

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

MARCELA LÚCIA FERREIRA TELUSKI

UNINDO A INFORMÁTICA À AULA DE HISTÓRIA

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

MARCELA LÚCIA FERREIRA TELUSKI



UNINDO A INFORMÁTICA À AULA DE HISTÓRIA

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo UAB do Município de IBAITI, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira.

Orientador (a): Prof. Msc. CARLOS LAÉRCIO WRASSE.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2014



TERMO DE APROVAÇÃO

Titulo da Monografia

Por

Marcela Lúcia Ferreira Teluski

Esta monografia foi apresentada às 18 h do dia 09 de **Dezembro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo de IBAITI, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Me. Carlos Laércio Wrasse.
UTFPR – Campus Medianeira
(orientadora)

Prof.^a. Dr. Maria Fatima Menegazzo Nicodem.
UTFPR – Campus Medianeira

Prof.^a. Me. Janete Santa Maria Ribeiro.
UTFPR – Campus Medianeira

Dedico este trabalho aos meus familiares que deram todo apoio para que eu chegasse até aqui. E dedico também ao meu orientador que, com paciência, foi mostrando os caminhos a trilhar para que o trabalho acontecesse da melhor forma.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus avós, pela orientação, dedicação e incentivo durante toda a minha vida.

Ao meu orientador, professor Me. Carlos Laércio Wrasse, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Campus Medianeira.

Aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“Por vezes sentimos que aquilo que fazemos não é senão uma gota de água no mar. Mas o mar seria menor se lhe faltasse uma gota.”

(MADRE TERESA DE CALCUTÁ)

RESUMO

TELUSKI, Marcela Lúcia Ferreira. **Unindo a Informática à aula de História**. 2014. 35 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

Esta monografia configurou-se pelo estudo da possibilidade de união da informática ao ensino da disciplina de História, no contexto do Colégio X, para as turmas de 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. A investigação pautou-se na realização de uma entrevista verbal com a professora da matéria e na observação das aulas no laboratório de informática, averiguando como atividades de pesquisa na área de História eram veiculadas pela docente e realizadas pelos estudantes. Esta pesquisa objetivou verificar se havia um uso elementar das tecnologias de informação neste contexto de ensino e se os computadores caracterizavam-se como ferramenta pedagógica efetiva para a aprendizagem, o que era, na realidade, o objetivo desta análise. No entanto, conclui-se que, infelizmente, a informática tem sido usada de forma ainda acessória no ensino de História, em função de problemas como os aspectos socioeconômicos dos alunos, a falta de preparo dos professores e da equipe pedagógica e a falta de manutenção e número adequado de computadores no laboratório. Esta monografia foi oportuna ainda, pois, pela recorrência à bibliografia para a estruturação da parte teórica, observou-se o restrito arcabouço literário de práticas reais sobre como integrar informática ao ensino de História. Isto demanda a necessidade do empreendimento, por áreas como a de Desenvolvimento de Sistemas, por exemplo, de iniciativas desta natureza, o que auxiliaria a formação de professores e o processo de ensino-aprendizagem, de modo geral. Para a concepção desta monografia recorreu-se aos estudos de teóricos como Kincheloe (1997), Lucena e Fuks (2000), Moura (2009) e outros.

Palavras-chave: Informática; ensino de História; professor; práticas pedagógicas; ensino.

ABSTRACT

Teluski, Marcela Lucia Ferreira. **Joining the Computer at the History class**. 2014. 35 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This paper set up by studying the possibility of joining the computer to the teaching of the discipline of history in the context of Colégio X, for the classes of 6th and 7th grade of elementary school. The investigation guided in making a verbal interview with the teacher of matter and observation of classes in the computer lab, checking how the research activities in the history area were carried by the teacher and realized by students. This study aimed to verify if there was an elementary use of information technologies in the teaching context and that the computers were characterized as an effective pedagogical tool for learning, which was, in fact, the purpose of this analysis. However, it is concluded that, unfortunately, the computer has been used even incidental manner in the teaching of history, due to problems such as the socioeconomic aspects of the students, the lack of preparation of teachers and the teaching staff and the lack of maintenance and appropriate number of computers in the laboratory. This monograph was also timely because, by recurring to the bibliography for structuring the theoretical part, there was restricted literary framework of actual practices on how to integrate information technology to teaching history. This requires the need of the enterprise, for areas such as Systems Development, for example, initiatives of this nature, which would have facilitated the training of teachers and the process of teaching and learning in general. For the design of this monograph was by reference to theoretical studies as Kincheloe (1997), Lucena and Fuks (2000), Moura (2009) and others.

Keywords: Computer; teaching history; training and teacher commitment; pedagogical practices; new teaching approaches.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela “Título Cabanagem”

Figura 2 – Tela “Inventário” (Preliminar das Fases)

Figura 3 – Tela “A Batalha de Acará-Açu”

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	100
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA Erro! Indicador não definido.	
2.1 A IMPORTÂNCIA DA CONSCIENTIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO ATIVA E CRÍTICA DO PROFESSOR NO PROCESSO DE ENSINO.....	12
2.2 A INFORMÁTICA APLICADA A EDUCAÇÃO.....	14
2.3 A INFORMÁTICA APLICADA AO ENSINO DE HISTÓRIA.....	19
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	23
3.1 LOCAL DA PESQUISA	23
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	24
3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA	25
3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	25
3.5 ANÁLISE DOS DADOS.....	25
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS.....	31
APÊNDICE(S).....	33
APÊNDICE A – Entrevista com o Docente.....	33

1 INTRODUÇÃO

É sabido que no âmbito educacional, a preocupação com o ensino e com a sua potencialização é uma constante, em função da relevância que a aprendizagem tem na vida dos educandos. Diante disto, o fomento das práticas educativas, por meio de diversas estratégias, deve ser frequentemente observado e, na medida do possível, contemplado. Isto, com o objetivo de atender às demandas sociais, culturais e temporais de desenvolvimento do indivíduo aprendente.

Em algumas conjunturas, o ensino, veiculado com base em currículos escolares gerais, é perpetrado de modo a reproduzir aspectos tradicionais, elitizados ou engessados que não atendem de fato aos interesses e às necessidades dos sujeitos das comunidades escolares onde estão inseridos. Isto requer uma postura mais crítica, atuante e por que não dizer polivalente dos professores e demais profissionais envolvidos no processo educacional, no que tange à desconstrução de alguns paradigmas.

Esta desconstrução de modelos pré-estabelecidos, de ideologias do “sempre foi assim” ou “por que fazer de outro jeito? Não vai adiantar!” começa na alteração da postura do professor. Não raras vezes, ao tentar implementar novas estratégias ou metodologias de ensino em uma escola, visando melhorar o rendimento e a aprendizagem dos alunos, é corriqueiro se deparar com a resistência e a antipatia de muitos professores em relação à iniciativa. Muitos acreditam que com a introdução de novas propostas pedagógicas deverão voltar para as salas de aula, buscar aperfeiçoamento ou, no mínimo, aprender, por si ou com outrem, os mecanismos e rudimentos necessários para que possam conduzir o processo de ensino por meio dos novos princípios. E isto incomoda. Faz com que alguns docentes, sobretudo aqueles que estão há mais tempo no exercício da profissão, pensem que serão negligenciados, ridicularizados ou submetidos pelos colegas mais jovens, acreditando que estes têm melhor traquejo para lidar com os novos conhecimentos. Isto configura-se um problema no qual muitos saem perdendo. Porém, pode-se dizer que muito mais problemática fica a situação dos alunos, que serão privados de possibilidades de ampliação de seu horizonte de conhecimentos e de reflexão crítica.

Semelhante às demais áreas do saber, a História colabora sobremaneira para a formação do indivíduo. Dentro de suas peculiaridades, esta ciência é responsável por resgatar o passado e promover uma relação dialética deste tempo com o presente e mesmo com o futuro. A matéria suscita possibilidades aos sujeitos de compreenderem as posturas e relações sociais, políticas, culturais, os aspectos ambientais que determinaram alguns contextos ou que extinguiram outros em função de determinados comportamentos. Assim, a plena abordagem dos diferentes vieses desta disciplina se faz extremamente necessário. E para isso, é necessário que estratégias de apoio ao ensino sejam cada vez mais pensadas e disponibilizadas para explorar a multiplicidade de fontes de pesquisa e produção de saber encontradas nesta seara de conhecimentos. Daí a iniciativa de se atrelar a informática às aulas de História no contexto de ensino do Colégio X.

Acredita-se que existem diferentes formas de ensinar e que não há receita para o sucesso no processo de ensino-aprendizagem, considerando a ideia de que os contextos escolares são diferentes, assim como o são suas demandas educacionais. No entanto, segundo José e Coelho (2006, p.11) a aprendizagem é:

[...] resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, que se expressa, diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. [...] O processo de aprendizagem sofre interferência de vários fatores – intelectual, psicomotor, físico, social –, mas é do fator emocional que depende grande parte da educação [...].

Diante disso, pensa-se que, com o auxílio da informática, a aprendizagem da História, no contexto em questão, poderá tornar-se mais significativa, aprazível, consistente e efetiva para os alunos. Apoiará os estudantes na constituição de saberes concretos e autônomos sobre esta matéria, possibilitando-os a reflexões críticas sobre temas relacionados a ela. Mas vale ressaltar que para isso acontecer, os professores e mesmo a escola devem colaborar na associação dos conteúdos da disciplina às práticas da tecnologia da informação, de modo a potencializar as aulas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A IMPORTÂNCIA DA CONSCIENTIZAÇÃO, PARTICIPAÇÃO ATIVA E CRÍTICA DO PROFESSOR NO PROCESSO DE ENSINO.

De acordo com Kincheloe (1997), apesar do aparente fortalecimento e valorização da profissão de professor, distinções demonstradas por discussões recentes, muito se percebe da ausência de uma postura efetivamente crítica e reflexiva deste profissional em relação à sua atuação. Esta questão é revelada ao mostrar que, apesar de uma gama significativa de informação, muitos docentes acabam por abafar significativas reflexões ou nem sequer provocá-las, em função de discursos de poder que de alguma maneira as coíbem. Estes discursos de poder são aqueles essencialmente baseados na pesquisa científica e que tem no professor um consumidor passivo do conhecimento. Isto porque muito da ideologia veiculada por estas assertivas é pré-determinada, considerada sob-respostas exatas, “esperadas” e diretas, focando-se no trivial.

Estas afirmações se estabelecem de uma maneira quase inquestionável, por colocarem-se como (aparentemente) eficientes e sem brechas e possibilidades de discussão. Configuram o saber sob o critério da generalidade, sem considerar o conhecimento empírico e reflexivo do professor e mesmo as demandas peculiares dos alunos e suas diferentes especificidades. Os simpatizantes deste tipo de abordagem de ensino a consideram como relevante, pois acreditam que ela reduz a postura de incerteza do professor diante do aluno, mas não percebem que ela inibe a possibilidade de reflexão, discussão concordância ou discordância, situações que propiciam o desenvolvimento do conhecimento. Este tipo de parâmetro científico, veiculado em livros e outros locais de difusão de informações, também são responsáveis pela reprodução de estereótipos étnicos, culturais, sociais, econômicos e se apresentam como verdade absoluta, o que é muito perigoso em um ambiente de ensino.

Esta generalização também busca incutir no professor a certeza da possibilidade de aplicabilidade de certas regras de conhecimento, fazendo com que ele crie esta falsa noção do ensinar como algo que não carece de trabalho e não pode ser questionado. Neste ínterim, o docente não considera as características contextuais que o ambiente de ensino possa ter, como já citado. O questionamento,

pelo professor, deste tipo de abordagem tecnicista da educação não se dá justamente porque, muitas vezes, ele não se sente preparado ou não consegue (o que é pior) ter consciência disso. Esta incerteza e insegurança diante deste processo, só geram maior sentimento de desvalorização profissional para os que tomam consciência dele, porque não estão certos de sua autonomia em relação ao ensinar, diante de tantas receitas de “como fazer o pedagógico”. Receitas estas que são produzidas por pessoas fora do âmbito escolar de fato e, portanto, imperitas na real função educacional. Por isso, o fazer pedagógico, visto sob o ponto de vista teórico, mas também prático, se faz necessário, pois só assim haverá a análise profunda e contextualizada destes procedimentos e da forma necessária para se realizar um bom trabalho na atividade de ensino. Daí, por exemplo, a proposta apresentada nesta investigação, a saber, a união da informática às aulas de História.

O modelo de abordagem tecnicista (visto em trabalhos como o de Madeleine Hunter apud Kincheloe (1997)) reproduz também muitas das marcas de distinção social que prioriza sempre a ideologia da busca pela evolução e ascensão social. Estes conceitos diferenciam-se do visto em Piaget e Skinner apud Kincheloe (1997) no que se refere ao construtivismo e behaviorismo, respectivamente.

Muitos professores têm consciência da necessidade de ensinar aos alunos uma postura mais reflexiva, mas não sabem efetivamente como fazer isso. Acreditam também que precisam colocar-se numa postura que vá além da formalidade, mas ainda buscam maneiras de estabelecer-se nelas e, inclusive, levar consigo seus educandos. A ciência afirma e indica maneiras de ensinar, mas as coloca sobre regras fragmentadas e descontextualizadas. Visando considerar uma visão prática (e contrária à filosófica) do ensino, a abordagem tecnicista desabona a necessidade da aplicabilidade reflexivo-crítica do processo pedagógico, a qual é fundamental para a emancipação social e política da pessoa quando esta se considera como parte interativa do coletivo. Isto tanto para professores, que devem sempre basear-se em sua ética e compromisso profissional, como para os alunos, possibilitando-lhes recursos para fazer escolhas.

A abordagem tecnicista, muitas vezes, prioriza a competitividade e faz o conhecimento e a consciência se dissociarem. O professor então passa a ser cúmplice disso, o que descaracteriza sua função e identidade, assim como a do próprio aluno. Por isso, para a reformulação desta postura (que se faz urgente) o professor precisa refletir novamente sobre sua função e sobre o seu saber,

considerando qual conhecimento deve ter para realmente atuar de maneira engajada. Deve utilizar o que sabe para fazer seu aluno se construir cognitivamente e politicamente, não apenas considerando informações abstratas, mas moldando um conhecimento dentro de suas próprias experiências.

2.2 A INFORMÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO

Atualmente, pode-se facilmente verificar que o uso de celulares com programas de acesso à internet e de *tablets*, a frequência de jovens em cybercafés, *lanhouses* e a criação e manutenção de perfis em redes sociais é uma realidade que abrange a maioria da população brasileira. Isto, apesar das diferenças entre as camadas sociais. Segundo estudos realizados pela ONU e divulgados pelo Estadão na reportagem de Souza (2006), o número de internautas brasileiros está crescendo e já atinge uma progressão anual de 7,6 milhões de usuários. De acordo com a mesma pesquisa:

Os meios de comunicação digitais já são os mais utilizados pela população mundial, que dedica a eles mais horas semanais do que à televisão, ao rádio, aos jornais impressos ou ao cinema, informou neste sábado (02/12/2006) a União Internacional de Telecomunicações (UIT) (SOUZA, 2006).

Haja vista o tempo decorrente do estudo realizado, bem como a velocidade de evolução da tecnologia, apesar da famigerada lentidão da inclusão digital brasileira pode-se deduzir que esta atenção e adesão peculiares à informática têm se tornado ainda mais crescentes, o que passa a influenciar, inclusive os sistemas educacionais e o processo de ensino.

Com o advento da tecnologia, dos videogames mais elaborados, jogos de computadores e celulares, a informática era (e em algumas situações ainda é) uma preocupação para pais e professores. Estes indivíduos a viam/e ainda veem como vilã, por ser ela a responsável por cooptar a criança e/ou o adolescente do dito mundo real para o mundo virtual, fazendo com que ele se desligasse de suas conexões com o contexto familiar, escolar e até pessoal. Tentando as mais diversas formas de separação entre o jovem e a tecnologia, veiculada pelos mecanismos eletrônicos, pais, professores e demais profissionais da área pedagógica e até desenvolvedores de softwares e produtos tecnológicos começaram a pensar em

outra visada de utilização para a informática que a tornasse aliada e não inimiga: as atividades educativas. Começaram a surgir então uma gama de produtos, brinquedos, programas educativos que auxiliariam as crianças e adolescentes no desenvolvimento de suas capacidades psicomotoras, lógicas e linguísticas e que, por outro lado, também atenderiam suas demandas de manipular a tecnologia da informação. A propósito, segundo Zanela (2007) apud Rios (2013): “Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), é o conjunto de tecnologias microeletrônicas, informáticas e de telecomunicações, que produzem, processam, armazenam e transmitem dados em forma de imagens, vídeos textos ou áudios.”.

No entanto, no que tange à relação do professor com a informática, parece que esta é uma questão ainda vista sob o ponto de vista da eventualidade e do desafio, sendo poucos os docentes que aderem aos mecanismos informatizados como recursos para potencializar o ensino em suas aulas. Uma situação que já passa por reformulações.

De acordo com Silva (2014), um novo paradigma educacional apresenta-se e, neste “modelo”, a dinâmica pedagógica configura-se pela demanda de desenvolvimento de potencialidades avançadas nos educandos. De acordo com Means (2006) apud Silva (2014), o desenvolvimento destas capacidades avançadas se dá pela multidisciplinaridade dos currículos, pela consideração de unidades consistentes de conteúdos autênticos ou por avaliações que visem o desempenho, pela aprendizagem colaborativa. Apresentam-se ainda pela atuação mediadora do professor e pela adoção de formas interativas de instrução, a saber, as encontradas na tecnologia da informação, por exemplo. Em outras palavras, esta nova dinâmica educacional caracteriza-se pela compreensão dos aspectos constitutivos de uma nova sociedade, a dita sociedade da informação.

Pelas proposições de Silva (2014), com o passar dos anos de crescimento e acesso à tecnologia pelas pessoas de diferentes classes, percebeu-se um avanço no desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens, o que possivelmente colaborou para a potencialização de algumas inteligências, especialmente para o aumento da concepção visual e abstrata. Mas este mesmo autor afirma que, apesar destes avanços, a melhoria na compreensão dos conteúdos escolares tradicionais parece não ter sido ainda significativa, algo que instiga a muito pesquisadores, a propósito, inclusive, desta investigação.

Segundo Ramal (2002) apud Silva (2014):

O hipertexto, como metáfora das transformações comunicacionais e subjetivas de nosso tempo, torna insustentável um modelo escolar que se mostra ineficiente, gerador de frustrações, obsoleto, excludente, massificador e reproduzidor de um sistema que já não existe mais em determinados aspectos. Talvez também por isso, a escola comece a deixar de possuir a prerrogativa da formação, sendo suplantada por outras instâncias que ganham cada vez mais força. O mesmo ocorre com o professor – se continuar agindo apenas como um bom transmissor de conteúdos será substituído por *softwares* interativos, com maior capacidade de memória, que passem as informações com imagens coloridas, músicas e vídeos divertidos.

Diante do exposto e tendo em vista a ainda lenta adequação das tecnologias de informação ao ensino, faz-se necessários que diferentes propostas sejam implementadas efetivamente, a fim de somarem informática e conteúdos curriculares “tradicionais”. A intenção é atender às diferentes (e atuais) necessidades de preparação do educando.

Apesar da rapidez e do grande volume de informações que a informática pode transmitir e manipular, é sabido que sem mediação, estas informações não serão plenamente apreendidas e socializadas pelos alunos. Além disso, os espaços virtuais não podem substituir as práticas de fomento ao conhecimento empírico, a socialização e o contato entre os diferentes conhecimentos de mundo trazido por professores e alunos e que também colaboram para o aprendizado. Daí atrelar-se a informática ao dito ensino tradicional e não pensar que um possa anular o outro, na atual conjuntura em que se vive. Ambos podem, juntos, suscitar grandes ganhos na evolução educacional e o professor tem grande responsabilidade e deve ter grande participação nisso.

Segundo Lucena e Fuks (2000, p.73) uma alternativa possível para atrelar informática ao chamado ensino tradicional é tomar temas das matérias curriculares e elencar questões a serem utilizadas como provocações aos alunos. O professor deve usar estas questões/provoações para suscitar o interesse pela pesquisa, reflexão e discussão entre os estudantes. Os educandos poderão, através da internet, em laboratórios de informática, fóruns, enquetes, etc., promoverem grupos de debate sobre os assuntos aventados e, dentro da sala de aula, em tempo determinado, levar à baila as conclusões estabelecidas. Isto possibilita ainda, segundo Lucena e Fuks (2000, p.73), uma mudança na postura discursiva da sala de aula, pois oportuniza aos alunos exporem suas apreciações sobre os diferentes conteúdos e não terem somente a atitude passiva e corriqueira diante da fala do professor.

Ainda de acordo com Lucena e Fuks (2000, p.74), os livros-texto e demais materiais didáticos não devem ser negligenciados, mas serem utilizados na promoção da discussão e troca de informações com as colaborações feitas pelos alunos, numa efetiva aprendizagem colaborativa. É por isso que os professores devem inteirar-se dos rudimentos tecnológicos, tornando-os aliados de seu trabalho docente e tornando sua aula mais produtiva e participativa.

Vale dizer que o simples uso de recursos tecnológicos ou a adesão de práticas informatizadas mais simples já tornam a aula mais interessante. Usar uma apresentação de slides que possibilite à exposição de figuras, a chamada de vídeos e sons, a passagem rápida de conteúdos já estimula os alunos a interagirem de forma diferenciada com os tópicos que estão sendo ensinados. O uso de e-mails, grupos de discussão, disponibilização de materiais e exercícios em listas de discussão, fóruns e outras plataformas também é uma maneira de facilitar a difusão das informações escolares e potencialmente das discussões. O que também pode acontecer pela consciente utilização, por professores e alunos, das redes sociais, espaços que podem ser mantidos como repositório de conteúdos, mas também como campo de discussão, de postagem de atividades e etc.

Além das vastas ofertas de sites de pesquisa da mais variadas áreas de interesse, oportunamente fáceis de serem utilizadas como fonte de pesquisa e bibliotecas virtuais, Lucena e Fuks (2000, p.68) apontam ainda estratégias mais específicas de uso das tecnologias da informação na educação. Estes autores afirmam que o aluno, pela noção de virtualidade da internet, pode acompanhar e conceber, em tempo real, um conhecimento com base em um acontecimento que esteja ocorrendo em determinado momento, mesmo que do outro lado do planeta. Ressalvam ainda a ideia de aprendizagem cooperativa, caracterizando um contexto virtual de ensino onde alunos de vários pontos geográficos estão interligados com uma mesma finalidade educativa. Lucena e Fuks (2000, p.69) configuram, pela exposição destas assertivas, a relevância dos contextos de educação à distância e de outros cursos responsáveis por formar alunos em locais de difícil estabelecimento de unidades físicas de educação.

As proposições de Lucena e Fuks (2000) corroboram o que Lacerda (2012) apud Pasche e Piccoli (2014, p.4) vai dizer ao afirmar que, frente ao contexto da modernidade, vê-se a necessidade de inserir a informática nos contextos de ensino.

Este autor propõe esta inserção para as diversas disciplinas, a fim de construir o conhecimento escolar, mas também os saberes do dia a dia.

Pasche e Piccoli (2014) atestam ainda que a contemplação da informática na escola e a disponibilidade de recursos tecnológicos aos alunos é uma forma de minimizar a exclusão digital no país.

Para Teixeira e Araújo (2014, p.5), um dos benefícios do computador que pode ser plenamente explorado na educação é o recurso de imagens. A disponibilização de cores, imagens em movimento, sons e conteúdos literalmente dinâmicos podem ser, segundo estes autores, um diferencial a estimular o interesse dos alunos pelos conteúdos. Teixeira e Araújo (2014, p.5) colaboram ainda para esta pesquisa ao dizerem que:

Para que o educador conduza o processo de educação com o uso do computador é necessário que esse conheça as diversas formas de usar a máquina. Ele deve se guiar com curiosidade pelos sites da internet e pelas novas formas de comunicação que surgem na rede mundial de computadores. É necessário também que ele esteja sempre atento ao que atrai os alunos nesse mundo virtual onde inovações e novidades fazem parte da sua própria dinâmica. E é importante que o educador saiba como alertar para os riscos e benefícios que a internet traz, estimulando os alunos a usarem a rede de forma cautelosa e em atividades que lhes proporcione crescimento. A liberdade que o mundo virtual oferece leva necessariamente a uma responsabilidade e bom senso a sua altura, e os jovens que são introduzidos nesse mundo cada vez mais cedo necessitam ser conduzidos nesse processo. Nesta visão, o mundo virtual ou *cyber* mundo passa a ser um componente paralelo da realidade e, nos dois lados, deve haver um desenvolvimento produtivo dos indivíduos. Esses dois mundos devem ser complementares e os jovens devem saber identificar as diferenças entre as relações pessoais e verdades nesses mundos. Assim, educar para o mundo também significa educar para a informática.

Enfim, não significa que o professor deve deixar de ater-se às especificidades de sua disciplina para aventurar-se unicamente na compreensão do mundo cibernético. Porém, deve conhecer o funcionamento básico destas plataformas a fim de discuti-las com seus alunos e utilizá-las como ferramenta pedagógica, explorando o que elas têm de funcionalidades e atrativos.

2.3 A INFORMÁTICA APLICADA AO ENSINO DE HISTÓRIA

Como contemplado na outra seção, a adesão de rotinas de informática na prática pedagógica se faz cada vez mais necessária para o desenvolvimento de saberes que deem conta de atender aos alunos na contemporaneidade. Dentro do escopo da disciplina de História, é importante se questionar então o que poderia ser feito para aplicar a tecnologia da informação ao ensino desta matéria nos contextos escolares.

Considerando as proposições de Tomaz (2006, p.6), verifica-se que há uma conscientização e um consenso no meio docente acerca da necessária formação e participação dos professores. No entanto, muitos acreditam que esta formação deveria ser feita logo na graduação, para que os futuros educadores pudessem enfrentar tais desafios com preparação adequada. Mas sabe-se que isso raramente acontece. Tomaz (2006, p.6) sugere então que, para o início da agregação da informática à disciplina de História, softwares da área sejam desenvolvidos e disponibilizados e os professores sejam treinados – haja vista as famosas semanas de formação – para os utilizarem. Estes softwares teriam finalidade instrucional, mas também didática, de modo que os docentes poderiam utilizá-lo – seus vídeos, tutoriais, atividades interativas – em sala de aula.

A História está em constante desenvolvimento e construção e, diferente do que muitos pensam, não é só feita de um passado distante, mas imediato, o qual pode ser facilmente aproximado. Estes softwares citados por Tomaz (2006, p.6) são exemplos de recursos que servirão como arcabouço eletrônico e dinâmico de apresentação, mas de reelaboração/pesquisa de outros fatos pelos alunos, podendo ser posteriormente atualizados em um banco de dados eventual, em outra plataforma, talvez. Mas vale salientar que o professor não deve se tornar refém da informática, nem tampouco sua aula. A disciplina e seus conteúdos devem ser prioritários e a informática deve servir como um instrumento de aprendizagem e não uma forma de passatempo para os alunos ou mesmo de desvirtuação do objetivo da aula.

A propósito dos softwares educacionais na área de História, destaca-se o jogo “Cabanagem”, sistema desenvolvido pelo grupo de Pesquisa Laboratório de Realidade Virtual, do curso de Engenharia de Computação da Universidade Federal do Pará, no ano de 2014. O software auxilia no estudo deste específico evento

histórico e cultural brasileiro e apresenta-se por interfaces como as mostradas a seguir:

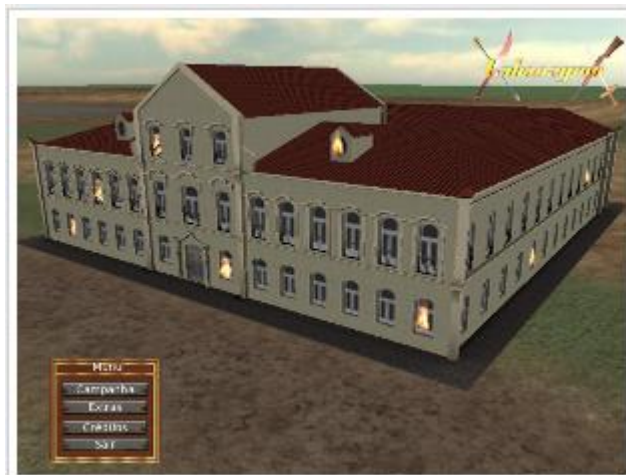


Figura 1: Tela “Título Cabanagem”

Fonte: http://www.larv.ufpa.br/index.php?r=jogo_cabanagem



Figura 2: Tela “Inventário” (Preliminar das Fases)

Fonte: http://www.larv.ufpa.br/index.php?r=jogo_cabanagem



Figura 3: Tela “A Batalha do Açúcar”

Fonte: http://www.larv.ufpa.br/index.php?r=jogo_cabanagem

Além dos softwares educacionais, Moura (2009, p.6) ainda aponta a importância da digitalização de documentos históricos como jornais, revistas, mapas, livros e outros, a fim de que possam ser preservados e facilmente disponibilizados e resgatados pelos docentes em suas práticas de ensino. Moura (2009, p.7) acredita ainda que valer-se de recursos visuais, como os vídeos, pode ser uma prática bastante relevante, pois para ele, a imagem móvel consegue transmitir muito mais do que figuras estáticas de livros. Moura (2009, p. 7) também sugere o uso da internet como meio de discussão, envio de trabalhos e via de *feedback* do professor. Para este pesquisador, estas atividades podem ser feitas via correio eletrônico e, pensando no contexto atual, via redes sociais. Como já exposto nesta investigação, Moura (2009, p.7) também relaciona a importância do hipertexto, caracterizando-o como forma de leitura em diferentes dimensões, possibilitando a integração de imagens e sons à compreensão do que se está apreendido. Segundo este autor:

O uso do hipertexto é outra ferramenta da informática que viabiliza o trabalho de temas históricos na sala de aula. Além de abordar os conteúdos, faz com que o aluno e o professor, descubram a melhor forma para ler e entender textos históricos. O hipertexto também favorece o entrelaçamento de diversas áreas do conhecimento, fazendo que o aluno relacione os conteúdos de História às diversas disciplinas hierarquizadas no currículo escolar.

Ao trabalhar um tema histórico com o hipertexto (seja da internet ou produção do professor) o professor possibilita uma interação do texto com imagens e sons e favorece uma leitura não apenas de decodificação mecânica e sim de compreensão. Mas, o professor precisa ficar atento para as potencialidades do uso do hipertexto, pois nem sempre trará benefícios aos alunos para a compreensão de um determinado assunto ou quando lhe for pedido apenas uma leitura de um texto linear impresso. (MOURA, 2009, p.7).

Além destas proposições, Silva (2014, p.9) ainda sinaliza a relevância e a aplicação da informática para o ensino de História. Este autor atesta que há duas vertentes em que a tecnologia pode ser útil: como base para as tarefas tradicionais, apoiando na concepção de textos, preparando materiais pedagógicos; e como fonte de pesquisa ou sendo utilizada como ferramentas de instrução ou mecanismos de utilização pedagógicas das tecnologias da informação. As duas vertentes são importantes, mas, ao que parece, apenas a primeira é majoritariamente explorada. Uma situação que deve ser alterada. E para Silva (2007, p.10), muitas formas podem ser pensadas para se atrelar efetivamente informática à educação. Segundo ele, os CD-ROMs de enciclopédias, os softwares educacionais, as galerias e museus virtuais de arte, os centros digitais de documentação, os centros de estudos históricos na internet, os periódicos virtuais, o trabalho com *webquests* são alguns exemplos de como se pode utilizar efetivamente a informática para potencializar o estudo de História nos mais variados níveis. Assim como para auxiliar na formação de professores da área.

Mas, vale ressaltar que, apesar das colocações de Silva (2014, p.8) sobre as variadas possibilidades de trabalho na área, bem como, não obstante sua colocação:

[...] este campo de estudo é um dos mais adequados para a incorporação destes recursos no processo pedagógico; uma vez que o mesmo dá conta do acervo das civilizações fundadoras, das manifestações artísticas e literárias, da evolução do pensamento, da construção social da realidade com seu vasto legado de mistérios, símbolos, imagens e sons a ser explorado e que está crescentemente sendo digitalizado.

verificou-se a falta de implementações, de iniciativas práticas, talvez, justamente, pelo medo que o professor ainda tenha do computador. Daí o motivo desta investigação.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A realização desta investigação e a composição desta monografia se deram pela consideração de teorias relacionadas à temática da formação e comprometimento dos professores, no que se refere ao seu aperfeiçoamento nas tecnologias da informação; à contemplação da informática na educação e, especificamente, da informática atrelada ao ensino de História. Mas, sobretudo, pela realização de uma pesquisa de campo no Colégio X, na cidade de Congonhinhas – PR.

Visando verificar como se fazia a integração da informática no ensino de História, de modo a potencializar a prática pedagógica, prestou-se à entrevista da professora e à observação das aulas desta disciplina dos alunos do 6º e 7º ano. Estas aulas em questão foram realizadas no laboratório de informática da instituição.

Para a coleta de dados, realizou-se uma entrevista verbal com a professora de História das turmas em questão. As perguntas feitas e as respectivas respostas estão transcritas em anexo. A entrevista e as observações foram feitas em junho de 2014 e tiveram o objetivo de averiguar se a professora utiliza a informática em suas aulas, como a utilizava, se a julgava efetiva – se dava certo, e como avaliava os alunos, na disciplina, com o uso dos computadores.

As observações, feitas de 45 alunos, entre o 6º e o 7º ano, serviram para verificar como os alunos correspondiam às propostas pedagógicas de introdução à informática, ministradas pela professora, nas aulas de História e se os computadores, naquele contexto, ajudavam ou atrapalhavam. Estes resultados serão posteriormente esclarecidos em seção oportuna.

3.1 LOCAL DA PESQUISA

A pesquisa realizou-se no Colégio X, Ensino Fundamental II. A instituição está localizada na Avenida Dr. Davi Xavier da Silva, nº 40, na cidade de Congonhinhas – PR. A escola possui 983 alunos, do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental II, tendo estes estudantes apenas um único laboratório de informática que conta com 16 computadores.

3.2 TIPO DE PESQUISA

Como supracitado, os dados para a configuração deste trabalho foram coletados por meio da pesquisa de campo, investigação que, neste escopo, foi caracterizada de forma qualitativa. Tendo em vista estas especificidades deste tipo de pesquisa, faz-se oportuno conceituar o tipo de análise que foi realizada.

De acordo com Gil (2002, p.52), a pesquisa ou estudo de campo define-se pela apreensão, por meio de coleta ou observação, de dados de uma comunidade que não é necessariamente geográfica, mas que esteja associada por alguma atividade de estudo, de trabalho ou semelhante. A investigação se dá pela observação direta das atividades do grupo e pela entrevista com os integrantes, como realizado no contexto em questão. Estas entrevistas são, segundo Gil (2002, p.53), complementares às observações, pois configuram uma forma de apreender as interpretações dos membros da equipe sobre as atividades desenvolvidas. Este tipo de pesquisa é ainda conjugado, segundo este autor com a análise de documentos e, possivelmente, com a consideração de teorias.

Gil (2002, p. 53) afirma que no estudo do campo a maior parte do trabalho de pesquisa é do investigador, por ele ter, de alguma forma, a experiência direta com o contexto de estudo. É por isso que autores como Fonseca (2002) apud Gerhardt e Silveira (2009, p.37) caracterizam este tipo de análise como pesquisa-ação, pelo caráter de participação do pesquisador e de observação do ambiente de estudo.

Gil (2002, p.53) atesta ainda que a pesquisa qualitativa se configura como aquela que visa os resultados qualitativos e não os aspectos quantitativos da pesquisa. Em outras palavras, este tipo de análise preza pela verificação de resultados práticos em determinado contexto, observação de comportamentos, demandas de abordagens e não necessariamente em planilhas e amostras numéricas. É, portanto, mais aprofundada (em determinados aspectos) do que abrangente (como o é um levantamento, por exemplo).

3.3 POPULAÇÃO E AMOSTRA

A população investigada foram os 45 alunos do 6º e 7º ano – Ensino Fundamental II - do Colégio X. Optou-se por estas turmas, pois a professora que se disponibilizou a participar da pesquisa ministra aulas apenas nas séries em questão. Além disso, na determinação das turmas, refletiu-se e chegou-se a conclusão de que alunos desta faixa etária poderiam configurar um bom plantel de pesquisa. Isto, tendo em vista sua disponibilidade e interesse pela informática, suas condições socioeconômicas, a fase ainda pueril e o foco voltado para a educação mais elementar (ou seja, não estavam tão focados em questões como formação para o vestibular, como os do Ensino Médio, por exemplo).

Nas observações em laboratório verificou-se, entre outras coisas, quais alunos tinham maior desenvoltura com o uso do computador, se estes eram minoria ou maioria e se a sala, de modo geral, conseguia realizar as atividades propostas. Observou-se também como a professora conduzia as atividades de História utilizando recursos de informática, a saber, atividades, principalmente de pesquisas em sites a serem discutidas posteriormente.

3.4 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a apreensão dos dados, realizou-se uma entrevista verbal com a professora composta por quatro questões (estas perguntas e suas respectivas respostas encontram-se transcritas e anexas a esta investigação). Procedeu-se também a uma observação das aulas de modo a averiguar como os alunos se portavam frente às atividades de História propostas pela professora, como as realizavam no computador. Observou-se ainda se todos conseguiam fazer, como era o seu desempenho e a aula como um todo. Estas atividades referiam-se expressivamente a buscas de tópicos em sites na internet, os quais seriam discutidos naquelas e em outras aulas.

3.5 ANÁLISE DE DADOS

Analisando os dados coletados verificou-se que a professora utiliza o computador como ferramenta complementar, mas a funcionalidade deste equipamento ainda é paliativa para muitos alunos. Não há computadores para todos, pois são apenas 16 máquinas e algumas estão sem condições plenas de uso, o que dispersa os alunos e compromete a aula. Além disso, são poucos os que realmente pesquisam o que é solicitado, pois muitos se envolvem em jogos e em acesso a outros sites da internet.

Outra questão observada foi a de que alguns alunos não possuem computador em casa e outros sim. Os que possuem computador conseguem fazer as atividades digitais (de pesquisa, no caso) propostas pela professora, mas os que não possuem ficam privados disso. Isso se reflete em duas situações: como não possuem computadores em casa, quando estão na escola, muitos alunos querem “aproveitar a aula” para acessarem sites de seu interesse. Outro problema é o de que, para não promover certa desigualdade de informações, pelo acesso mais fácil à internet de alguns estudantes em relação a outros, a professora não potencializa e estimula as atividades de pesquisa em sites fora da escola. Isto porque muitos não poderiam realizar nem mesmo dentro do ambiente escolar. Apesar disso, a professora acredita que a tecnologia da informação é de extrema relevância para o ensino de História, podendo fomentá-lo sobremaneira.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pela apreciação dos dados coletados e da análise feita deles, é possível considerar que, pela população investigada, o contexto em questão encontra-se em lenta adequação do uso da informática atrelado ao ensino de História. Mas é importante destacar que esta não é uma consequência apenas da falta de preparo da professora para ministrar atividades adequadas e efetivas que abordem esta relação. O problema é da comunidade escolar como um todo, a começar pelo número reduzido de computadores e da falta de manutenção e de condições de uso destes equipamentos.

Estas são preocupações que a escola, se desejosa de integrar as tecnologias de informação ao ensino, deveria prioritariamente corrigir, além de preocupar-se em suscitar oficinas de conscientização aos professores da importância da informática e da forma real de uso dela. Entende-se que, muitas vezes, para fazer uma atividade diferenciada ou tirar o aluno da rotina da sala de aula, o professor o leva para o laboratório de informática. No entanto, estas idas à sala de equipamentos de informação têm que ser bem programadas, com atividades estruturadas e bem arquitetadas para que a turma não disperse.

Há que se pensar também em uma forma de envolver a todos nas atividades, de modo que não haja segregação daqueles que têm menos traquejo com a máquina por não possuí-la em sua residência.

Volta-se a evidenciar a questão do professor e sua ainda tímida utilização do computador em sala de aula como ferramenta de trabalho. Isto é algo que carece ser pensado e, haja vista a presente monografia, precisa ser urgentemente alterado por meio de práticas pedagógicas efetivas, como a utilização de softwares pedagógicos de História, por exemplo, como o apresentado neste trabalho.

Esta investigação ainda revelou algo bastante intrigante quanto à bibliografia sobre informática associada ao ensino de História: há muitos textos falando sobre a importância da informática na educação, como a tecnologia da informação pode auxiliar o ensino, mas um ou outro explicando **como, na prática, isso pode acontecer**. Não há exemplos reais disso ou estas manifestações são muito poucas. Talvez, a propósito da temática desta investigação, fosse o momento de propor a

estudantes ou mesmo profissionais da área de Desenvolvimento de Sistemas, da própria UTFPR, inclusive, que empreendessem propostas de softwares pedagógicos em parceria com estudantes e professores de História.

Acredita-se que, certamente, com o passar do tempo, considerável parcela de docentes teria melhor condição de trabalhar, tendo em vista a maior disponibilidade de recursos, haveria mais bibliografia relacionada e o ensino ganharia muito mais com esta união da informática com o ensino de História.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Faz-se uma pesquisa, entre outras coisas, para se obter informações acerca de uma situação-problema, visando indicar possíveis soluções para esta situação, na maioria das vezes. A presente investigação prestou-se a verificação de como se dá a união da informática às aulas de História no contexto do Colégio X, nas turmas de 6º e 7º ano e detectou questões desafiadoras que carecem de reflexão, mas, sobretudo de ação.

Nesta monografia, viu-se o quão importante é a formação e o comprometimento do professor em aprender sobre tecnologia, o quanto a informática auxilia a educação e como ela pode potencializar o ensino de História. No entanto, verificaram-se outras coisas, além disso: o contexto pesquisado é reflexo de muitas outras escolas públicas, cujos alunos são de caracterizações socioculturais díspares, com laboratórios de informática em condição irregular de funcionamento e professores que ainda não sabem como ministrar seu conteúdo usando a máquina computacional. Mas que, por outro lado, ainda assim, com o desejo de tentarem, de fazerem algo diferente, levam os alunos para o laboratório de informática, mas sem obterem efetivamente o sucesso pedagógico que esperavam. Então, questiona-se: o que fazer? Onde buscar auxílio? Esta monografia também mostrou que há muitos teóricos abordando a importância da informática na educação, especialmente, do ensino de História, mas há poucos exemplos disponíveis de como fazer o trabalho pedagógico tecnológico. E quando estes empreendimentos são desenvolvidos, salvo exceções, como visto nas realizações de grupos de pesquisas de universidades públicas, por exemplo, são destinados às instituições de ensino particulares, visando formar, pela ideologia tecnicista citada na Introdução, o aluno competitivo.

Então, acredita-se que esta monografia foi pedagogicamente muito salutar para mostrar em que olho do furacão estão as escolas públicas de cidades do interior, como Congonhinhas – PR e seus alunos, no que se refere ao ensino permeado pela tecnologia. Seria ainda mais salutar, como citado na seção acima, que outros estudantes de universidades públicas, da área de Desenvolvimento de Sistemas e de Tecnologias, bem como seus mentores, pensassem também em alternativas de softwares pedagógicos que contemplassem as áreas de ensino.

Poderiam, inclusive, associarem-se aos professores das disciplinas para entenderem e apreenderem suas demandas. Estariam colaborando sobremaneira para a sociedade, para a formação de professores, mas principalmente para o aperfeiçoamento da educação, especialmente pública. Educação esta que formará a maioria dos cidadãos brasileiros, preparando-os para os desafios da já chagada era digital e do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (Orgs.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. C. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- JOSÉ, E. da A. COELHO, M. T. **Problemas de Aprendizagem**. 12. Ed. São Paulo: Ática, 2006.
- KINCHELOE, J. L. Os Indícios do Fortalecimento do Poder. In: **A formação do professor como compromisso político**. Mapeando o Pós-Moderno. Porto Alegre: Artmed, 1997.
- LUCENA, C.; FUKS, H. **A Educação na Era da Internet**. Professores e Aprendizizes na Web. Rio de Janeiro: Clube do Futuro, 2000.
- MOURA, M. J. F. de. O Ensino de História e as Novas Tecnologias: da reflexão à ação pedagógica. In: ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História, 2009, Fortaleza – CE. **Anais**. Fortaleza – CE: ANPUH, 2009, p.1-10. Disponível em: <http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0923.pdf>. Acesso em 10 nov. 2014.
- PASCHE, I. M.; PICCOLI, J. J. M. Importância da Informática na Educação Escolar. In: 3º Seminário Nacional de Inclusão Digital, 2014, Passo Fundo – RS. **Anais**. Passo Fundo – RS: Universidade de Passo Fundo, 2014, p.1-10. Disponível em: http://senid.upf.br/2014/wp-content/uploads/2014/Artigos_Completos_1920/123148.pdf. Acesso em 08 nov. 2014.
- RIOS, T. V. dos S. **Informática na educação**. Disponível em: <<http://tenilsavieira.blogspot.com.br/2012/11/a-importancia-da-informatica-no-seculo.html>>. Acesso em: 29 set. 2013.
- SILVA, M. **Ensino de História e novas tecnologias**. Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/fevereiro2012/historia_artigos/2silva_artigo.pdf>. Acesso em 11 out. 2014.
- SOUZA, G. A internet aliada ao ensino. **Estadão**, São Paulo, 02 dez. 2006. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/tecnologia/internet/noticias/2006/dez/02/106.htm?RSS>. Acesso em 08 mar. 2014.
- TEIXEIRA, N. P. C.; ARAUJO, A. E. P. de. **Informática e Educação: uma reflexão sobre novas metodologias**. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume1/artigo13-nubia-alberto.pdf>. Acesso em 10 out. 2014.

TOMAZ, M. de F. Informática e ensino de História: construindo uma nova cultura na formação de professores. **Revista Eletrônica de Ciências da Educação**, Campo Largo, v. 5, n. 1, jun. 2006. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2005/anaisEvento/documentos/com/TC1151.pdf>. Acesso em 07 nov. 2014.

APÊNDICE(S)

APÊNDICE A – Entrevista com o Docente

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – EaD UTFPR, através do questionário, objetivando estudar o uso da Tecnologia (Informática) em sala de aula.

A entrevista foi feita com a professora N. M. J que atua na rede de ensino público de Congonhinhas, Norte do Paraná. A professora é formada pela Faculdade de Presidente Prudente – SP, sendo servidora há quase 24 anos.

Transcrição da Entrevista Verbal:

1- Você usa a Informática em suas aulas?

Sim, uso. Só que, muitas vezes, percebemos que os alunos ainda têm dificuldades para trabalhar e acabam se dispersando. Pois precisamos de controle para que acabe saindo alguma coisa; e outras vezes também temos a questão de o laboratório de informática da escola não estar com os computadores em dia e com boa manutenção.

2- Quais procedimentos você utiliza para que o uso dela (informática) dê certo?

Procuro sempre dar atenção para que o aluno fale realmente como entende essa questão, mas não é fácil. Pois, nas idades em que estão e com as altas tecnologias, eles preferem mexer com outras coisas (jogos) do que fazer trabalhos escolares. Então, acabo pedindo poucos trabalhos com o uso da informática, até mesmo porque ainda temos aqueles alunos que não possuem computador dentro de casa e alguns que têm, às vezes, não tem o uso da internet.

3- Quando os trabalhos pedem o uso desta ferramenta, você faz a seleção dos sites em que deseja que seja feita a pesquisa em casa, instruindo-os aqui na sala, ou pede para que ele já traga pronto?

Procuro sempre pedir para fazer em casa e em grupo, até mesmo porque, como já disse, na escola, às vezes, fica impossível trabalhar com os computadores do laboratório. Além disso, alguns colegas não tem o equipamento em casa, mas pesquiso antes e trago sugestões dos sites em que devem buscar para se atualizarem.

4- Qual seu método de avaliação do uso da informática na aula? Você acha importante a utilização da tecnologia na disciplina de História?

Procuro avaliar o que me trazem e se está dentro do contexto do site em que pedi a pesquisa. Vejo se tudo tem nexos, e sim, acho muito importante usar a informática na aula de História, pois, com ela, podemos “viajar”, levar o aluno a conhecer coisas (museus, artistas, entre outras coisas) que talvez não tenham a

oportunidade de conhecer em outras ocasiões. É muito bom ver como a internet nos leva tão longe a ponto de ficarmos fascinados com ela.