in students a false perception that the dissemination of information over the Internet means that the knowledge is already done. In general, there is not an immersion into knowledge from students, just the information transfer from the Internet to another support. This paper uses an experience from History classes on the seventh grade at the José Carlos Ferreira School in Guaíba, to question the Internet use as a pedagogical tool in a non-traditional way that develops the autonomy among students, facing the difficulties encountered in the classroom and the learning possibilities observed.

Keywords: Internet, digital education, difficulties, experience report, autonomy

Em maio de 2012 comecei a trabalhar como professor de História. Desde o primeiro dia quando conheci a Escola Municipal José Carlos Ferreira em Guaíba, uma coisa me chamou atenção: havia uma sala de informática, bem equipada, com computadores e Internet para os alunos utilizarem. Acho que talvez por estar longe das salas de aula da educação básica há alguns anos, eu não acompanhei o processo de informatização das escolas que ocorreu nesse período, e por isso fiquei impressionado como uma escola municipal em Guaíba, localizada na periferia da cidade, teria uma estrutura tão moderna para oferecer aos alunos e ao professor. Sempre fui muito adepto da tecnologia (seja para o lazer, estudo ou trabalho) e por isso, desde o início do trabalho como professor tive o desejo de incluir informática, Internet e outras tecnologias no processo de ensino e aprendizado.

O presente artigo pretende discutir o uso da Internet nas aulas de História a partir das experiências observadas na prática docente nos sextos e sétimos anos do ensino fundamental como professor de História na Escola Municipal José Carlos Ferreira, em Guaíba. Além disso, nesse artigo procuro discutir algumas questões importantes acerca da Internet e sua relação com a educação, entendendo a disseminação da rede mundial de computadores no Brasil e no mundo e como ela vem provocando grandes mudanças na forma de comunicação e relação humana. Entendendo isso, abordo nesse artigo o potencial da Internet para o ensino e aprendizado de História, evidenciando as possibilidades e dificuldades encontradas na experiência docente, pensando questões como aprendizagem significativa, educação para a autonomia e aprendizado ao longo da vida.

O acesso à Internet no Brasil

Antes de nos aprofundarmos na cultura da Internet e sua integração com a sala de aula, convém tecermos algumas análises concernentes ao acesso à Internet no Brasil na atualidade. O número de usuários, a velocidade de acesso, a disseminação de conteúdo e a quantidade de acessos diários à Internet vem crescendo dia após dia no Brasil. Não precisamos apreciar muitos dados para observarmos isso, é só sairmos nas ruas para percebermos a ampla disseminação da Internet no nosso país. E não é somente nas ruas das maiores cidades, o acesso à rede mundial de computadores vem crescendo muito inclusive

nas pequenas cidades, regiões rurais e localidades afastadas dos grandes centros urbanos. De acordo com dados de agências de pesquisa, em 2012 o Brasil era o quinto país com o maior número de internautas do mundo (Olhar Digital, 2012). Estimava-se que em 2014 ultrapassaríamos o Japão em número total de usuários, chegando à quarta colocação (BBC, 2014). Convém esclarecer que os órgãos oficiais consideram como usuários de Internet aquelas pessoas que acessaram a Internet pelo menos uma vez nos últimos 90 dias, em geral analisando a população com idade superior a 10 anos.

Os dados de 2015 mostram que 55% da população brasileira é usuária da Internet e que metade dos lares estão conectados à rede mundial de computadores. Isso significa dizer que mais de 94 milhões de brasileiros (TELECO, 2014) e 32 milhões de domicílios estão conectados à Internet (G1, 2015). Um fator que vem impulsionando o crescimento de usuários de Internet nos últimos anos é o uso dos smartphones, tablets, televisores e, inclusive, aparelhos de video-game. Segundo pesquisa realizada em 2014 pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (Cetic.br), órgão vinculado ao Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Nic.br), enquanto 54% e 46% dos entrevistados utilizavam o computador de mesa e o notebook, respectivamente, para acessar a Internet, 76% responderam que utilizavam o celular como meio de acesso. Ainda, 22% responderam utilizar tablets, 7% o aparelho de televisão e 5%, o videogame. A popularização do aparelho de celular com acesso à conexão de banda larga móvel permitiu a uma grande parte da população brasileira a participação no grupo de usuários de Internet.

Considerando mais uma vez os dados do Cetic.br, o acesso por Banda Larga fixa é a mais frequente, com 67% dos domicílios com esse tipo de conexão, seja ela a cabo (26%), linha telefônica com tecnologia DSL (27%), via rádio (9%) ou satélite (5%), mas também teve grande destaque a conexão por Banda Larga móvel através de modem 3G, presente em 25% dos domicílios. Apenas 2% dos domicílios analisados ainda utilizam conexão através de acesso discado. Em relação à velocidade de conexão, a maior parte dos entrevistados respondeu possuir conexão com velocidade acima de 8 Mbps. A partir desses dados, percebe-se uma variedade de formas de acesso à Internet por aparelhos diversos e tipos de conexão. Praticamente em qualquer lugar do Brasil é possível ter acesso à Internet através de tecnologias diversas de conexão, mas mantendo uma boa velocidade de acesso, graças ao barateamento do custo do serviço de Internet nos últimos anos. De fato, 18% dos entrevistados pagam até R\$ 30,00 mensais pelo serviço de Internet, percentual que atinge 49%

considerando a faixa de até R\$ 60,00 mensais.

A ampla maioria dos usuários de Internet no Brasil acessa a rede pelo menos uma vez por dia, 80%. Esse valor é de 76% entre os jovens com 10 a 15 anos e 84% no grupo entre 16 e 24 anos de idade. Se considerarmos as atividades realizadas pela Internet, a ampla maioria corresponde a atividades de comunicação, como envio de mensagens instantâneas (atividade realizada por 83% dos entrevistados), participação em redes sociais (76%) e envio e recebimento de e-mails. O entretenimento também aparece como uma das atividades mais realizadas na Internet: assistir filmes (58% dos entrevistados), ouvir música (57%), ler jornais, revistas ou notícias (53%) e jogar jogos on-line (37%) foram atividades relatadas com bastante frequência. Em relação às atividades relacionadas a educação e trabalho, 47% dos entrevistados responderam utilizar a Internet para realizar atividades escolares, 33% estudam na Internet por conta própria e 30% realizam atividades de trabalho.

A partir de todos esses dados percebe-se a ampla disseminação da Internet entre a população brasileira, que tem um acesso por diversos dispositivos e formas de conexões diferentes. A popularização da Internet móvel através de telefones celulares e conexão Banda Larga 3G impulsionou nos últimos anos um grande crescimento na parcela da população que é usuária de Internet, bem como foi importante também o preço razoavelmente mais barato desses dispositivos móveis frente a computadores e mesmo notebooks e da conexão. Se olharmos para a Internet e seus usos, a educação e aprendizado não é uma das atividades primordiais dos usuários. Antes das atividades relacionadas à educação, são mais comuns as atividades relacionadas à comunicação e entretenimento. Esses dados constroem um cenário importante ao considerarmos o uso da Internet nas aulas de História, como veremos adiante.

A cultura digital

A pesquisadora sueca Kristen Snyder ao analisar a relação entre o mundo digital e a educação propõe o conceito de cultura digital como forma de entendermos a sociedade da era global (SNYDER, 2007). Segundo Snyder, a nova geração está cada vez mais imersa no mundo digital, não só nos países desenvolvidos, como nos espaços rurais e ainda em desenvolvimento. Enquanto os jovens estão cada vez mais conectados, a autora percebe que há um conflito de gerações entre a escola e o mundo

digital. Enquanto o mundo online abre a oportunidade para os jovens criarem uma identidade própria e explorar a vida com outros jovens, permitindo que eles usem a imaginação para desenvolver as questões de seu próprio interesse de forma coletiva, a escola é um espaço atrasado e entediante para esses jovens, já que não motiva e não atrai.

A autora percebe entre os jovens a capacidade de se conectar e aprender, sendo a Internet uma ferramenta de empoderamento da juventude, já que permite que os jovens tomem controle de suas próprias relações sociais e do desenvolvimento de seu conhecimento, gerindo um currículo de seu interesse, a partir da prática autônoma ao longo de sua vida. Nesse sentido, a presença da Internet na cultura juvenil não permite mais que tratemos a sua utilização em sala de aula apenas como um dispositivo de aprendizado. Devemos, sim, compreender a cultura digital como uma forma de comportamento social que estabelece e vem alterando normas e valores, principalmente entre a população mais jovem que, cada vez mais cedo, tem acesso à Internet e seu conteúdo. Assim sendo, a Internet não pode ser vista como secundária para a aprendizagem, mas como coautora no ambiente de aprendizado, promovendo um desenvolvimento não só acadêmico, como social.

A cultura digital, nessa perspectiva, representa uma série de mudanças nas normas sociais. Através da interação com as outras pessoas pela Internet não só a rotina, como os valores, os comportamentos e a ética acabaram sofrendo grandes alterações. Criou-se uma necessidade de conexão 24 horas por dia, 7 dias por semana, de comunicação instantânea, de respostas rápidas. Esses comportamentos se chocam com a cultura escolar, onde não há um amplo debate sobre questões como cidadania ativa, ética e comportamento no mundo digital. É também responsabilidade da escola, segundo a autora, promover o desenvolvimento de um aprendizado social relacionado com a cultura digital. Em relação ao desenvolvimento acadêmico, a escola deve instrumentalizar o aluno para o aprendizado ao longo da vida e para a autonomia ativa. Não podemos mais, no século XXI, crer que a escola é o único lugar de aprendizado e conhecimento. Muito pelo contrário, com a disseminação da Internet e seu conteúdo, cada vez mais rápido e amplo, temos, literalmente, o conhecimento na palma da nossa mão. Proporcionar condições para que os estudantes se tornem capazes de aprender nesse ambiente deve ser uma das novas responsabilidades da escola na era global, dando enfoque no trabalho em conjunto e na construção de um currículo coletivo que discuta democracia, ética e valores no mundo digital, bem como leitura, escrita e outros componentes acadêmicos.

No entanto, nas palavras da autora, “há mais espaço para tecnologia na educação do que é perceptível. Os esforços em inovação ainda são poucos, dando a impressão de que se somente colocarmos um computador na sala as escolas estarão de certa forma integrando tecnologia com educação” (SNYDER, 2007, p. 11)¹. A compra de equipamento e criação de espaços informatizados nas escolas ainda é muito pouco do que a escola precisa fazer para incorporar-se à cultura digital no sentido de permitir ao estudante aprender em um contexto que seja o reflexo da sociedade que eles conhecem, a sociedade digital, que é baseada em conexões, redes de trabalho, grandes quantidades de informação e uma mudança na paisagem cultural (SNYDER, 2007, p. 12).

A Internet na cultura juvenil brasileira

A partir do cenário proposto por Kristen Snyder ao discutir o conceito de cultura digital, é possível analisarmos como essa cultura está presente entre os jovens brasileiros. Grande parte do que apresento nos próximos parágrafos são frutos da observação dessa cultura digital entre os meus alunos com idades que variam de 11 a 15 anos, mas também de artigos de revistas e jornais lidos nos últimos anos. Acredito que esse cenário possa ser extrapolado, compondo um retrato da cultura digital entre os jovens no Brasil.

O certo é que vivemos em uma sociedade que poderíamos chamar de “sociedade da informação”. Somos, como consumidores de conteúdo on-line, constantemente bombardeados por informações quase que instantâneas do que acontece ao redor do mundo, onde quer que estejamos, na escola, em casa, no trabalho, no shopping, no parque. O paradoxo dessa realidade é que a quantidade de informação a que somos expostos a todo momento é muito maior do que a quantidade de informação que conseguimos ler e entender. Logo, não temos condições de consumir toda a informação disponível na Internet, nem sequer a maior parte dela e, muitas vezes acabamos não nos aprofundando na compreensão de todas as informações que temos à nossa disposição. Nem sempre as informações levam a um processo de produção de conhecimento, já que, segundo estudos realizados por Luckesi (1996), adquirir conhecimentos não é compreender a realidade retendo informação, mas utilizando-se desta para desvendar o novo e avançar, porque quanto mais competente for o

¹ Tradução livre do autor do original em inglês.

entendimento do mundo, mais satisfatória será a ação do sujeito que a detém. Se mal temos tempo muitas vezes de nos apropriarmos de todas informações disponíveis, o que dizer de tempo para questionar e estabelecer conexões entre elas?

O resultado desse paradoxo na prática é que, dada à rapidez da informação, pouco submergimos nela. Não temos condições de lidar com todo o conhecimento ao qual estamos expostos. Prática muito comum na nossa sociedade é a de ler frases curtas, nos limitarmos a ler somente os títulos de reportagens e, pensarmos que estamos produzindo conhecimento a partir disso. Há uma falsa ideia de que sabemos sobre tudo pois o conhecimento está disponível a todo o momento e em qualquer lugar, mas como alertado anteriormente, informação e conhecimento não são sinônimos. Ao ler um título de reportagem, não estamos efetivamente aprendendo sobre o seu conteúdo, nos aprofundando e conhecendo mais a respeito de um determinado tema.

Esse tipo de comportamento reflete entre os jovens, tão acostumados a esse mundo digital de imensas quantidades de informação rapidamente. Outra questão que surge em decorrência dessa é: com tanta informação disponível, como escolher o que ler? Vemos nos últimos anos a disseminação de um interessante fenômeno: os memes. Os memes são informações que se espalham rapidamente pela Internet na forma de vídeo, imagem, hashtag, palavra ou frase, utilizando como meio de propagação as redes sociais e blogs, principalmente. Os memes podem se tornar populares rapidamente ao redor do mundo e desaparecer por completo em poucos dias. Os memes estão associados ao fenômeno de viralização de uma informação, que atinge grande popularidade. Associando imagens ou vídeos que chamam a atenção a frases ou palavras, os memes transmitem informação aos usuários da Internet, mas a viralização muitas vezes acaba por banalizar essa informação, tomadas como algo com início meio e fim em si.

A mesma rapidez no consumo de informação está retratada na produção desse conhecimento. O resultado disso a disseminação de uma cultura do compartilhamento entre os jovens. Pouco se produz, muito se compartilha. Apertando um botão é possível replicar o texto lido, a imagem observada, a música ouvida, o vídeo assistido. Para compartilhar alguma coisa não é preciso conhecer. Passa-se adiante a informação muitas vezes não lida por completo. Quando se produz alguma coisa, também é feito com rapidez. Como resultado, a falta de conhecimento sobre o conteúdo a que está sendo referido leva a falsas compreensões, erros de interpretação, opiniões rasas, de senso comum, erros de ortografia e de semântica, etc. Em

relação a essa última questão, a rapidez da comunicação através da Internet e das formas de comunicação instantâneas têm levado à criação de uma variante da língua portuguesa, utilizada intensamente na comunicação digital e que cada vez mais vem invadindo o espaço fora da Internet.

Considerando esses aspectos, outra questão emerge. Em um espaço democrático como a Internet, onde todos têm acesso a tudo e podem tecer suas opiniões sobre o que pensam, há um crescimento da difusão de preconceitos, intolerâncias e ideias conservadoras. Apoiando-se em uma falsa interpretação da liberdade de expressão, muitas pessoas vêm utilizando o espaço virtual para proliferar suas ideias preconceituosas, intolerantes e conservadoras. Isso se torna um problema no momento em que, devido à falta de conhecimento sobre o tema, muitos acabam tendo contato com essas ideias através de redes sociais, memes, tweets e compartilhando essas ideias como verdades. Nesse sentido, temas sensíveis no Brasil atualmente, como aborto, casamento de pessoas do mesmo sexo, justiça, corrupção, criminalidade e violência, vêm recebendo uma enxurrada de opiniões intolerantes e conservadoras, que são replicadas com muita rapidez pela falta de conhecimento do que essas ideias representam. Ao mesmo tempo em que a Internet pode ajudar na produção de um conhecimento positivo com o acesso às pesquisas e informações atualizadas, ela acaba por disseminar um conjunto impropérios e ideias retrógradas.

Por fim, algo muito presente entre os jovens é a utilização do espaço virtual para sua autoafirmação. Todos querem ser bonitos, legais, interessantes, na Internet. Páginas do Facebook servem como vitrines para a personalidade do jovem. O que ele pensa, as músicas que ele ouve, os filmes que ele assiste, os livros que ele lê, as roupas que ele usa, as pessoas que ele conhece, os lugares que ele visita, tudo é postado nas redes sociais, o que leva a uma grande exposição pessoal a todos os que tenham acesso à Internet. Os limites entre o que expor e o que não expor nesse mundo não são muito conhecidos pelos jovens que, na busca de se afirmarem como indivíduos ativos, acabam expondo sua vida particular, se sujeitando a uma vida sem privacidade sobre si, seu corpo, seus pensamentos e sua vida.

Relato de experiência em sala de aula

Frente a todo o cenário relatado acima, como o

professor deve se posicionar? Como incorporar o mundo digital às aulas? Como lidar com a necessidade de estar conectado ao tempo todo? Como produzir conhecimento a partir de uma imensa quantidade de informação disponível? Como discutir ética e comportamento em uma sociedade guiada por novos valores? Como fazer com que a escola se aproxime de um mundo cada vez mais rápido e, ao mesmo tempo, não cair nos mesmos problemas que essa rapidez produz na cultura digital? Essas são questões fundamentais a se discutir na prática docente. A partir da prática docente nesses três anos, algumas soluções, possibilidades e desafios puderam ser observadas.

Em primeiro lugar está o sucateamento da estrutura escolar. Apesar dos programas federais, como o Programa Nacional de Informática na Escola (Proinfo), o Programa Um Computador por Aluno (Prouca), e o destaque da informatização dos espaços escolares e conexão desses espaços com a rede mundial de computadores nos Planos Nacional, Estaduais e Municipais de Educação, algumas alertas devem cuidados devem ser tomados. De nada adianta comprar projetores, lousas digitais e computadores para garantir que todos os alunos tenham um computador conectado à Internet na escola se não há previsto a manutenção desses equipamentos, a contratação de monitores e, inclusive, a capacitação dos professores para lidar com essa tecnologia. Para que os alunos possam utilizar esses equipamentos é preciso que o professor conheça o seu potencial e saiba guiar o aluno através dele. Além disso, o que se percebe nas escolas públicas são equipamentos desatualizados, sem manutenção, que não funcionam e acabam sendo depositados e deixam de ser operados. O mesmo acontece com a conexão com a Internet, que muitas vezes é incapaz de atender a toda a demanda da escola, o sinal cai com frequência ou não chega a todos os espaços da escola, etc.

Quando se tenta utilizar os equipamentos dos alunos, como os celulares smartphones com acesso à Internet por Banda Larga Móvel, alguns alunos não possuem esse serviço nos seus aparelhos e os que possuem muitas vezes não querem utilizar o seu limite de transferência de dados para fazer pesquisa em sala de aula. Muitos alunos limitam o seu acesso à Internet em seus celulares àquelas atividades consideradas mais importantes para eles: a troca de mensagens instantâneas e o acesso às redes sociais. Realmente o que se percebe quando os alunos estão conectados é uma irresistível tentação ao uso das redes sociais e dos aplicativos de mensagens instantâneas. A necessidade de estar conectado a todo momento faz com que as aulas onde se utilize a Internet sejam momentos onde os alunos não produzem, aproveitam-se do espaço para interagir com os seus amigos

on-line, buscar entretenimento, etc. A educação e o conhecimento ficam para segundo plano.

Nas vezes em que levei os alunos ao Laboratório de Informática percebi também outro problema: a falta de conhecimentos básicos de informática e Internet. Em um primeiro momento causou muito estranhamento o fato de jovens de 12 a 15 anos, que possuem celulares conectados à Internet, que se relacionam em redes sociais, que cresceram com a tecnologia ao seu redor não possuírem conhecimentos básicos como o de trabalhar em editores de texto, fazer uma pesquisa em sites especializados para tal finalidade, terem dificuldade em envio e recebimento de e-mails, etc. Passei a perceber que o domínio dos recursos digitais é muito limitado às atividades praticadas pelos alunos, basicamente, acessar redes sociais, utilizar aplicativos de troca de mensagens instantâneas, assistir vídeos e jogar jogos. O computador, o celular e a Internet não são vistos pelos alunos como ferramentas com potencial educativo, apenas para comunicação e entretenimento.

Quando instigados a fazer uma pesquisa, a prática de copiar e colar as informações encontradas também é muito comum. As informações passam de um site da Internet para um editor de texto, ou para a impressora ou são manuscritos para uma folha de papel sem haver a menor interação entre o estudante e o conteúdo. Abre-se o primeiro site e, pronto! Ali está a pesquisa necessária para um trabalho ou atividade escolar. Não há uma leitura atenta da informação, a pesquisa em diversos sites de forma a produzir um contraponto de ideias, a confirmação da veracidade da informação, a análise cuidadosa do conteúdo para saber se ele realmente responde à atividade solicitada. Ou seja, apesar de todo o potencial que a Internet tem a oferecer, ela ainda é muito utilizada pelos estudantes como uma ferramenta tradicional de educação, tal qual um livro didático ou uma enciclopédia no passado. Nesse sentido, qual é a inovação que a Internet pode trazer ao conhecimento se ela não é usada em sua plenitude?

Para lidar com essa questão eu precisei rever um pouco as práticas utilizadas em sala de aula. Não é possível somente culpar o aluno por sua falta de interesse e aprofundamento da informação. É preciso que ensinemos os alunos a serem ativos na educação através da Internet. Para que as respostas mudem de formato, é preciso também mudar o formato das perguntas, desafiar os alunos a mergulhar na informação, a produzir conhecimento, a se aventurar no mundo digital. Se o professor desconhece as possibilidades desse mundo digital, ele não será capaz de instigar o seu aluno a ir além do óbvio, além da primeira página, além da cópia. O professor precisa ser um mediador entre o aluno e o conteúdo digital, ajudando o

aluno a interpretar e criticar esse conteúdo, a fazer com que o aluno produza conhecimento a partir das informações encontradas, na sua própria linguagem e utilizando as ferramentas que ele conhece e gosta de utilizar.

Por isso, a experiência que eu divido aqui nesse artigo é a de uma atividade que buscou desafiar os alunos a dar uma resposta diferente. Trabalhando Idade Média e feudalismo com as turmas de 7º ano do Ensino Fundamental percebi uma grande dificuldade de compreensão das camadas sociais e seu papel na sociedade feudal. Para tornar mais próxima a realidade das pessoas na sociedade feudal para os estudantes propus que cada um criasse um personagem fictício mas que pudesse ter vivido na Idade Média, no contexto estudado em sala de aula (a proposta da atividade está no final do texto desse artigo, em anexo). Ou seja, os alunos deveriam usar a sua criatividade para dar vida a um personagem fictício, mas deveriam ser fidedignos à realidade estudada. A Internet surgiu, então, como uma fonte de pesquisa para os estudantes buscarem informações sobre a forma com que as pessoas viviam na sociedade feudal. A atividade foi realizada em parceria com a professora de Literatura, Amanda Dutra. Abaixo, segue o plano de aulas para a elaboração do personagem medieval:

1 – Estudo e debate sobre a Idade Média, o feudalismo e o poder da Igreja Católica a partir de textos produzidos pelo professor, textos do livro didático e relatos sobre filmes vistos sobre os alunos. Essa etapa foi realizada em seis períodos.

2 – Apresentação da proposta aos estudantes e pesquisa no Laboratório de Informática. No laboratório os alunos foram divididos em trios para pesquisar em cada computador enquanto o professor auxiliava nas pesquisas. A proposta era encaminhar a pesquisa a partir de sites pré-selecionados pelo professor e a busca em outros sites com informações para o trabalho. Essa etapa teve a duração de dois períodos.

3 – Correção dos questionários sobre os personagens. Em dois períodos os alunos conversaram sobre os seus personagens, apresentando-os ao professor. Erros de contexto foram corrigidos, fazendo com que os alunos entendam anacronismos e outros erros.

4 – Produção de texto descritivo. Nas aulas de Literatura os alunos transformaram as informações coletadas na forma de um questionário em um texto descrevendo o personagem em primeira pessoa.

5 – Apresentação dos personagens a partir da leitura do texto descritivo.

A atividade exigiu um intenso planejamento do professor e o trabalho conjunto com a professora de Literatura que se propôs em trabalhar a produção textual com os estudantes. A etapa da pesquisa foi decisiva para o sucesso da atividade. Apesar de ser muito desgastante auxiliar cerca de 25 alunos cheios de dúvidas, curiosidades e incertezas ao mesmo tempo no Laboratório de Informática, foi possível perceber que eles estavam realmente interessados em desenvolver aquela atividade. Houve muita dificuldade entre os estudantes de encontrar as informações necessárias para criar o seu personagem, por isso eles tiveram de buscá-las em vários sites. Os alunos com mais facilidade e conhecimento ajudaram os outros que apresentavam mais dificuldade.

Com as leituras feitas em sala de aula e as informações encontradas na Internet, alguns alunos permitiram que a sua criatividade aflorasse dentro da proposta do trabalho, encontrando segurança para descrever um personagem não parecia tão estranho para eles. Os estudantes conseguiram se colocar no papel do personagem e imaginar como seria a vida deles no período estudado.

Conclusões

Não podemos mais ignorar a importância da Internet no dia a dia dos jovens na sociedade global em que vivemos. A Internet se tornou e vem se tornando cada vez mais presente na vida dos jovens, dos nossos estudantes. O número de pessoas conectadas no Brasil e no mundo cresce todos os dias, assim como a quantidade de conteúdo disponível na Internet, transformando a vida e as relações das pessoas, promovendo novos comportamentos, alterando códigos éticos e morais, estabelecendo uma nova cultura, uma cultura digital.

No entanto, o crescimento da Internet e do volume de informações disponíveis não se traduz em produção de conhecimento. Ao contrário, vivemos cada vez mais afogados em informações que não conseguimos dar conta, lendo apenas títulos de reportagens, pequenos vídeos, compartilhando informações que nem sabemos muito bem o que significa. Quando olhamos para nossos alunos, percebemos que o imenso potencial que a Internet possui em relação ao aprendizado não se traduz em um processo de autonomia dos estudantes, que poderiam utilizar as informações na produção de um conhecimento amplo e

significativo, ao longo de sua vida.

É preciso que a escola deixe de ignorar o mundo digital, mas que se aproprie dele para ensinar autonomia aos estudantes, que discutamos ética, comportamento e cidadania na Internet, para promover uma sociedade cada vez mais autônoma e consciente frente ao conhecimento. Para isso, os professores devem conhecer as ferramentas mais modernas, apropriando-se também dos recursos digitais, para guiar os estudantes em uma aventura em busca do conhecimento.

Mesmo ainda necessitando de muito investimento em formação profissional, na consolidação e manutenção dos espaços digitais na escola, a escola e os professores não podem ficar parados esperando pela idealização da escola informatizada. Mesmo se tivéssemos um computador por aluno, com acesso irrestrito à Internet, de nada adianta para a relação ensino-aprendizado o uso da Internet como uma ferramenta tradicional. Trocar o livro didático pela Internet não é a solução para incorporarmos nossos alunos em um mundo digital. Precisamos repensar as propostas pedagógicas, fazendo com que elas incentivem, desafiem e provoquem os alunos a produzir conhecimento com a Internet, trabalhando para que eles conquistem a sua autonomia e capacitando para um aprendizado ao longo da vida.

A Internet pode trazer uma imensa transformação na escola e nas formas de produção de conhecimento, fazendo com que o aluno esteja motivado a aprender de uma forma mais dinâmica, interessante e com o uso das tecnologias da sociedade digital que eles estão inseridos. Mas se não tivermos o cuidado de guiar os alunos, fazendo com que eles mergulhem no conhecimento, tecendo relações entre os conteúdos estudados, estaremos apenas contribuindo para a propagação rápida de informação, afogando-os em um mar de informação. Precisamos ensiná-los a nadar, a compreender os códigos e significados, sendo cidadãos responsáveis, éticos e democráticos na Internet.

Anexo: Atividade de criação de personagem medieval

Com base no que nós estudamos ao longo do primeiro trimestre deste ano, a atividade de História para o segundo trimestre consiste na criação de um personagem que teria vivido na Idade Média, entre os séculos X e XI,

em alguma região da Europa. Esse personagem deve ser criado a partir da imaginação e da criatividade de vocês, mas deve ter características que tornem possível compreender que ele viveu no contexto histórico que nós estamos estudando. Por isso, usem a criatividade, mas não esqueçam de basear o seu personagem no período e nas características da Idade Média Europeia. Para ajudá-lo a pensar nesse personagem, segue uma lista de perguntas para vocês responderem sobre esse personagem:

Nome do personagem:
Sexo:
Idade:
Características físicas:
Grupo social:
Local de nascimento:
Região onde vive:
Possui família? Quem vive junto ao personagem?
Atividades do dia a dia:
Comida:
Fé:
Sonhos:
Descreva a sua casa:
Roupas:
Nome dos pais:
Acontecimentos importantes da sua vida:
Outras características:

Sites pré-selecionados para pesquisa

http://pt.wikipedia.org/wiki/Idade_Média
<http://www.sohistoria.com.br/ef2/medieval/>
<http://www.historiadomundo.com.br/idade-media/os-castelos>
<http://www.historiadomundo.com.br/idade-media/o-cavaleiro-medieval>
<http://www.historiadomundo.com.br/idade-media/amor-cortes-medieval>
<http://www.historiadomundo.com.br/idade-media/mosteiros-medievais>
<http://nomesportugueses.blogspot.com.br/2014/04/nomes-medievais-portugueses.html>

Sites consultados

Brasil deve fechar 2014 como 4º país com mais acesso à Internet, diz consultoria. Disponível em: http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/11/141124_brasil_Internet_pai . Acesso em 03 de novembro de 2015.

Brasil se torna quinto país mais conectado do mundo e apresenta alta no e-commerce. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/noticia/brasil-se-torna-quinto-pais-mais-conectado-do-mundo,-com-alta-no-e-commerce/25717> . Acesso em 03 de novembro de 2015.

Internet no Brasil – Estatísticas. Disponível em: <http://www.teleco.com.br/Internet.asp> . Acesso em 03 de novembro de 2015.

Pela 1ª vez, acesso à Internet chega a 50% das casas no Brasil, diz pesquisa. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/09/pela-1-vez-acesso-Internet-chega-50-das-casas-no-brasil-diz-pesquisa.html> . Acesso em 03 de novembro de 2015.

TIC Domicílios – 2014. Disponível em: <http://cetic.br/pesquisa/domicilios/indicadores>. Acesso em 03 de novembro de 2015.

Referências Bibliográficas

LUCKESI, C. C. e PASSOS, E.S. Introdução à filosofia: aprendendo a pensar. São Paulo: Cortez, 1996.

SEFFNER, Fernando. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula. IN: PEREIRA, Nilton Mullet e GIACOMONI, Marcello Paniz (Org.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013, pp. 47-62.

SNYDER, Kristen M. The digital culture and “peda-socio” transformatio. *Seminar.net – International Journal of media, technology and lifelong learnig*. Vol. 3, issue 1, 2007.

QVORTRUP, Lars. Media pedagogy: Media education, media socialisation and educational media. *Seminar.net – International Journal of media, technology and lifelong learnig*. Vol. 3, issue 1, 2007.