



MUSEUS VIRTUAIS E JOGOS DIDÁTICOS: FERRAMENTAS PARA A CONSTRUÇÃO DE DIFERENTES OLHARES HISTÓRICOS NO ENSINO REMOTO.

Frederico Festerseifer Weissheimer; Lisiane Sias Manke.

¹*Universidade Federal de Pelotas– fredwei800@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas– lisianemanke@yahoo.com*

1. INTRODUÇÃO

O Laboratório de Ensino de História (LEH) foi criado no ano 2000, vinculado ao Departamento de História e ao Programa de Pós-Graduação em História/PPGH da Universidade Federal de Pelotas/UFPel. Sendo um espaço para a construção de projetos de ensino, pesquisa e extensão, com ações desenvolvidas na forma de eventos, oficinas, grupos de estudo, produção de materiais didáticos, disponibilização do acervo para pesquisa e subsídio para as práticas escolares, publicações e outros produtos acadêmicos.

No contexto da pandemia de Covid-19, as atividades presenciais do laboratório foram suspensas. A partir de então, o trabalho foi recriado e direcionado para as plataformas, a fim de manter o propósito de disponibilizar materiais didáticos, e atividades que permitissem a interação com os/as professores/as e os/as licenciandos/as em História, visando unir as demandas da Educação Básica com as possibilidades de trabalho no LEH.

Nas redes sociais do LEH passaram a circular uma variedade de sugestões de recursos didáticos, incluindo jogos digitais, filmes, documentários, história em quadrinhos e visitas a museus virtuais. No site institucional encontram-se também os materiais produzidos pelos residentes pedagógicos do núcleo História da UFPel, que estão classificados em vídeos, jogos e textos didáticos. O objetivo desta comunicação é apresentar e discutir as estratégias desenvolvidas pelo LEH em tempos de isolamento social e ensino remoto, para oferecer suporte para a criação de novas estratégias de ensino de história, em parceria com os/as professores/as da Educação Básica.

2. METODOLOGIA

No ensino remoto se mostra fundamental pensar novas formas, metodologias e recursos, para que as aulas possam se tornar mais dinâmicas e com a possibilidade de trazer o aluno para uma experiência histórica adequada, e que contemple os conteúdos presentes nos currículos.

Com tal propósito, tem sido parte do trabalho do LEH a divulgação de visitas a museus virtuais e jogos online como materiais didáticos, para que venham a ser objetos de mediação na busca do conhecimento, contemplando os diferentes olhares que escreveram a história. Nessa perspectiva, Barton chama a atenção:

Muito frequentemente, a complexidade do passado é tão simplificada que aos estudantes lhes é apresentado um retrato falso da História. (2004, p.23).

Diante do contexto de ensino a distância que a pandemia tem imposto a sociedade, essa fragmentação do passado tende a se acentuar, devido a falta de



interação pessoal e também porque a situação não foi planejada, ou seja, estão todos(as) professores(as) e demais funcionários escolares tendo que adaptar suas aulas dentro das tecnologias disponíveis, que muitas vezes são limitadas.

Portanto, temos divulgado ferramentas que, ao serem utilizadas, podem auxiliar os estudantes a fazer o exercício de vivenciar o passado, como se já não estivessem mais no tempo presente, experimentando as diferentes representações entre o que era e o que é a sociedade atualmente. Assim, alargando a visão de outros povos, culturas, relatos e faces dos processos históricos, contrapondo dessa forma a construção de um olhar de história única.

Nesse sentido, tanto os museus virtuais como os jogos didáticos têm o papel de estabelecer o “diálogo” entre os diferentes patrimônios humanos - materiais e imateriais -, com a carga cultural que os educandos trazem consigo, assim surge à possibilidade de olhar para a história de forma investigativa.

A partir da contribuição de Pinsky:

O passado deve ser interrogado a partir de questões que nos inquietam no presente (caso contrário, estudá-lo fica sem sentido). (2007, p.23).

Partindo desse pensamento, as ferramentas divulgadas podem ser usadas para responder os questionamentos sobre o passado e também despertar novas inquietações, fomentando assim a curiosidade dos alunos; tão importante no processo educativo.

Dessa forma, experiência histórica deve ser possibilitada de diferentes perspectivas em relação aos fatos e fenômenos históricos, sendo consideradas distintas vivências de pessoas ou grupos sociais, o que propicia a desconstrução de um olhar linear, único e progressivo sobre o passado, estimulando assim a consciência histórica.

Na divulgação destes materiais, busca-se apresentar a forma como eles podem auxiliar na construção da consciência histórica. Que passa primeiramente pela percepção da diferença, a experiência histórica, depois pela interpretação, ou seja, pela construção de um significado diante dessa percepção. Por fim, pela orientação histórica, isso é, pela possibilidade de pensar historicamente, considerando os novos aprendizados, refletindo assim, sobre como a história é integrada na vida vívida dos estudantes (Rüsen, 2011).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os museus virtuais possibilitam educandos e educadores terem acesso de forma remota a diferentes fontes históricas. Considerando como elas podem ser utilizadas e, portanto, o objetivo de serem divulgadas, partimos da ideia de Pereira e Seffner de que:

Por um lado, a revolução documental acabou com o império do documento escrito, permitindo que o olhar do historiador se desviasse dos documentos oficiais e das tramas políticas, típicas da história positivista, para uma quantidade indefinível e enorme de vestígios do passado: imagens, filmes, crônicas, relatos de viagem, registros paroquiais, obras de arte, vestígios arquitetônicos, memória oral... (2008, p.115).

Assim o olhar histórico pode se deslocar para a vida vívida de diferentes pessoas e grupos sociais dentro dos acontecimentos históricos, sensibilizando



para a relação da dita “história oficial” com os diferentes cotidianos, imaginários, mentalidades, etc. O que permite uma abertura maior para uma visão histórica não eurocêntrica que aborde de forma mais complexa os povos africanos e nativos americanos, por exemplo, que antes eram restritos quase exclusivamente à antropologia.

Os recursos didáticos foram divulgados nas páginas de instagram e facebook do Laboratório de Ensino de História (LEH), pretendendo alcançar professores (as) da educação básica e estudantes da licenciatura, o objetivo é poder auxiliar com ferramentas que ajudem na construção de aulas no ensino remoto, mantendo uma conexão entre a universidade e a educação básica, por esse motivo também foram divulgados os jogos virtuais produzidos por residentes pedagógicos do núcleo História/UFPel.

Os jogos divulgados abrangem diferentes temáticas, entre elas a revolução francesa, nesse material a jogabilidade é inspirada no famoso Pac-Man, também foram divulgados o jogo Formação América Colonial e também o Quiz Escravidão Africana no Brasil, que trata de diversos aspectos da escravidão moderna, como por exemplo questões étnico-raciais, de gênero e de resistência. Materiais estes produzidos por acadêmicos do curso de licenciatura em história.

As visitas virtuais apresentam-se como importante recurso didático. A arquitetura da Acrópole de Atenas, as esculturas de povos nativos americanos do Museu Nacional de Antropologia do México, as cerâmicas da região amazônica expostas no Museu Nacional e as fotografias da exposição online da Anne Frank House são exemplos de distintos documentos históricos presentes nas visitas virtuais divulgadas nas redes sociais do LEH, para o incentivo de uso nas aulas à distância. Essa prática docente permite a problematização da criação do relato histórico, demonstrando que a história não é simplesmente o passado, mas sim um discurso sobre este, podendo ser múltiplos e muitas vezes com olhares diferentes e até mesmo antagônicos.

4. CONCLUSÕES

Em meio ao contexto de pandemia, a necessidade de adaptação a realidade não planejada de ensino a distância se torna um enorme desafio a ser superado. Dessa forma, na imprescindível impossibilidade de se ter aulas presenciais, como contribuir para tornar o ensino de história mais dinâmico?

Vislumbramos, portanto, as distintas possibilidades de interação entre alunos/as e professores/as da Educação Básica e licenciandos/as de História, ao se conceber as redes sociais como importante espaço de socialização de diferentes elementos e recursos que possam ser usados nas aulas de história da educação básica. Os materiais didáticos que temos divulgados nas redes sociais (facebook e instagram) do LEH não são em si sequências didáticas prontas, mas sim caminhos para mediação em que educandos e educadores possam explorar discutir e problematizar os conteúdos históricos nesse modelo de aprendizagem. Uma vez que, compreendemos, assim como nos ensina Freire (1996, p. 25), que ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar possibilidades para a produção democrática deste.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



BARTON, K. QUAL A UTILIDADE DA HISTÓRIA PARA AS CRIANÇAS? Contributos do Ensino de História para a Cidadania. In: BARCA, I. Quartas Jornadas Internacionais de Educação Histórica. BARCA: Isabel. **Para uma Educação Histórica de Qualidade**. Braga: Minhografe- Artes Gráficas, Lda. 2004. Cap.1, p.11–28.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

PEREIRA, N M; SEFFNER, F. **O que pode o ensino de história?** Sobre o uso de fontes na sala de aula. **Revista Anos 90**, Porto Alegre, v.15, n. 28, p.113-128, 2008.

PINSKY, J; PINSKY, CB. Por uma História Prazerosa e Consequente. In: KARNAL, L. **História na Sala de Aula**: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2007. Cap 1. p.17-36.

RÜSEN, Jörn. Aprendizado Histórico. In: SCHMIDT, M.; BARCA, I.; MARTINS, E.R. Jörn Rüsen e o Ensino de História. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.