

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**REGIONAL CATALÃO**  
**UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**  
**MESTRADO PROFISSIONAL**

**AURÉLIO MARTINS ROSA**

**O USO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EM SALA DE AULA COMO FATOR  
MEDIADOR DO TRABALHO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DA  
PLATAFORMA MOODLE**

**Catalão / GO**

**2016**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**REGIONAL CATALÃO**  
**DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA E CIÊNCIAS SOCIAIS**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**  
**MESTRADO PROFISSIONAL**

**AURÉLIO MARTINS ROSA**

**O USO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO EM SALA DE AULA COMO FATOR  
MEDIADOR DO TRABALHO DO PROFESSOR DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DA  
PLATAFORMA MOODLE**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Goiás como proposta de trabalho para o Curso de Mestrado.

Linha de Pesquisa: Cultura, linguagens e Ensino de História.

**Catalão / GO**

**2016**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Martins Rosa, Aurélio

O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator  
mediador do trabalho do professor de história: a utilização da plataforma  
moodle. [manuscrito] / Aurélio Martins Rosa. - 2017.

XCVIII, 98 f.: il.

Orientador: Prof. Getúlio Nascentes Cunha.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Unidade  
Acadêmica Especial de História e Ciências Sociais, Catalão,  
Programa de Pós-Graduação em História (profissional), Catalão, 2017.  
Bibliografia.

1. Ensino. 2. Tecnologia. 3. MOODLE. 4. Professor. I. Nascentes  
Cunha, Getúlio, orient. II. Título.

CDU 94

---

### Ata de Defesa Pública de Trabalho de Conclusão de Mestrado

Defesa: nº 18

Aos vinte e dois dias do mês de fevereiro de dois mil e dezessete realizou-se, na sala 11 do Bloco C da Regional Catalão/UFG, a Defesa Pública do Trabalho de Conclusão de Mestrado intitulado “*O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de História: A utilização da plataforma Moodle*”, de autoria do mestrando Aurélio Martins Rosa. Na ocasião, compareceu a Banca Examinadora, designada pela Coordenadoria do Mestrado em História – nível Mestrado Profissional, e composta pelos docentes Prof. Dr. Getúlio Nascentes da Cunha, professor da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC; Profa. Dra. Altina Abadia da Silva, professora da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC; Profa. Dra. Márcia Pereira dos Santos, professora da Universidade Federal de Goiás - UFG/RC. A sessão teve início às catorze horas, sendo presidida pelo Professor Getúlio Nascentes Cunha (orientador) que abriu os trabalhos junto à Banca Examinadora. Em seguida, o Presidente da sessão passou a palavra ao discente que teve vinte minutos para apresentar o trabalho. Após a apresentação, passou-se a palavra às componentes da banca que tiveram cada uma, trinta minutos para expor suas questões e observações sobre o trabalho apresentado, tendo o mestrando igual tempo para responder. Após o término da arguição, o Presidente da sessão solicitou que o candidato e o público presente se retirassem do recinto para que a Banca Examinadora pudesse proceder sua avaliação. Após a conclusão dos trabalhos de avaliação, as arguidoras atribuíram o seguinte resultado: Aprovado. Nada mais havendo a registrar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pela Banca Examinadora. Regional Catalão, UFG, aos vinte e dois dias do mês de fevereiro de 2017.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Getúlio Nascentes da Cunha (Orientador/ UFG/RC)



Profa. Dra. Altina Abadia da Silva (UAEE/UFG/RC)



Profa. Dra. Márcia Pereira dos Santos (PPGH/UFG/RC)



**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS  
TESES E  
DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**       **Dissertação**       **Tese**

**2. Identificação da Tese ou Dissertação**

Nome completo do autor: Aurélio Martins Rosa

Título do trabalho: O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de história: a utilização da plataforma moodle.

**3. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM       NÃO<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.



\_\_\_\_\_  
Assinatura do (a) autor (a)

Data: 30/01/2017

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

*Os lugares mais sombrios do inferno são reservados àqueles que se mantiveram neutros em tempos de crise moral.*

*Dante Alighieri*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus pela constante presença em minha vida, mesmo nos momentos em que eu não acreditava, sua presença me mostrou o caminho certo a seguir e como superar desafios e a entender que todos temos uma missão a cumprir.

Agradeço aos meus pais, Francisco Martins Arruda e Naina Rosa Ferreira Martins, por tudo o que representam em minha vida, são a base de toda essa conquista e os responsáveis pela caminhada contínua até aqui.

Ao filho amado, Ian Martins Sena, que Deus lhe proteja e que possa seguir com firmeza seu caminho.

Ao professor Getúlio Nascentes Cunha pela dedicação na orientação que tornou possível a conclusão deste trabalho.

Aos meus amigos, pelo apoio, incentivo, pelas conversas e palavras de motivação.

## RESUMO

Este trabalho busca demonstrar uma micro visão da relação professor-aluno e da forma como o conhecimento tem sido trabalhado e discutido em sala de aula, com ênfase na dinâmica de ensino com o uso de tecnologias da informação, realizada pelo professor com base em uma plataforma educacional, a MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), e como seu uso poderia dinamizar esse processo. MOODLE é uma espécie de Sistema de Gerenciamento de Cursos (SGC), desenvolvido para apoiar o processo de ensino e aprendizagem, bem como a gestão destes recursos voltados à criação, ao armazenamento, ao gerenciamento e à distribuição de conteúdo, além de recursos para comunicação e desenvolvimento de atividades colaborativas. O trabalho foi desenvolvido via pesquisa bibliográfica e análise de documentos e teses sobre o assunto em questão. Justifica-se a incursão nesse tema dada a variação cultural que está ocorrendo na forma de se ensinar, na relação ensino-aprendizagem, enfim, em todo o sistema educacional brasileiro. Numa avaliação pormenorizada, foi percebido que, no campo educacional, o uso de novas tecnologias em sala de aula tem proporcionado uma nova relação entre ensino e aprendizagem. A velocidade de interação, as novas mídias da informação e a forma como têm sido inseridas em sala de aula, criou um novo ambiente onde professores e alunos têm estabelecido suas relações educacionais neste século. É fato que a educação brasileira tem passado por reformulação de currículo e de estrutura ao longo dos anos, sendo percebida a inserção de novas políticas voltadas para a utilização de tecnologias da informação na construção do conhecimento e na própria formação do docente. Nesse sentido, fica demonstrado, ao longo do trabalho, como essas transformações vêm se estabelecendo e de que maneira ocorre a prática do conhecimento histórico dentro de ambientes virtuais. Nesse estudo, é ainda a construção de um ambiente de aprendizagem virtual, tendo por base a plataforma educacional MOODLE, ficando, desse modo, evidentes as potencialidades da ferramenta na aprendizagem. São, por fim, avaliadas as opções disponibilizadas no MOODLE em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), com vistas a garantir a interatividade do ensino, a potencialização da aprendizagem na educação presencial e no sistema à distância (EAD).

**Palavras-chaves:** Ensino. Tecnologia. MOODLE. Professor.

## **ABSTRACT**

This work seeks to demonstrate a micro-vision of the teacher-student relationship and the way knowledge has been worked and discussed in the classroom, with emphasis on the teaching dynamics with the use of information technologies, carried out by the teacher based on a platform Educational, the MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), and how its use could energize this process. MOODLE is a kind of Course Management System (CMS), developed to support the teaching and learning process, as well as the management of these resources aimed at the creation, storage, management and distribution of content, as well as resources for communication And development of collaborative activities. The work was developed through bibliographical research and analysis of documents and theses on the subject in question. It is justified the incursion in this theme given the cultural variation that is occurring in the way of teaching, in the relation teaching-learning, finally, in the whole Brazilian educational system. In a detailed evaluation, it was realized that in the educational field, the use of new technologies in the classroom has provided a new relationship between teaching and learning. The speed of interaction, the new media of information and the way they have been inserted into the classroom, has created a new environment where teachers and students have established their educational relationships in this century. It is a fact that Brazilian education has undergone reformulation of curriculum and structure over the years, with the inclusion of new policies aimed at the use of information technologies in the construction of knowledge and in the teacher's own training. In this sense, it is demonstrated, throughout the work, how these transformations have been established and how the practice of historical knowledge occurs within virtual environments. In this study, it is still the construction of a virtual learning environment, based on the educational platform MOODLE, thus making evident the potential of the tool in learning. Finally, the options available in MOODLE in virtual learning environments (AVA) are evaluated, with a view to guaranteeing interactivity of teaching, the enhancement of learning in face-to-face education and distance learning.

**Keywords:** Teaching. Technology. MOODLE. Teacher

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	11
CAPÍTULO I .....	23
O ENSINO DE HISTÓRIA EM SALA DE AULA .....	23
1.1 O Ambiente Educacional: A Sala de Aula .....	27
CAPÍTULO II .....	46
O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL COMO FERRAMENTA NA FORMAÇÃO E INTERAÇÃO DO PROFESSOR COM SEUS ALUNOS .....	46
CAPÍTULO III .....	64
CONHECENDO E TRABALHANDO COM A PLATAFORMA MOODLE .....	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	92

## INTRODUÇÃO

Muitos estudiosos já teorizam que estamos vivendo na era das tecnologias. Somos bombardeados por novas tecnologias todos os dias. São celulares, computadores, programas cada vez mais eficientes. Então, por que não utilizar todos esses recursos em sala de aula? Os jovens de hoje encontram-se antenados nos mais diversos programas, vivendo, muitas vezes, mais no mundo virtual do que no real.

Nas primeiras semanas de agosto de 2016, vimos, no Brasil, a instalação de um jogo que já estava sendo esperado há muito tempo por jovens e adolescentes, o *Pokemon Go*. Este aplicativo dividiu a população entre críticas e elogios de como o programa estava levando os adolescentes a sair de casa, alienando-os ou, positivamente, abrindo portas para a utilização da realidade ampliada. Surgiram também muitas manchetes em jornais, mostrando que professores utilizaram o aplicativo para explicar sobre geografia, analisar o espaço onde vivemos, evidenciar problemas sociais, como a maneira desigual que o programa chegou nos mais diversos cantos do Brasil. Esses são alguns dos muitos exemplos que vemos da influência das tecnologias, sendo necessário que a escola e os professores acompanhem essas novas tecnologias, aproximando o conhecimento da realidade dos alunos.

Constata-se atualmente a importância e a necessidade de integração das tecnologias ao trabalho escolar, em especial as novas tecnologias da informação e comunicação, considerando que elas estão cada vez mais presentes no cotidiano, especialmente dos jovens, e que sua aplicação na educação, no trabalho e em outros contextos relevantes, é uma competência básica a ser propiciada pelos educadores no conjunto do currículo escolar e de suas disciplinas. (RIBEIRO, 2007, p. 09)

Com a introdução e evolução das Tecnologias da Informação (TIs) no ambiente educacional, principalmente na sala aula, uma nova perspectiva para se trabalhar a questão do ensino foi aberta, uma vez que, com o compartilhamento do conhecimento, neste novo ambiente, alcançou-se uma nova alternativa de trabalho. A troca de informações entre professor e aluno tornou-se centro das atenções e limitações, antes impostas, passaram a adquirir novas fronteiras.

Hoje a interação e a colaboração entre os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem devem levar em consideração o uso as TI's, objetivando dinamizar o processo de conhecimento, levando a uma melhor interpretação e dinamismo educacional.

Assim, torna-se inquestionável que a utilização de novas tecnologias apresenta grande importância e também promove um desafio, visto que não são todos os professores que estão devidamente preparados ou mesmo muitas as escolas que não possuem infraestrutura para se trabalhar com esses novos recursos. É necessário, desse modo, promover uma maior formação aos profissionais, garantindo-lhes minimamente condições para desenvolver um bom trabalho com os alunos.

A incorporação das novas tecnologias à educação deveria ser considerada como parte de uma estratégia global de política educativa” e, nesse sentido, destaca que “as estratégias devem considerar, de forma prioritária, os professores”, considerando que “as novas tecnologias modificam significativamente o papel do professor no processo de aprendizagem e as pesquisas disponíveis não indicam caminhos claros para enfrentar o desafio da formação e do desempenho docente nesse novo contexto (TEDESCO, 2004, p. 11).

Como destaca Tedesco (2004), a incorporação de novas tecnologias faz-se necessária no ambiente escolar, pois o jovem, no seu cotidiano, está em contato com esses diversos recursos digitais. Entretanto, para essa incorporação ser efetivada, é preciso ter um olhar voltado também para o professor e dar-lhe treinamento para fazer as abordagens.

Com a utilização devida das Tis e das mídias no processo educacional, ocorrerá uma maior interação professor/aluno, o que dinamizará a relação ensino-aprendizagem, fortalecendo o vínculo entre os sujeitos do conhecimento ao mesmo tempo em que é estabelecida uma nova forma de ligação e interação.

Neste sentido, nas atividades propostas pela professora Denise de Freitas (2002), percebe-se que a tecnologia é um valioso elo, para garantir uma maior integração entre alunos/professores e curso. Segundo a estudiosa, por meio de atividades que envolvem recursos tecnológicos, pode-se estimular o uso das informações distribuídas em diferentes locais do ambiente de aprendizagem, motivar

o trabalho colaborativo, a interação profunda, a produção e o compartilhamento de conhecimentos entre os sujeitos no ambiente de sala de aula e fora dele.

É válido ressaltar, entretanto, que o professor tem que ter clareza de suas ideias e planejamentos e, sobretudo, de como utilizar essas novas mídias e toda atividade que se desenvolve a partir delas. A tecnologia em si não fornece ao professor uma aula diferenciada nem tão poucas mudanças na aprendizagem. São as investidas para a reflexão e o pensamento crítico que o professor media com seu aluno que fornecem esse resultado. Assim, observa-se que o uso de novas tecnologias pode tanto servir para abrir novos horizontes, como também reforçar um modelo de educação conversadora, se o professor não traçar bem seus objetivos.

Partindo do princípio de que as tecnologias por si mesmas não são capazes de operar mudanças na relação pedagógica e que elas podem servir tanto para reforçar um modelo educativo conservador, quanto para apoiar uma aprendizagem contextualizada, interdisciplinar, interativa, colaborativa e prazerosa, os momentos de capacitação foram voltados para a reflexão, compreensão e avaliação do “lugar” que elas ocupam no contexto de cada escola e do seu potencial de apoio às ações pedagógicas. (RIBEIRO, 2007, p. 14)

Como destacado, a utilização das novas tecnologias é um desafio que, caso seja superado pelos professores, trará ganhos para a educação. Nesse interim, o foco principal deste estudo é pensar a utilização de tecnologias, principalmente, a tecnologia de informação, como o uso da plataforma MOODLE, no âmbito escolar. Em específico, abordam-se as posturas que os educadores deverão assumir frente às novas tecnologias da informação aplicadas na educação, bem como a utilização desta ferramenta pelo professor de História, com vistas a verificar como esta tecnologia será usada como instrumento de motivação e disseminação do conhecimento histórico.

Desse modo, para entender qual o papel do professor de História neste novo contexto educacional, utilizam-se aqui análises bibliográficas e comparativas, pesquisas e gráficos, obtidos em pesquisa na própria rede mundial de computadores. Tais informações servem de base teórica e ajudam a construir uma ponte para se compreender como está se estabelecendo essa relação do professor de História com seus alunos, quanto ao uso das tecnologias da informação e ao modo de expansão com o recurso da *MOODLE*.

O professor, muitas vezes, tem experimentado essa dinâmica tecnológica na realização, de cursos na modalidade à distância, situação que tem contato com o potencial das TÍ's na dinamização do ambiente educacional. É válido ressaltar que o uso de TÍ's tem se destacado em âmbito mundial e por isso a importância de uma discussão sobre o assunto com foco nos sujeitos do conhecimento, criando, assim, possibilidades de respostas para uma indagação pedagógica importante: As ferramentas tecnológicas são mera extensão do professor ou se tornarão imprescindíveis a médio e longo prazo para o processo educacional? Se não uma resposta exata, busca-se com este estudo explicar as reflexões que surgem dela.

Nessa perspectiva, o que se busca é a utilidade dessas tecnologias da informação, em especial, o MOODLE, como forma de aperfeiçoamento educacional e transformação social. Essas indagações e reflexões nortearam o presente estudo, que buscou apresentar essa relação tecnologia/ensino com o olhar do professor em seu local de trabalho, a sala de aula. Procuramos também inserir o professor no movimento tecnológico atual, respondendo aos processos de transformação que vêm ocorrendo e procurando expressar os debates que se desenvolvem em torno do tema da relação do professor e alunos nesse novo ambiente da sala de aula, agora, permeada pela velocidade e interação das TÍ's.

As TÍ's são ferramentas facilitadoras para o professor na interação com seus alunos. Pode-se, a partir desse pressuposto, utilizar plataformas, como o MOODLE, software educacional, jogos, sites interativos. Esse é um grande recurso, pois as TÍ's, possuem uma série de possibilidades que ajudam a estreitar e facilitar os laços de ensino-aprendizagem, constituídos da capacidade do professor em interagir com seus alunos de uma forma harmônica e interessante para ambas as partes.

Nesta pesquisa, busca-se também entender o professor como agente transformador da realidade social, utilizando como sustentáculo as novas formas de pesquisa, discussão e disseminação do conhecimento. Assim, é necessário situar o professor de História na chamada "aldeia global", conceito este desenvolvido por Marshall McLuhan, na década de 60, como forma de explicar os efeitos da comunicação de massa sobre a sociedade contemporânea.

A História da tecnologia da informação na educação brasileira data de mais de 40 anos. Nasceu no início dos anos 70, a partir de algumas experiências na UFRJ, UFRGS e UNICAMP (VALENTE; ALMEIDA, 2015). A educação, de uma

forma geral, passou por processos históricos e culturais que conduziram e guiaram modelos de instrução nas escolas e até mesmo em casa e, com o avanço das tecnologias da informação, pôde-se intensificar o ensino em ambientes fora da sala de aula. O modelo tradicional de ensinar tem, cada vez mais, sido posto em contato com novas formas de construir conhecimentos. Essa nova realidade é característica significativa da inserção das novas tecnologias da informação no ensino.

Deve-se, entretanto, ressaltar que o modelo tradicional, baseado na interação direta entre professor e aluno, em sala de aula, não está sendo substituído pelas novas formas de educação. Estas devem criar uma ponte para um melhor aproveitamento do ensino por parte dos alunos e dos próprios professores. O professor deve se transformar num estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante.

Em um momento posterior, deve coordenar o processo de apresentação dos resultados pelos alunos, questionando os dados apresentados, contextualizando os resultados, adaptando a realidade dos alunos. Nesse contexto, as TI's devem ser consideradas uma ferramenta de grande relevância.

A sociedade contemporânea vem apresentando diversas formas de conduzir o ensino sistematizado. As inovações tecnológicas exigem do profissional docente constante aperfeiçoamento, principalmente, em termos da inserção dos recursos tecnológicos aplicados ao ensino. Logo, entende-se que é necessário haver professores capacitados e qualificados para inserir na sua prática educativa recursos que auxiliem a aprendizagem do aluno e, para isso, faz-se necessária a aplicação de uma política pública com investimentos voltados para esta área.

O Instituto para o Desenvolvimento e Inovação Educativa (IDIE) realizou uma pesquisa (IDIE, 2008) em que se demonstrou o uso da tecnologia da informação no ambiente de sala de aula, tem dinamizado o processo de aprendizagem. O IDIE é uma iniciativa da Fundação Telefônica da Espanha em conjunto com a Organização dos Estados Ibero-Americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura (OEI). A prioridade deste estudo é oferecer contribuições que permitam avaliar, de uma maneira próxima à escola, caminhos que conduzem ao êxito de políticas públicas de uso educacional de TI's, com ênfase na gestão escolar e nas práticas docentes.

O objetivo central da avaliação proposta pelo IDIE é informar sobre a qualidade que se tem nesse processo e induzir a implementação de mudanças.

Assim, a proposta de construção de um sistema básico de indicadores de verificação e de avaliação da qualidade dos usos educacionais das TÍ's nas escolas tem potencial para informar e mobilizar os gestores, ao passo que o instrumento de autoavaliação deve informar e mobilizar os professores.

De acordo com Levy (1993), vivemos a era da informação, caracterizada como um tempo que expõe os avanços tecnológicos advindos da terceira Revolução Industrial e de um novo ambiente de interação, denominado de ciberespaço, ambiente de ampliação das formas de comunicação e interação em escala global. Esse novo contexto proporciona uma constante trocas de informação em um fluxo binário, de ida e volta, em que o conhecimento pode ser produzido, lançado na rede e *feedback* em tempo real.

Nesse sentido, a sociedade fica em processo constante de transformação, já que o conhecimento é atualizado e reelaborado a todo instante. A escola, como formadora de cidadãos críticos, deve oportunizar estratégias inovadoras, utilizando as mais diversas ferramentas disponíveis a fim de tornar os discentes capazes de atuar de maneira a resolver situações-problema.

Para essa evolução, novos softwares ampliam as possibilidades de que o professor dispõe para o uso das tecnologias da informação, na construção do conhecimento. Mas eles também demandam um discernimento maior por parte do professor e, conseqüentemente, demonstram aos professores que se deve buscar capacitação e aperfeiçoamento na área das tecnologias, amparados por uma forte política pública de incentivo para que o uso pedagógico desses novos recursos de ensinar e aprender sejam efetivos.

Colocado frente a essas novas tecnologias da informação, o professor se vê diante da necessidade de se adaptar e de se aperfeiçoar e, ao mesmo tempo, depara-se com a dificuldade de acompanhar a evolução tecnológica para um melhor aproveitamento do trabalho em sala de aula. Deverá, desse modo, tornar o ambiente da sala de aula algo mais universal, abrangendo novas perspectivas e formas de aprendizado.

A proposta da utilização da plataforma *MOODLE* em sala de aula é tão importante porque tem a perspectiva de estreitar laços entre o professor de história e seus alunos, criando ambientes virtuais que facilitem o desenvolvimento do

aprendizado. Tal ferramenta poderá ser utilizada em qualquer tipo de ensino e de grau, uma vez que é adaptável ao contexto e as necessidades de seus usuários.

Atualmente o MOODLE é um sistema consagrado, com uma das maiores bases de usuários do mundo, com mais de 25 mil instalações, mais de 360 mil cursos e mais de 4 milhões de alunos em 155 países, sendo que algumas universidades baseiam toda sua estratégia de educação a distância na plataforma MOODLE. O sistema é extremamente robusto, suportando dezenas de milhares de alunos em uma única instalação. A maior instalação do MOODLE tem mais de 6 mil cursos e mais de 45.000 alunos. A Universidade Aberta da Inglaterra recentemente adotou o MOODLE para seus 200.000 estudantes, assim como a Universidade Aberta do Brasil. O MOODLE tem a maior participação de mercado internacional, com 54% de todos os sistemas de apoio on-line ao ensino e aprendizado (SABATINE, 2007)

Entretanto, para que o professor possa realmente se atualizar e inovar, são necessárias condições mínimas de incentivo, especialmente investindo na modernização das salas de aulas, com equipamentos novos e capacitação dos discentes, além de incentivos salariais. Com o professor motivado, a própria escola, como instituição, também se renovará. Não só com boas salas de aulas, mas sim atendendo às reais aspirações de ensino do professor, dando o suporte para que ele realize um trabalho dinâmico, inovador, instigador, utilizando toda a tecnologia que ela dispõe aos seus alunos é que ocorrerá esta transformação.

Conforme afirma Moran (2004, p.15), “O que deve ter uma sala de aula para uma educação de qualidade? Precisa fundamentalmente de professores bem preparados, motivados e bem remunerados e com formação pedagógica atualizada. Isto é incontestável. ”

As tecnologias da informação criam novos desafios, mas também apontam novas perspectivas, como, por exemplo, a interação da plataforma educacional MOODLE às redes sociais e sites de conhecimento que proporcionam ao professor a possibilidade de estar em permanente contato com seus alunos, onde quer que estejam. A falta desses centros pode, num país de dimensões continentais e com má distribuição de renda, dificultar o acesso e crescimento profissional do professor. Assim, é imprescindível a revitalização de centros públicos de informática e mesmo dentro das escolas para a expansão do uso do MOODLE.

Tal revitalização pode seguir os critérios da implantação dos centros de informática, instituídos pelo Ministério da Educação e do Desporto por meio do

Programa Nacional de Informática Educativa-Proninfe em 13 de outubro de 1989, visando incentivar a capacitação contínua e permanente de professores, técnicos e pesquisadores no domínio da tecnologia de informática educativa, com o objetivo de facilitar a disseminação do conhecimento e o trabalho diário do professor com seus alunos. O Proinfo, cujo objetivo é promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica, continua ativo e suas informações podem ser obtidas no portal do MEC. Entretanto, para que o programa leve novas tecnologias às escolas, é necessária a contrapartida dos governos Estadual e Municipal.

Com o uso das TI's, com foco na plataforma MOODLE, os docentes e discentes podem interagir e trocar ideias, responder dúvidas, participar de debates via rede, receber e enviar reflexões sobre o andamento do trabalho. Não se pode olvidar que isso pode gerar mais carga de trabalho para o professor, mas tudo pode ser pensando dentro do planejamento educacional, sendo propostos planos de trabalho, podendo, por exemplo, o professor ser remunerado por tais atividades.

Conforme expõe Torres (2000), os professores possuem uma formação acadêmica deficitária com relação ao uso das ferramentas tecnológicas e, ao ingressarem na carreira docente, assumem uma carga horária de trabalho imensa, prejudicando a qualidade de sua prática pedagógica, como a não utilização de ferramentas e técnicas mais elaboradas. Importante lembrar também que essa dificuldade pode se dar também pela falta de acesso, de conhecimento ou por resistência da escola e da própria comunidade local.

Nesse âmbito, para se atingir o objetivo de melhoria do ensino, com a utilização das TI's, é necessária uma mudança de perspectiva, tanto da escola, quanto do próprio professor. Ambos precisam reinventar suas posturas, buscando organizar suas atividades, levando em consideração os meios tecnológicos em mãos, bem como buscando compreender como estes recursos podem contribuir para a efetivação da aprendizagem.

A questão da ligação entre o professor e as TI's, em ambiente educacional, apresenta outro ponto relevante. O professor, em regra, não está presente no processo de implementação da tecnologia na escola. Portanto, deve-se estabelecer uma política educacional de interação, na qual o professor participe e acompanhe o planejamento e possa contribuir na inserção de TI's em sala de aula. A imersão do professor nesse processo levará o aluno, a partir de informações contextualizadas, a

adquirir conhecimentos significativos e, ao mesmo tempo, participar da implantação das TI's.

É importante ressaltar que, ao se trabalhar com TI's, não se está falando apenas de educação na modalidade à distância, mas também das tecnologias que vêm para contribuir com o professor em sua aula presencial, a citar: a interatividade do software, que facilita a apresentação e a coleta de dados. Com toda essa possibilidade de inovação, o professor é levado a uma reflexão sobre como deve ser trabalhado o conhecimento com seus alunos, com as novas tecnologias da informação, colocadas em sala de aula, bem como com a imposição de absorver essas novas formas de trabalho. Nesse contexto, cabe a ele escolher a melhor didática para aplicação dessa nova relação, e ao governo dar-lhe amparo via investimento e apoio financeiro nesse setor.

O uso da tecnologia da informação em sala de aula tem ocasionado inúmeras discussões sobre as situações favoráveis e desfavoráveis que cercam este processo. Estas advêm da indagação sobre o que são tecnologias da informação e, principalmente, como estão sendo utilizadas nas escolas. O que se vê, normalmente, é que, quando a escola dispõe de recursos financeiros, há o investimento em materiais, espaços físicos de laboratórios de informática, TVs, vídeos, DVDs, material de videoconferência etc. Contudo, muitas vezes, não há o investimento na formação continuada dos professores, tornando o resultado ineficaz. É muito importante a consciência de que as TI's são um conjunto de várias tecnologias entre equipamento, treinamento, novas perspectivas e formas de realização dos trabalhos em sala de aula e fora dela.

A questão da utilização da plataforma MOODLE, que tem por base o uso das TI's, deve, nesse contexto, ser bem avaliada, com o estabelecimento de critérios de qualidade e avaliação quanto aos resultados da aprendizagem. Por exemplo: quanto tempo os alunos precisam para aprender os comandos? Que tipo de atividade será realizada com o uso desse *software*? É possível o trabalho de grupo? A interface permite o *feedback* com estratégias inteligentes e abertas a informações com assistência e decisões dos usuários? O software proporciona o desenvolvimento da autonomia do aluno, promovendo uma aprendizagem com graus de dificuldade controlada pelo próprio usuário? (TORRES, 2000).

A resposta aos questionamentos não é fácil, mas alguns contornos serão delineados ao longo do trabalho, como o desenvolvimento das aulas da plataforma MOODLE no sistema off-line (sem necessidade de ligação com a internet) e com auxílio do professor, e posteriormente a disseminação do conteúdo via rede. A esse processo também podem ser incorporados em momentos/etapas a interatividade virtual, por meio de ferramentas de transmissão de dados, já integradas ao sistema MOODLE.

Os professores poderão receber trabalhos dos alunos virtualmente, avaliar e enviar a avaliação, utilizando os recursos do MOODLE. A exigência de um domínio cada vez maior de conhecimentos e habilidades para tratar desta realidade diversa e complexa impõe novas concepções de educação, escola e ensino.

A escola deve ser compreendida com um espaço democrático de desenvolvimento do aluno e de trabalho do professor. O ambiente deve ser propício para trabalhar essas novas concepções, criando uma relação de interatividade entre professor e aluno e a própria escola como instituição democrática de disseminação do conhecimento.

O ensino com a utilização de uma plataforma educacional se torna mais dinâmico. A realização de trabalhos educacionais, técnicos e desenvolvimento intelectual ganham novas perspectivas, pois o MOODLE permite interagir, criar novas dimensões para se desenvolver as teses dos alunos e, ao mesmo, estimular a difusão do conhecimento entre a comunidade escolar e a sociedade. Isso porque a filosofia de software livre, convida os docentes e discentes a interagirem e modificarem constantemente, contribuindo para exploração do ambiente através de uma interface amigável, permitindo aos usuários customizá-lo de acordo com os seus interesses e propósitos pedagógicos (ALVES, 2009)

A transformação na forma de pensar a educação gera intensos debates, apontando para um exercício constante de repensar a dimensão da 'distribuição do espaço e do tempo', por parte da escola e dos próprios professores. Tal reflexão conduz o professor a repensar sua forma de lidar com os alunos, provocando mudanças de paradigmas, intensificando ainda mais a função de mediador entre seus alunos e o conhecimento. Com isso, o professor deve adquirir consciência de seu papel fundamental em sala de aula, tendo a certeza de que as TI's não o

substituem, mas sim lhe dão subsídios para melhor trabalhar o conhecimento com os alunos.

Os debates que se afiguram contribuem para o próprio crescimento da tese de que uma plataforma educacional pode ser útil no desenvolvimento do aluno. A comunidade, como um todo, representantes das escolas, professores e alunos, devem criar encontros temáticos para discutir essa implantação, pois novidades, principalmente no âmbito educacional, despertam curiosidades e dúvidas. Mas debates abertos que trabalhem os lados positivos e **negativos de** dessa implantação podem gerar relatórios com propostas para a implantação e o uso do MOODLE.

A era moderna está permeada pelo uso e disseminação da tecnologia e o professor, sendo parte da sociedade, sofre as influências desses novos meios. A esse respeito, afirma Kenski (1998) que o fato de vivermos a era digital e enfrentarmos os desafios constantes, oriundos das novas tecnologias no cotidiano de nossas vidas, não significa que queiramos professores adeptos incondicionais – ou de oposição radical – ao ambiente eletrônico. O professor deve realizar uma análise crítica sobre as potencialidades do uso das TI's, procurando tirar delas um suporte pedagógico para o desenvolvimento de sua aula e, conseqüentemente, mais interação com os alunos. Por conseguinte, o desenvolvimento do ensino e da tecnologia deve ser entendido como a estreita relação com as determinações sociais, políticas, econômicas e culturais.

A tecnologia da informação está imersa na vida das pessoas, podendo ser utilizada na perspectiva de aprendizagem, estabelecendo uma nova relação pedagógica. Nesse contexto, deve ser ampliado o estudo e o uso da plataforma MOODLE. E o domínio e manuseio de tal tecnologia pressupõe capacitação e investimento. Ao longo do trabalho, fica demonstrado que o uso do MOODLE pode permitir ao professor e ao aluno o ganho de tempo, a eficiência e a eficácia no trabalho desenvolvido, resultando em vantagens reais no seu enriquecimento pessoal.

No primeiro capítulo, serão abordadas as questões referentes ao ensino de História em sala de aula. O professor de História, em sua didática, na relação com seus alunos, será o foco do tópico. Buscar-se-ão referências que explorem exemplos mais concretos das possibilidades de uso do MOODLE no ensino desta disciplina.

Num segundo momento, são abordadas bibliografias que trazem à baila discussões sobre o uso de um software educacional no ensino e, por fim, há um capítulo sobre a dinâmica, instalação, configuração e tutorial sobre a utilização do MOODLE como um sistema de gestão do ensino e aprendizagem (*Learning Management System*), demonstrando a eficácia do aplicativo, desenvolvido para ajudar os educadores a criar cursos on-line ou suporte on-line a cursos presenciais, de alta qualidade.

## CAPÍTULO I

### O ENSINO DE HISTÓRIA EM SALA DE AULA

No início do século XXI, o mundo passou por diversas transformações científicas, tecnológicas presentes em todos os meios. Abrimos uma página da internet ou até mesmo um canal de televisão e deparamos com informações em tempo real de todos os lugares. Essas mudanças fizeram com que o professor precisasse “atualizar” suas metodologias de ensino, afinal o aluno está imerso nessa realidade.

O processo de ensino e aprendizagem tem sido estudado segundo diferentes enfoques, já que é concebido de várias maneiras. Há muitas interpretações sobre o conhecimento dos fenômenos educativos. A concepção tradicional de ensino considera que a aprendizagem depende diretamente da influência do professor que faz com que a atividade de aprendizagem do aluno seja estimulante ou desestimulante e da metodologia de ensino utilizada (COLL, 1994). Quem concede a palavra e determina quem deve falar, quando, quanto e o que pode ou não ser dito é o professor.

Os estudantes hoje não encontram apenas na escola maneiras de adquirir conhecimento, eles possuem ferramentas como vídeoaulas, blogs, internet, redes sociais, bancos de dados que podem auxiliá-lo a estudar. O professor precisa estar atento a essas mudanças e também utilizá-las como ferramentas.

Há novos paradigmas a serem observados, o ambiente educacional está se transformando, com novas perspectivas e possibilidades. O ensino de História até a década de 70, conforme Pinsky e Bittencourt (2002), apresentou sobremaneira uma perspectiva positivista. Nesse período, havia uma linearidade nos fatos, uma forma de ensinar direta e sem foco na dialética. O positivismo privilegia dados da observação e da experimentação, sendo, portando, a base das tendências epistemológicas na modernidade. (BEZERRA, 2003, p.39).

Dentro de uma perspectiva mais tradicional, o ambiente escolar é permeado pela dificuldade que alguns professores têm de adotar o uso de TÍ's. Essa perspectiva mais tradicional tem sido, muitas vezes, confrontada com um mundo tecnológico que, apesar das dificuldades de implantação, tem se mostrado cada vez

mais presente no ambiente escolar, demonstrando a importância de debater o assunto principalmente em ambiente escolar.

O fato de se trabalhar a História em sala de aula, deve ir muito além de reviver o passado, mesmo porque tal ação é impossível. Além de romper com a educação tradicional, propondo medidas em sala de aula que tornem a aula mais dinâmica, este espaço deve estar em constante transformação, visando justamente o aprimoramento do ensino aprendizagem, algo que contemple a transformação educacional que está presente cada vez mais no dia a dia de professores e alunos. O conhecimento trabalhado pelo docente deve buscar uma interação com o discente, numa via de mão dupla. O conhecimento em sala de aula deve ser discutido, levando em consideração a bagagem cultural do aluno.

[...]as relações entre passado, presente e futuro não são apenas questões de interesse vital para todos: são indispensáveis. É inevitável que nos situemos no continuum de nossa própria existência, da família e do grupo a que pertencemos. [...] Não podemos deixar de aprender com isso, pois é o que a experiência significa. (HOBSBAWM, 1998, p. 36)

O professor de História lida com o tempo e ele deve estar preparado para fazer essa relação com seus alunos. Fazê-los compreender que algo que aconteceu há mais de 3000 anos antes de Cristo ou algo que tenha acontecido ontem ou mesmo no espaço da sala de aula naquele momento é História. Como afirma o historiador Marc Bloch, a História é a ação do homem no tempo, portanto o professor tem que dotar o aluno desse conhecimento para ele perceber que ele também é um sujeito construído historicamente: “Ciência dos homens”, dissemos. É ainda vago demais. É preciso acrescentar: ‘dos homens, no tempo’. O historiador não apenas pensa ‘humano’. A atmosfera em que seu pensamento respira naturalmente é a categoria da duração. (BLOCH, 2001, p.55)

Nesta perspectiva, há de se pensar o conhecimento histórico, as maneiras de como ele é trabalhado em sala de aula e os objetivos que se pretende alcançar. Sobre tal questão, Bezerra traz algumas considerações importantes: “o objetivo primeiro do conhecimento histórico é a compreensão dos processos e dos sujeitos históricos, o desvelamento das relações que se estabelecem entre os grupos humanos em diferentes tempos e espaços.” (BEZERRA, 2003, p.42).

No contexto histórico que se mostra atualmente em sala de aula, o ensino de História tem desafiado professores a novas posturas em relação aos rumos do conhecimento. Quase todos os jovens de hoje crescem num tipo de presente contínuo, que se caracteriza por ações que estão em constante transformação, sem qualquer relação com o passado público da época em que vivem. (HOBSBAWM, 1995, p.13).

O professor deve, assim, priorizar uma educação que tenha na problematização o suporte à construção do conhecimento histórico, tanto em âmbito de pesquisa acadêmica quanto em ambiente escolar. A abordagem da História em sala de aula deve ser interativa e dinâmica, fazendo uma conexão entre o conhecimento prévio do aluno com o conteúdo. Considerando essa particularidade, torna-se eminentemente necessário problematizar conceitos e temas historicamente construídos, considerando seus efeitos.

A sala de aula é amplamente debatida na obra organizada por Régis de Moraes, que a apresenta como um espaço marcado por equívocos, desencontros e possibilidades. Portanto, um espaço promissor e "[...] uma realidade que contém muitas realidades". (MORAIS, 2003, p.07). É, portanto, importante salientar que o professor de História, enquanto agente transformador, pode ensinar o aluno a adquirir as ferramentas de trabalho necessárias, sendo o responsável por ensinar o discente a captar e a valorizar a diversidade dos pontos de vista.

O professor deve buscar, dentro de uma perspectiva dialética, ensinar o aluno a levantar problemas e reintegrá-los num conjunto mais vasto de outros problemas, procurando transformar, em cada aula de História, temas de estudo em problemas de investigação. Isso significa, em suma, desvencilhar-se de certa comodidade, de uma pseudosseguurança, que impactam a discussão e a produção do conhecimento.

O ensino de História deve ser trabalhado de forma dialética, apontando elementos que possam servir ao debate das novas formas didáticas e metodológicas, associadas às TI's. A abordagem das questões didático-metodológicas apresenta-se como essencial no debate entre os profissionais de História, buscando não desconstruir, mas fortalecer a relação do professor com seus alunos em sala de aula. É, pois, notório que tal perspectiva somente será alcançada se houver mudanças na própria formação do professor e do sistema educacional, uma vez que não fornece muito suporte ao profissional.

Em uma primeira impressão, é possível que se encontre certa resistência à mudança de paradigmas educacionais, fato este ligado a questões históricas e íntimas, podendo se materializar nos trabalhos individuais e em grupo. Quebrar a rotina, em sala de aula, estabelecida já por anos de ensino, tendo por base a mesma metodologia, causa certo receio por parte de alguns professores e alunos, entretanto tal conduta é muito importante no processo de inserção de novas formas didático-metodológicas.

Não podemos deixar de destacar algumas barreiras impostas pelo próprio sistema educacional brasileiro além da própria realidade escolar, onde muitas vezes o professor tenta inovar, mas encontra percalços como a falta de recursos e infraestrutura, apoio da coordenação e burocracias. Dependendo do projeto, alguns países impõem barreiras ao professor, inviabilizando ou dificultando a execução do mesmo.

Dentro dessa perspectiva, podemos expor a necessidade da renovação do ensino de História, em razão de uma reinterpretação da importância da disciplina e do seu significado social aliado ao uso de TÍ's. É imprescindível trabalhar essa perspectiva com os professores, estimulando seu potencial educativo e didático, procurando incrementar uma consciência crítica e responsável sobre o papel e a importância das Novas Tecnologias da Informação, enquanto ferramentas de apoio ao ensino de História. Esse constitui um dos mais importantes eixos de discussão sobre os novos meios, seus valores e de que maneira podem ser trabalhados na formação do professor de História e, conseqüentemente, em seu trabalho em sala.

[...] ainda não é possível prever as novas tendências na área de História e Informática a longo prazo. Entretanto, a simples constatação da velocidade das transformações nos permite afirmar, sem medo de errar, que estamos no limiar de um mundo no qual nosso ofício deverá se modificar profundamente e a informatização de nossa cultura deverá influir profundamente em nossa maneira de pensar e produzir história. (FERREIRA, 2007)

O que se tem presenciado atualmente é que o ensino de História ainda é predominantemente factual, pois trabalha com as tendências narrativas e positivistas, tornando-se, dessa forma, para os alunos, um ensino que não consegue, na maioria das vezes, prender a atenção como algo motivador. O trabalhar com História tem, ao longo do tempo, despertado cada vez menos

interesse nos alunos, quer seja nos cursos de graduação, quer seja no Ensino Fundamental e Médio. A própria forma como o professor de História trabalha seus conhecimentos na sua formação acadêmica, muitas vezes, repete-se aos seus alunos do ensino secundário, relegando-se a um segundo plano as atitudes questionadoras, colocando-os passivos diante dos conteúdos transmitidos.

Atualmente, presencia-se a existência de iniciativas, em âmbito acadêmico, por meio de estudos, debates, palestras e seminários, acerca da transformação do ensino desta disciplina. O trabalho com as tecnologias da informação visa incorporar ao ensino de História novas abordagens que resgatem uma perspectiva crítico-dialética, ou seja, sempre em construção. Tal perspectiva coloca professores e alunos como sujeitos do seu próprio processo, possibilitando uma nova concepção de fazer História. O que torna o ato do ensino-aprendizagem mais interessante e criativo, contrapondo-se à História tradicional, que, aos poucos, vai perdendo espaço.

### **1.1 O Ambiente Educacional: A Sala de Aula**

A tecnologia passa, cada vez mais, a fazer parte do dia a dia dos professores e dos alunos. Está presente tanto na implementação de equipamentos eletrônicos, quanto no uso de redes sociais, telefones, chat's, transformando e interligando o individual ao coletivo. É necessário, assim, um profissional que não apenas conheça a tecnologia, mas também que esteja aberto a essas inovações, de querer introduzi-las no meio escolar. Sabemos que os alunos sabem muito mais sobre as novas tecnologias e o uso da internet do que os próprios professores, mas cabe a esse o papel de auxiliá-los a usá-las a favor de seus conhecimentos. Segundo Peña:

Para que o professor passe de um ensino convencional a um ensino apoiado nas novas tecnologias, bem como desenvolvido em ambientes virtuais, exige que a instituição estabeleça o desenvolvimento de um projeto de formação de professores que priorize a inserção das TICs numa perspectiva construtiva e reflexiva da ação docente. (PEÑA, s/d, p.09)

Um ponto a ser considerado, em toda essa discussão, é o que se entende por tecnologia e como é seu uso no ambiente educacional. Faz-se necessário entender a fundo esse conceito, tendo em vista as visões de diversos autores sobre as TI's.

Cysneiros (1999) sugere que, ao se tratar de informática na educação, devemos, antes, refletir sobre o que é e o que não é tecnologia, pois em determinada época o computador pode ser o objeto tecnológico principal, mas rapidamente pode ser substituído por outras tecnologias, como, por exemplo, o uso do celular que hoje está até mais presente na vida dos alunos do que o próprio computador.

Em seu artigo, Cysneiros (1999) adota a definição de tecnologia de Don Ihde (1993), que considera três características como essenciais à tecnologia: primeiro, uma tecnologia implica algo concreto, um elemento material; segundo, tal elemento material deve fazer parte de algum conjunto de praxes ou usos, culturalmente determinados; terceiro, deve haver uma relação entre as tecnologias e as pessoas que as usam, as idealizam (*design*), as constroem ou as modificam.

Com isso, apontamos a necessidade de acompanhamento do uso das TI's, seja em ambiente presencial ou semipresencial, principalmente, quando tratamos da educação à distância e suas várias ferramentas e programas de aprendizagem:

A adoção da EaD deve ser acompanhada de formações e reflexões teóricas e práticas. Em geral, é necessário compreender características, possibilidades, potencialidades e limitações de diferentes formas de ensino, inclusive da educação a distância, das tecnologias e dos recursos disponíveis. No entanto, é possível constatar casos nos quais alguns professores e alunos apresentam compreensões confusas ou equivocadas sobre o que seja EaD, sobre o conceito de distância, sobre terminologias empregadas, entre outras questões. (VILAÇA, 2011)

Por sua vez, Grinspun (1999) utiliza a expressão 'Educação Tecnológica', atribuindo-lhe a função de formar um indivíduo, na sua qualidade de pessoa humana, mais crítico e consciente para fazer a História do seu tempo com possibilidade de construir novas tecnologias, fazendo uso da crítica e da reflexão sobre sua utilização de forma mais precisa. Tendo as condições de convívio com o outro e participação da vida em sociedade, o cidadão é capaz de transformá-la em uma sociedade mais justa e humana.

Moran (2000), ao pensar as novas tecnologias aplicadas à educação, referindo-se à informática, considera-as importantes à medida que permitem a ampliação do espaço e do tempo na sala de aula, possibilitando a comunicação

presencial e virtual, ou seja, o estar junto, num mesmo espaço ou em espaços diferentes, a citar: educação à distância, vídeo aulas, aulas transmitidas online.

Em contrapartida, Kenski (2001) entende a tecnologia como algo a ser utilizado para a transformação do ambiente tradicional da sala de aula, local, normalmente, desinteressante e com pouca interação entre alunos e professor, buscando, por meio dela, criar um espaço em que a produção do conhecimento aconteça de forma criativa, interessante e participativa. Desse modo, é possível o educador e educando utilizarem como forma de apoio ao aprendizado imagens, estática e/ou em movimento, sons e formas textuais.

O momento que estamos vivendo é de extrema importância e destaque para a utilização de novas tecnologias em vários âmbitos, desde o escolar, o profissional até o particular. Vemos também a criação de programas com uma determinada finalidade sendo utilizados para outras, como por exemplo, destacamos na introdução da criação do aplicativo para o jogo Pokémon. Criado inicialmente como lazer e diversão, nota-se sua utilização para aperfeiçoamento inclusive para o uso escolar.

Até mesmo os jogos de computador podem ser aliados do professor, como salientado anteriormente, na tarefa de se trabalhar o conhecimento. Com o acompanhamento pedagógico do professor, poder-se-á estabelecer um conteúdo específico para o ensino de História em sala de aula. Como exemplo dessa perspectiva, pode ser citada a série de games *Age of Empires*, desenvolvido pela *Ensemble Studios* e lançado pela *Microsoft Games*. Considerado um game do gênero estratégia em tempo real, faz uso da simulação histórica, admitindo jogo em rede ou *online* pela *Internet*. Até agora foram criadas simulações para estratégia em vários momentos históricos diferentes.

Verdadeiras batalhas históricas são travadas no computador, com cenários e uma riqueza de detalhes de impressionar. O game é calcado em estratégias e o jogador pode escolher se prefere conquistar o mundo usando relações comerciais, força militar ou regicídio (assassinio de rei ou rainha). (Microsoft, 2007).

O autor Eucídio Pimenta Arruda destaca que, ao trabalhar com a utilização de jogos em sala de aula, em específico o jogo *Age of Empires III*, é possível estudar

sobre as tecnologias sempre uma compreensão inacabada, pois como ela está em constantes mudanças é necessário cada vez mais se atualizar.

Em uma perspectiva histórica de mudança contínua, acelerada pelos microchips, é preciso observar que nossa compreensão sobre este fenômeno será sempre inacabada e passível de reinterpretções constantes. Talvez nossa dificuldade seja lidar com algo que nunca se apresenta de maneira completa, mas sempre um devir. (ARRUDA, 2013, p.233)

Ainda complementa:

Procurarei, ao longo deste texto, problematizar o papel das mídias direcionadas ao entretenimento, suas relações com a formação dos jovens, bem como os desafios postos à formação docente neste contexto. (ARRUDA, 2013, p.233)

O autor estuda em específico a utilização de jogos, o que não é nosso foco, mas seu exame nos abre os olhos para produzir nossa pesquisa. Ele ainda destaca que os jogos e outras tecnologias, além de promoverem o entretenimento, são formadoras de conceitos culturais e ajudam a construir relações sociais (ARRUDA, 2013, p.234).

O uso da tecnologia se faz presente em escolas, não em sua totalidade, mas continua sendo introduzida paulatinamente, demonstrando uma nova realidade, a qual os profissionais deverão entender que, ao incorporar as novas tecnologias, estarão contribuindo para que seja criado um espaço de discussão acerca destes recursos. Há uma tendência de que o uso de TÍ's na educação estimule a construção e difusão do conhecimento produzido em várias partes do mundo por meio de veículos de divulgação e discussão, possibilitando uma (re)construção coletiva e participativa do conhecimento.

As TÍ's trazem o mundo para o ambiente educativo, de forma interativa. Os alunos e os professores são agentes destes recursos, despertando o interesse e a vontade de aprender sempre, funcionando como um agente motivador. Não há limites para o que pode ser feito na área educativa e da História com tal recurso.

Arruda destaca que as tecnologias transformaram e transformam nossas vidas e a nós mesmo, promovendo alterações no âmbito social e cultural. Ao analisar seu objeto de estudo (o jogo Age of Empires III), o autor percebe que os alunos, para se desenvolverem no jogo e avançá-lo, precisavam buscar referências

externas, recorrendo a pesquisas e interpretações sobre o mundo, assim como também ao uso de capacidades motoras, raciocínio lógico.

[...] jogadores de videogames, em específico o jogo Age of Empires III, para aprender como vencê-lo, buscavam referenciais externos que complementavam seus saberes e interpretações sobre o jogo e o mundo. [...] Dentre as habilidades, citamos desde aquelas mais conhecidas do senso comum, como a habilidade motora, como o raciocínio lógico, capacidade de intervenção, tomada de decisões, relacionamento com os demais jogadores, capacidade de discutir e elaborar análises e críticas sobre si e sobre o outro (jogador). (Arruda 2003, p.234)

Na relação de ensino estabelecida em sala de aula, é importante observar que o interesse e a motivação dos alunos tendem a aumentar sempre quando eles se tornam responsáveis pelo seu próprio processo de estudo. A aprendizagem ativa permite que o aluno desenvolva a sua capacidade de ser crítico, de se expressar, de questionar, de criar e de ter uma autodisciplina nas tarefas escolares, tornando a atividade individual parte de um processo de aprender coletivo.

O professor de História deve estar atento a essa modalidade de metodologia, pois, conforme afirma Ferreira,

A metodologia ativa nesse contexto aplica-se também ao ensino de História que, ao pautar-se nas contribuições da Escola dos Annales que tem a preocupação de ter como eixo a aprendizagem desta área de conhecimento dando conta das experiências vividas pelos homens, valorizando a reflexão sobre o cotidiano, a sobrevivência, os prazeres e os patrimônios culturais. Cada aluno poderá perceber como esse cotidiano é um espaço de múltiplos projetos, lutas e disputas entre os homens. Estaremos, portanto, falando de um ensino não mais ligado aos grandes acontecimentos, nomes, datas e heróis, mas sim de um ensino onde seja considerado o homem no seu dia a dia, criando, dessa forma, condições para o aluno se situar na história como um agente construtor do processo histórico. (...) ao discutir novas abordagens para o ensino de história, consideramos as contribuições metodológicas decorrentes das novas tecnologias como elementos importantes para o fazer histórico. Os recursos de multimídia, fotografia, vídeo, imagens, sons, filmes e computação gráfica, *quando usados corretamente*, constituem-se em ferramentas de apoio para a apresentação, construção e transmissão do conhecimento histórico produzido na academia, resultante da investigação científica, possibilitando novas formas de apreensão, uma vez que estes recursos audiovisuais despertam a atenção dos alunos, tornando-os mais interessados e contribuindo para a melhoria da aprendizagem, estabelecendo uma relação de interação com o conteúdo entre professores e alunos do ensino fundamental e médio. (FERREIRA, 1999, p. 149)

A inserção de novas tecnologias da informação no ensino não tem um único objetivo, apresentando-se como mais um recurso no processo de ensinar e aprender para alcançar os fins educacionais almejados, tanto por professores quanto por alunos. É inegável que vivemos uma era de transformações educacionais e o desenvolvimento científico gera, entre outros produtos, um enorme avanço na tecnologia e na forma de adquirir o conhecimento. Todas essas transformações levam a sociedade a ser chamada de “sociedade do conhecimento”, consoante explicita Assmann (1996, p. 24).

O que Assmann definiu como ‘sociedade do conhecimento’ é na verdade a importância que tecnologia educacional tem para a rápida atualização e a socialização dos conteúdos. O conceito de ‘sociedade do conhecimento’ se refere à aquisição dos conhecimentos através da interpretação e processamento da informação. As TI’s promovem um repensar sobre a sala de aula, pois a velocidade das novas tecnologias, muitas vezes, deixa os professores um pouco perdidos, já que, para acompanhar o crescimento e a evolução tecnológica, é preciso aprimoramento, o qual, por sua vez, requer investimento e tempo.

O modelo de ensino-aprendizagem está, de certa forma, sendo revisto, porque a atual sociedade, com todas as suas transformações culturais e tecnológicas, tem gerado na escola uma perspectiva, quase uma expectativa, de melhores resultados com os usos das TI’s. Mas tal expectativa só se concretizará, conforme apontado anteriormente, com aprofundamento de estudo e verificação dos possíveis melhores resultados.

As transformações sociais e educacionais, pelas quais a sociedade está passando exigem um sistema educacional renovado. O próprio mercado de trabalho demanda qualificação e acompanhamento com mais conhecimento, exigindo que o cidadão tenha mais criatividade, que pense, tenha iniciativa, autonomia, domínio de novas tecnologias e competência para resolver as questões que se apresentam no cotidiano da vida.

E, para se alcançar essa melhor formação educacional, existem desafios a serem enfrentados, não só pelo professor, mas também por todo o corpo diretivo da escola, buscando problematizar e reinventar a forma de se trabalhar o

conhecimento, dando ao professor e ao aluno a possibilidade de sanar incertezas e dúvidas em conjunto, tendo como base o uso das TI's.

Diante de todas essas perspectivas, o professor deverá trabalhar sua competência e se transformar num verdadeiro mediador de todo processo de construção do conhecimento, permeado pelo uso das tecnologias da informação, construindo um clima de cooperação que deve existir entre professor, aluno e a escola. Caso contrário, mesmo a velocidade e possibilidade da interação gerada pelas TI's não terão eficácia prática. Como explica Primo (1999), a proposta de interação deverá ser pautada no interesse do aluno em aprender e do professor em ensinar, criando um ambiente saudável e estimulante no trabalho do saber. O que se propõe, na verdade, é uma verdadeira dialética, na sala de aula, interagindo pessoas com virtualidade, por meio de *softwares* educacionais.

É inegável que a interação e a produção de resultados, com o uso das TI's em sala de aula, somente serão possíveis diante de uma política de investimentos na educação, preocupada não só com a aquisição de bens materiais, mas também com a formação continuada do professor. Diante dos problemas que tais questões podem apontar, acredita-se que soluções, através do ensino e da qualificação à distância, para o professor sejam alternativas viáveis. Outra proposta é realizar a formação continuada na própria escola com a instituição de grupos de estudos e trabalho em equipe. (SIQUEIRA, 2015)

A sociedade atual demanda a existência de características específicas e de aperfeiçoamento constante do professor para que este consiga trabalhar com seus alunos a produção de conhecimento crítico, dando-lhes a possibilidade de interpretar as transformações sociais que estão cada vez mais dinâmicas. Nesse contexto, o professor deve formar uma equipe produtiva de trabalho com seus alunos, interagindo com o ambiente em sala de aula, por meio de um facilitador, ou seja, um *software* educacional, a fim de alavancar o conhecimento e o espírito crítico.

A tecnologia, por si só, não irá resolver todas as questões relacionadas à educação. É preciso a realização de um planejamento amplo, algo que possa dar subsídio para que o ambiente de sala de aula seja instrutivo. Isto significa que deverá ocorrer uma escolha do tipo de *software* e da tecnologia a ser utilizada, sendo tais escolhas estabelecidas por meio de consenso entre os participantes para

atender aos interesses de todos, tendo sempre em vista o objetivo maior do ensino: fazer aprender.

Conforme afirma Leite *et al*:

Diante desta realidade, torna-se necessário que as escolas passem a trabalhar visando a formação de cidadãos capazes de lidar, de modo crítico e criativo, com a tecnologia no seu dia-a-dia. Cabendo à escola esta função, ela deve utilizar como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem a própria tecnologia com base nos princípios da Tecnologia Educacional (2000, p. 40).

O professor de História apresentará diferentes perspectivas, demonstrando que a produção do conhecimento perpassa pela análise das diversas fontes e seus significados, sendo este trabalho como um verdadeiro fazer história que mostrará os significados e interpretações da História tal qual ela é concebida:

A formação histórica é, antes, a capacidade de uma determinada constituição narrativa de sentido. Sua qualidade específica consiste em (re) elaborar continuamente, e sempre de novo, as experiências correntes que a vida prática faz do passar do tempo, elevando-as ao nível cognitivo da ciência da história, e inserindo-as continuamente, e sempre se novo (ou seja: produtivamente), na orientação histórica dessa mesma vida. Aprender é a elaboração da experiência na competência interpretativa e ativa, e a formação histórica nada mais é do que uma capacidade de aprendizado especialmente desenvolvida. Essa capacidade de aprendizado histórico precisa, por sua vez, ser aprendida. (RÜSEN, 2007, p. 94)

O uso das novas tecnologias da comunicação e informação representa uma grande inovação na educação, pois propicia o desenvolvimento das produções em colaboração, podendo instigar o espírito investigativo, tanto dos alunos quanto dos professores, sendo que estes poderão apropriar-se do uso das tecnologias para mediar os trabalhos dos estudantes, sentindo-se desafiados a buscar condições mais adequadas para o processo de aprendizagem interativo e dinâmico. Para Moran, a mudança na educação depende basicamente da boa formação dos professores:

Bons professores são as peças-chave na mudança educacional. Os professores têm muito mais liberdade e opções do que parece. A educação não evolui com professores mal preparados. Muitos começam a lecionar sem uma formação adequada, principalmente do ponto de vista pedagógico. Conhecem o conteúdo, mas não sabem como gerenciar uma classe, como motivar diferentes alunos, que dinâmicas utilizar para facilitar a aprendizagem, como avaliar o

processo ensino-aprendizagem, além das tradicionais provas (2007, p.18).

A implementação e uso das TI's, em ambiente escolar, demonstra, cada vez mais, que os profissionais precisam estar conectados com o mundo e, nesse ponto, ressaltamos o importante papel do professor, o qual não precisa abandonar técnicas de ensino já estabelecidas, podendo a seu critério, inserir novas tecnologias para seu auxílio, como, por exemplo, o uso de uma plataforma educacional.

A escola, como instituição promotora de educação, precisa valorizar o trabalho do professor, incentivando-o e propondo políticas públicas de melhoramento educacional, com o uso desses suportes tecnológicos, criando uma verdadeira parceria entre instituição, professor e alunos.

O desenvolvimento de cognição do ser humano está sendo mediado por dispositivos tecnológicos e a informação e a comunicação estão amplificando o rol e o potencial humano. A informação atualmente é disponibilizada por meio de tecnologias educacionais inovadoras e isso demanda do professor novas formas de pensar, agir, conviver e, principalmente, aprender com e através dessas tecnologias (LEVY, 1998). Para melhorar a qualidade do ensino nas escolas, é preciso investir na formação continuada do professor.

O professor, como engrenagem fundamental nesse processo, deve se sentir e ser valorizado como importante, pois o que vemos são muitos profissionais da educação doentes, desanimados, cansados, com autoestima baixa pela falta de reconhecimento profissional. A realidade tem mostrado que há um desrespeito pelo professor por parte dos alunos, das famílias e da sociedade em geral. Ao lado do direito de o aluno aprender na escola, está o direito do professor dispor de condições de ensino e de continuar estudando.

O desgaste, quando combinado com insegurança e desmotivação, incita um trabalho desenvolvido de maneira automática, desprovido de satisfação e prazer, portanto, descomprometido em relação às consequências das ações (...) No exercício da docência, muitas variáveis podem interferir e desencadear o estresse nos professores. O descompromisso dos alunos, a jornada de trabalho, a baixa remuneração, falta de incentivos, falta de boas condições de trabalho, as incertezas quanto a carga horaria, o excesso de cobranças, dificuldades em avaliar os alunos e dificuldades na administração do tempo, entre outros, estão inclusos entre os fatores que desencadeiam a estresse. (BARRETO, 2007, pg. 114)

Tomando por base essas ideias, a utilização de novas tecnologias da informação facilitará a interação do aluno com o meio, possibilitando-lhe responder às interrogações construídas no seu cotidiano, bem como para tornar possível a participação responsável do educando na construção do seu conhecimento. Deve-se levar em conta a adoção de metodologias ativas e abertas nas escolas, sob o argumento de que, à medida que o estudante interage e participa da escolha e construção dos conteúdos, o aprendizado torna-se mais eficiente.

Esse novo ambiente, permeado por novas formas de se interagir, posto como um recurso didático para o fazer cotidiano da sala de aula, contribui para aumentar a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Essa interação estimula o aluno desenvolver atividades de pesquisa vinculadas ao ensino de História, tornando o professor um elemento capaz de não ser o proprietário do processo de transmissão do conhecimento, mas um gestor na transmissão do conteúdo que será construído coletivamente com foco no desenvolvimento individual.

Analisando a questão do trabalho desenvolvido pelo professor em sala de aula, faz-se pertinente lembrar que a utilização das tecnologias da informação não deve visar substituir o professor, sendo o trabalho docente apoiado por esses meios (SILVA; MARCHELLI, 1998). A inovação com tecnologia da informação terá viabilidade se o professor participar ativamente dessa implementação. Assim, a qualidade educativa destes meios de ensino depende, mais do que de suas características técnicas, do uso ou exploração didática que realiza o docente e do contexto em que se desenvolve. (LIGUORI, 1997)

A relevante questão que se observa é a necessidade de situar o professor e o seu papel nesse ambiente educacional permeado pelas TI's, impondo ao professor novos desafios de interação, motivação e monitoramento de seus alunos. Para Valente (1993), o professor deixa de ser o repassador do conhecimento para ser o criador de ambientes de aprendizagem e facilitador do processo pelo qual o aluno adquire conhecimento.

O papel do professor sofre redefinições, pois este atua muito mais como um mediador do conhecimento, transformando o ambiente escolar e acompanhando o aluno, deixando de ser o centro da sala de aula (DEMO, 1998). Com essa perspectiva, o processo de ensino aprendizagem com base nas TI's deve estar em

constante avaliação e monitoramento para que novas propostas de adequação sejam avaliadas, sendo melhoradas e adaptadas às necessidades de professores e alunos.

O trabalho em sala de aula, por meio de um software mediador e facilitador do conhecimento, deve considerar que o ensino necessita questionar as relações convencionais entre professores e alunos, demonstrando ao professor que ele deve ser aberto, humano, valorizar a busca, o estímulo, o apoio e ser capaz de estabelecer formas democráticas de pesquisa e comunicação (MORAN, 1998).

Com o uso da tecnologia da informação, o professor poderá propor atividades mais interativas e didáticas com seus alunos, buscando sempre trabalhar a questão da motivação e da contrapartida, em que o aluno passe a ser sujeito das atividades desenvolvidas. (PACHECO, 1997). Desse modo, podem-se criar relações comunicativas e interpessoais mais simétricas.

O papel do professor, nesse tipo de abordagem e de trabalho, aproxima-se de uma concepção de profissional que facilita a construção de significados por parte do aluno nas suas interpretações do mundo. Assim, este profissional pode ser melhor denominado de facilitador pedagógico. Para que possa ajudar o aluno, o professor, utilizando-se de um facilitador pedagógico, um *software*, deverá possuir base teórica consistente, clara, da concepção do objetivo da aprendizagem e da metodologia a ser utilizada, assim como do processo do conhecimento.

Um *software* educacional, nas suas várias perspectivas, sendo utilizado pelo professor poderá, entre outras atividades, (1) desenvolver poucos conceitos com maior produtividade; (2) encorajar o aluno a buscar outros pontos de vista e a desejar aprender e entender; (3) propiciar a análise de experiências significativas e a sua reflexão crítica; (4) promover a comunicação entre os alunos e grupos de alunos e o intercâmbio de experiências.

Importante ressaltar que a própria definição de software educacional foi alterada com a evolução tecnológica.

As taxonomias tradicionalmente utilizadas para classificar os softwares educacionais não deram conta da evolução rápida da tecnologia e dos projetos de sistemas. A integração de diversas características fez com que a divisão por categorias fosse abandonada. A taxonomia de Taylor famosa na década de 80 do século XX categorizava os programas em três grupos: tutor, tutelado

e ferramentas. Esta taxonomia classificava o software a partir da perspectiva do computador e não do usuário. Programas tutores eram aqueles que tutelavam o aprendizado do aluno, programas da categoria tutelados eram aqueles que permitiam ao aluno “programar” o computador para funcionar a partir da sua perspectiva e necessidades. Neste contexto estava o micromundo do LOGO, baseado nas idéias de Papert (1980). O grupo das ferramentas permitia a manipulação das informações através de programas específicos, como por exemplo, os editores de textos, planilhas, gerenciadores de banco de dados, pacotes gráficos e outros (GIRAFFA, 2009)

Nesse contexto, a própria relação professor-aluno está em pauta de discussão não só como consequência da visão construtivista de aprendizagem, mas também porque o professor deixou de ser o único a ter acesso à informação nessa relação. Esse dado está levando o professor a mudar de postura, abdicando do poder que detinha enquanto único possuidor do conhecimento relevante no contexto escolar, favorecendo uma relação mais próxima com o aluno.

Para que se possa entender melhor o papel das TI's na educação, é preciso trabalhar a fundo um conceito de extrema importância para se entender o ambiente virtual, que é o conceito de hipertexto. Segundo autores, como Maria Helena Pereira Dias, em seu artigo “Hipertexto: Outra Dimensão para o Texto, Outro Olhar para a Educação”, o hipertexto pode ser caracterizado como:

Possuindo uma estrutura composta por blocos de informação interligados, através de links (interconexões ou nexos) eletrônicos, ele oferece ao usuário diferentes trajetos para a leitura, provendo os recursos de informação de forma não linear. As conexões, facilitadas pelo computador, ligam as informações umas às outras. Assim, o hipertexto apresenta-se como sendo parcialmente criado pelo autor que o organiza e parcialmente pelo leitor que escolhe as ligações de sua preferência, conectando os dados informacionais que mais lhe interessam. Tais dados podem estar contidos não só em textos escritos, mas também em sons, imagens, animações bem como facilidades de interação e criações de realidade virtual (Snyder, 1996, p. 9) cuja complementariedade se torna mais clara através do termo hiperdocumento que generaliza para todas as categorias de signos os princípios da experiência hipertextual. Tecnicamente, um hipertexto é uma rede composta de nós ligados por conexões. Os **nós** podem ser palavras, páginas, imagens ou partes de imagens, seqüências sonoras, referência a documentos complexos que podem ser eles mesmos hipertextos. (DIAS, 2013, p. 01)

A contextualização do conceito de hipertexto ainda passa pelo estudo dos chamados “nós”, os quais não estão ligados linearmente, como em uma corda ou como nos elos de uma corrente, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Juntamente com o visualizador (browser), representa um tipo de sistema para a organização de conhecimentos ou dados, aquisição de informações e comunicação (LÉVY, 1993, p.33).

É ainda latente a forma evolutiva do trabalho com hipertexto, sendo que sua própria forma de se apresentar pode mudar rapidamente para formas muito avançadas.

Theodor H. Nelson, nos anos 60, usou pela primeira vez o termo hipertexto e se refere a este tipo de texto eletrônico, uma tecnologia informatizada radicalmente nova que é, ao mesmo tempo, uma forma de "edição". Segundo Nelson, a expressão se refere a uma "escritura não sequencial, a um texto que bifurca, que permite ao leitor escolher e que se lê melhor em uma tela interativa. De acordo com a noção popular, se trata de uma série de blocos de textos conectados entre si por nexos, que formam diferentes trajetos para o usuário" (LANDOW, 1995, p. 15).

Segundo Lévy (1999, p.63),

um hipertexto pode ser entendido como um conjunto de fragmentos de informação (nós) e um conjunto de nexos eletrônicos que os conectam entre si. O termo hiperdocumento simplesmente estende a noção hipertextual ao incluir informações visuais, sonoras e animações. O hipertexto ao possibilitar a passagem do discurso verbal a imagens, mapas, diagramas e sons ou outro fragmento textual expande a noção de texto muito além do meramente verbal, caminhando ao encontro das formulações pós estruturalistas nos que diz respeito à ênfase na idéia de "texto". o termo multimídia, comumente empregado para designar os CD-Roms é, de certa forma, enganador, pois significa em princípio "aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação".

As novas tecnologias da informação estão sendo implementadas em sala de aula como instrumento facilitador do conhecimento. Como ponto fundamental na defesa das TI's e suas aplicações no ensino de História, deve-se buscar o fundamento na própria História que nos dá um grande leque de oportunidades no uso dessas ferramentas.

A década de 90, do século XX, temos o crescimento de documentos, vídeos e imagens criadas e transformadas para o meio digital. Em fevereiro de 2005, a

criação do *site YouTube* inaugura uma nova maneira de armazenando de grande quantidade de conteúdo audiovisual, como filmes, programas de TV, enquetes de profissionais e de amadores, trechos de novelas, seriados, comerciais, clipes de música, entrevistas e pequenos documentários. Tudo isso, para fins de entretenimento e educação, vistos diariamente por milhares de pessoas, demonstra o grande poder de disseminação de informação dessas ferramentas tecnológicas.

Hoje nossos alunos recorrem a canais do *You tube*, vídeo aulas como uma maneira de esclarecer dúvidas, aprender sobre assuntos novos. Temos inclusive uma efervescência de uma nova profissão de uma nova profissão: os *youtubers*. Homens e mulheres que estão se dedicando a criar canais sobre os mais variados assuntos, desde e entretenimento, curiosidades, culinária, maquiagem, dicas de moda, dicas de jogos etc. São os mais diversos que tem como pretensões atingir os maiores números de inscritos e seguidores.

O professor de História, assim como outros, tem esse leque de opções que pode utilizar em suas aulas, como uma maneira de complementar ou ajudar no conteúdo, tendo a oportunidade de transformar a maneira de lidar com o ensino, utilizando, por exemplo, uma memória visual. Esta é viável com a aplicação de uma ferramenta (programa) a qual interaja com o aluno, proposta do uso da plataforma MOODLE, que se estabelece como um sistema virtual de aprendizagem e interação. Sobre esse fato, Johnson lembra que “nossa memória visual é muito mais duradoura que a memória textual” (2001, p.15).

A utilização de ferramentas tecnológicas como o MOODLE na sala de aula tem o potencial de apoiar o papel do professor como fonte de informação. Desse modo, o docente pode se dedicar mais a explicações de conceitos e ao acompanhamento do processo de aprendizagem dos alunos, tendo em vista que o programa será continuamente alimentado com informações pelo professor e pelos alunos que estarão em contato direto.

Nesse âmbito, o autor norte americano, Howard Rheingold Kensky, coloca que o professor do futuro se caracterizará pela “sua habilidade em selecionar as informações e em torná-las mais acessíveis” através da construção de “espaços virtuais nos quais os alunos usarão todos os seus sentidos para aprender” (2000, p. 73).

Essas concepções reafirmam a importância de o professor estar apto a manusear essas novas ferramentas que irão estreitar o cotidiano educacional, dando mais liberdade e controle sobre a discussão do conhecimento. Este, no entanto, deve receber apoio da instituição a qual está ligada através de uma política de incentivo ao aperfeiçoamento educacional com o uso de TÍ's.

A aplicação de uma ferramenta educacional pautada na tecnologia irá estabelecer uma nova interface entre professor e aluno, dinamizando discussões e promovendo melhores condições de aprendizado. A interface gráfica é o novo meio de comunicação que os professores precisam dominar. O desafio é que o docente seja capaz de construir interfaces gráficas, baseadas em metáforas, que propiciem a interação pedagógica. O grande exemplo é a metáfora do *desktop* que, como o desenvolvimento da interface gráfica nela inspirada, contribuiu enormemente para facilitar a utilização do computador por usuários não iniciados nas complexas linguagens da informática (SILVA, 2014, p. 9)

Sendo assim, o professor de História deve reconhecer e compreender as potencialidades do uso do hipertexto e suas implicações no dinamismo educacional. Além da hipertextualidade, as outras duas condições que viabilizam novas situações cognitivas são a interatividade e a conectividade. Ora, se a hipertextualidade diz respeito à ligação de conteúdos, a interatividade é o enlace de pessoas e máquinas, e a conectividade refere-se à capacidade de operar em um ambiente de rede.

Os diversos usos para essas ferramentas tecnológicas geram a incorporação à própria dinâmica do agir cotidiano, mudando a forma de pensar e transformando relações culturais. Assim, o professor deve passar a utilizar as novas tecnologias de forma criativa, inovadora, para o melhor desempenho de funções que antes eram executadas tradicionalmente.

Com isso, apresentam-se possibilidades inovadoras de utilização das TÍ's por professores de História, tanto em ensino presencial como à distância, otimizando a confecção de tarefas tradicionais dos professores, ou mesmo como fonte de recursos para a preparação de aulas e materiais pedagógicos e como ferramentas instrucionais, ou seja, aplicação de metodologias de utilização pedagógica das TÍ's, em especial, do ciberespaço.

Dentro do aspecto de fomento ao ensino, é de se esperar que os alunos não

devem navegar livremente pela Internet e nem utilizar os programas de apoio sem um roteiro previamente traçado pelo professor. O professor, como mediador do conhecimento, deve conduzir a exploração dos alunos através de tarefas dirigidas, com objetivos concretos e um itinerário sugerido. Isso se diferencia de um estudo dirigido, pois, com o uso de programas de ensino, o aluno assume um papel muito mais ativo na relação ensino aprendizagem (VALENTE, 1993).

Arruda também corrobora com esse raciocínio, pois afirma que o uso exclusivo da mídia não significa necessariamente o aumento da capacidade de raciocínio e conhecimento. É necessário que o professor guie o aluno e mostre a ele caminhos, utilizando essas várias mídias a seu favor.

Além da mudança na ordem e na aparência do conteúdo, uma das cenas mais comuns e lembradas quando se analisa a presença das tecnologias digitais na vida do jovem é o uso de múltiplas janelas de mídias que tocam vídeos, permitem compartilhar documentos, discutir com colegas, ler jornal ou blog, publicar ou baixar imagens, elaborar animações etc. Johnson (2005), assim como Arruda (2011), indicam que estas estratégias, denominadas “multitarefa” são características da interatividade, presentes nos suportes tecnológicos contemporâneos. Entretanto, não significam aumento na capacidade de aprendizagem e de retenção de conteúdos por meio do seu acesso simultâneo. Na verdade, quando elaborada de maneira desordenada, sem foco ou objetivos, a multitarefa tende a ser menos eficaz para a aprendizagem dos alunos[...] (ARRUDA, 2013, p. 235)

Deve-se, ainda, ressaltar que a aproximação ou mesmo a transformação da cultura estritamente da escola para uma cultura tecnológica não é tão fácil como se imagina. Não se resume apenas no uso indiscriminado da tecnologia sem o conhecimento de suas funções e aplicações didáticas e pedagógicas. Além da resistência e da falta de investimento, tem-se também a falta de preparação continuada dos profissionais que estão diretamente envolvidos com a aprendizagem. Há ainda os profissionais que conhecem a tecnologia e sabem aplicá-la no desenvolvimento da educação, mas não são devidamente reconhecidos pelo seu trabalho e resultados.

O que se busca demonstrar nesse estudo é que as ferramentas tecnológicas podem ser utilizadas muito além de suas funcionalidades básicas. O uso de um programa que interaja com o professor, dando suporte em sua preparação

educacional e facilitando o contato com os alunos, a um valor economicamente viável, seria de grande valia.

É de se notar que os recursos audiovisuais nem sempre estão em quantidade ou possuem a devida qualidade para atendimento de uma sala de aula, às vezes, faltam equipamentos, *softwares* ou mesmo qualificação dos professores para operar esses recursos. No entanto um pouco de vontade, criatividade e custo reduzido de implementação pode mudar essa realidade, evitando que a falta de recursos seja um óbice ao desenvolvimento do conhecimento.

A História recente nos demonstra que, cada vez mais, a tecnologia tem colocado a serviço da educação uma interminável coleção de multimídias e acervos digitais que podem contribuir e muito para uma ampliação do conhecimento dos estudantes. Grandes bibliotecas digitais, programas de aprendizado e monitoramento, bem como inserções sociais demonstram o poder socializante das mídias digitais.

É inegável que não basta a mera coleção de artigos, temas e informações, é preciso uma habilidade em formatar e pesquisar tais temas, numa espécie de garimpo educacional, por meio do qual o professor utilizará seus conhecimentos e habilidades para selecionar e apresentar os melhores temas a serem desenvolvidos.

A pesquisa a acervos digitalizados pode ser adquirida por meio de programas que facilitem o acesso e ajudem no filtro de informações, via bancos de dados como o CPDOC (Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil), da FGV (Fundação Getúlio Vargas), com textos e imagens. Há também o Portal da Câmara dos Deputados em que se pode acessar a coleção das Leis do Império.

Uma demonstração mais efetiva pode ser verificada no site da UNICAMP (Universidade de Campinas) que, por ocasião do centenário do nascimento de Sérgio Buarque de Holanda, em 2002, organizou o Site “Sérgio Buarque de Holanda: 100Anos”, com um espaço de acervo virtual.

Um *software* de acesso e interação poderia proporcionar à relação ensino-aprendizagem entre professor e aluno um *plus* de informações relevantes como, por exemplo, o acesso a museus que mantém, via de regra, exposições e/ou visitas virtuais, como o Museu Histórico Nacional, que possui uma diversa e rica Galeria

Virtual. Outro interessante exemplo é a *Web Gallery of Art*, que abriga mais de 16.000 (dezesesseis mil) reproduções de pinturas e esculturas europeias, produzidas desde o século XII até o século XIX. É um recurso grátis de materiais de História da Arte para professores e estudantes.

O que se deve buscar com o uso de uma ferramenta facilitadora, um *software* facilitador, é dar continuidade a iniciativas que param no tempo. É preciso que a ferramenta tenha efetividade, atendendo os anseios dos professores e alunos dentro do ambiente educacional, proporcionando interação, aprendizagem e conhecimento de uma forma dinâmica e promissora.

Existem uma gama de sítios e programas que trabalham a História, como o LABEPEH (Laboratório de Estudos e Pesquisas em Ensino de História), ligado à Faculdade de Educação da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais) e o Projeto de Pesquisa e Produção de Material Didático para o Ensino de História do Brasil Colônia e República, coordenado pelo Professor Luís Carlos Villalta, do Departamento de História, também da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais), e o *software* de interação seria a ponte necessária para ligar os projetos desenvolvidos e o ambiente educacional de uma forma dinâmica e simples.

Dentro dessa perspectiva, ainda existem *sites* como o do LABHOI (Laboratório de História Oral e Imagem) da Universidade Federal Fluminense, que existem desde 1982 e constituem-se como arquivo de fontes orais, visuais e digitais e como centro de referência de História oral e da imagem. O acervo de imagens é muito rico.

A utilização de uma ferramenta tecnológica educacional é comum em países como a Espanha, onde Ministério da Educação e Ciência mantém um programa para a Integração das tecnologias da Informação e Comunicação no âmbito escolar que mantém uma página *Web* com indicações de muitos recursos de Internet para o Professor de História. No Brasil, esse tipo de ferramenta ainda precisa de maiores utilizações e investimentos para que se chegue a algo palpável.

Diante da realidade social e econômica do país, percebe-se que tais condições não condizem com a rotina da maioria dos professores em nossas escolas, pois as tecnologias da informação pressupõem alterações, mudanças na forma de trabalho, sem, contudo, oferecer meios reais para o corpo docente alcançá-las. Isso, no entanto, não impede a realização de discussões em âmbitos

escolares e fora deles com intuito de criar e fortalecer a ideia da importância do uso de uma plataforma virtual de ensino.

Uma plataforma educacional facilitadora do uso da tecnologia em sala de aula permitiria também ao professor de História uma maior interação com diversas categorias e formas de conhecimento como o acesso aos sites de Revistas Eletrônicas. Nestes, é possível acompanhar a produção dos periódicos especializados em História, destacando-se a importância dos Periódicos da Capes, do Scielo e da própria *Revista Brasileira de História*, hospedada no Site da ANPUH (Associação Nacional de História), mesmo sendo portais fechados e com acesso via Universidades Públicas.

A quantidade de Revistas Eletrônicas de qualidade é razoável e pode ser acessada a partir destas bibliotecas eletrônicas. Além disto, é possível acessar livros, teses e dissertações. O portal Domínio Público, lançado em novembro de 2004, pelo Ministério da Educação, demonstra potencial de crescimento.

O professor também pode fazer uso da interação como o aluno por meio do acesso a periódicos que buscam facilitar e expandir o conhecimento de uma forma mais dinâmica como as revistas: *Aventuras na História*, da Editora Abril, que possui uma boa contribuição em infográficos e a revista *História Viva*, que traz um material na forma de historiográficos.

A seguir serão discutidas e trabalhadas as questões que envolvem o uso de uma plataforma educacional em ambiente de sala de aula e no ensino a distância. Destacar-se-ão as peculiaridades do uso de uma ferramenta tecnológica, explorando suas potencialidades práticas.

## CAPÍTULO II

### O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL COMO FERRAMENTA NA FORMAÇÃO E INTERAÇÃO DO PROFESSOR COM SEUS ALUNOS

O que foi apresentado até o presente momento são os possíveis suportes e/ou materiais, disponíveis na rede mundial de computadores, um vasto conteúdo, muitas vezes, impreciso. Faz-se necessário uma ferramenta de coesão que ligue o interesse do professor em ensinar com a perspectiva do aluno em aprender, ajudando, assim, o processo de ensino-aprendizagem. A plataforma MOODLE permite ao professor elaborar atividades pedagógicas ambientadas no ciberespaço e facilitar o contato com os alunos.

É preciso esclarecer que, quando se fala em tecnologia, *softwares* e programação, deve-se levar em conta a própria formação do professor que nem sempre está apto a manusear as TI's que estão ao seu redor. O MOODLE mostra-se instrumento hábil e facilitador, com linguagem simples, bastando um mínimo de esforço do professor para aprender a utilizá-lo.

A utilização de novas tecnologias apresenta grande importância e também promove um desafio, afinal não são todos os professores que estão devidamente preparados e a escola não oferece subsídios para trabalhar com esses novos recursos. É necessário promover uma maior formação aos profissionais, garantindo lhes minimamente estrutura para desenvolver um bom trabalho com os alunos.

A incorporação das novas tecnologias à educação deveria ser considerada como parte de uma estratégia global de política educativa” e, nesse sentido, destaca que “as estratégias devem considerar, de forma prioritária, os professores”, considerando que “as novas tecnologias modificam significativamente o papel do professor no processo de aprendizagem e as pesquisas disponíveis não indicam caminhos claros para enfrentar o desafio da formação e do desempenho docente nesse novo contexto (TEDESCO, 2004, p. 11).

Como destaca Tedesco, a incorporação de novas tecnologias faz-se necessária no ambiente escolar, pois o jovem, no seu cotidiano, está em contato

com esses mais diversos recursos. Entretanto, para isso, é preciso ter um olhar voltado para o professor, e auxiliá-lo para fazer as abordagens.

Entendemos que, com a utilização das TÍ's, ocorrerá uma maior interação professor/aluno, e que a utilização das mídias dinamizará a relação ensino-aprendizagem. Por consequência, a questão do vínculo entre os sujeitos do conhecimento não será rompida, haverá um estabelecimento de uma nova forma de ligação e interação.

Neste sentido, percebe-se que um valioso elo para garantir uma maior integração entre alunos/professores e curso está nas atividades propostas pelo professor (FREITAS, 2002). Através das atividades sugeridas, pode-se estimular o uso das informações distribuídas em diferentes locais do ambiente de aprendizagem, motivar o trabalho colaborativo, a interação profunda, a produção e o compartilhamento de conhecimentos entre os sujeitos no ambiente de sala de aula e fora dele.

O professor tem que ter clareza em suas ideias e planejamentos de como utilizar essas novas mídias (assim como toda atividade que se desenvolve). A tecnologia em si não fornece ao professor uma aula diferenciada e mudanças na aprendizagem e são as investidas que o professor media com seu aluno que fornece esse resultado. O uso de novas tecnologias pode tanto servir para abrir novos horizontes, como também reforçar um modelo de educação conversadora, cabe ao professor traçar bem seus objetivos.

Partindo do princípio de que as tecnologias por si mesmas não são capazes de operar mudanças na relação pedagógica e que elas podem servir tanto para reforçar um modelo educativo conservador, quanto para apoiar uma aprendizagem contextualizada, interdisciplinar, interativa, colaborativa e prazerosa, os momentos de capacitação foram voltados para a reflexão, compreensão e avaliação do "lugar" que elas ocupam no contexto de cada escola e do seu potencial de apoio às ações pedagógicas. (RIBEIRO, 2007, p. 14)

Como destacado, a utilização das novas tecnologias é um desafio a ser superado pelos professores, mas que trará ganho para a educação. Nosso foco principal é pensar a utilização de tecnologias, principalmente, a tecnologia de informação (como o uso da plataforma MOODLE) no âmbito escolar, em específico a utilização dela pelo professor de História e as posturas que ele deverá assumir

frente às novas tecnologias da informação aplicadas à educação. Compreendemos que esse processo passa pela busca constante de entender como deve ser estabelecida essa nova relação e como a tecnologia deve ser utilizada como uma ferramenta de motivação e disseminação do conhecimento histórico.

A introdução de uma nova ferramenta, que facilite a interação entre professor e aluno, pode apresentar dificuldades iniciais, mas, uma vez implantada, poderá render frutos por longo período educacional. Isso porque, com tempo, novas perspectivas e possibilidades de trabalho com o software podem interagir e produzir bons resultados no ensino. Para isso, é importante conhecer um pouco de cada item que pode ser abordado, melhorando o trabalho em sala de aula.

Com o uso da tecnologia da informação, o professor poderá propor atividades mais interativas e didáticas com seus alunos, buscando sempre trabalhar a questão da motivação e da contrapartida, em que o aluno passe a ser sujeito das atividades desenvolvidas. (PACHECO, 1997). Desse modo, podem-se criar relações comunicativas e interpessoais mais simétricas.

O papel do professor de História, nesse tipo de abordagem e de trabalho, aproxima-se de uma concepção de profissional que facilita a construção de significados por parte do aluno nas suas interpretações do mundo. Assim, este profissional será mais bem denominado se chamado de facilitador pedagógico. Para que possa ajudar o aluno, o professor, utilizando-se de um software como facilitador pedagógico que deverá possuir base teórica consistente e clara da concepção do objetivo da aprendizagem e da metodologia a ser utilizada, assim como do processo do conhecimento.

Um *software* educacional, sendo utilizado pelo professor poderá, entre outras atividades: (1) desenvolver poucos conceitos com maior produtividade; (2) encorajar o aluno a buscar outros pontos de vista e a desejar aprender e entender; (3) propiciar a análise de experiências significativas e a sua reflexão crítica; (4) promover a comunicação entre os alunos e grupos de alunos e o intercâmbio de experiências.

Nesse contexto, a própria relação professor-aluno está em pauta de discussão não só como consequência da visão construtivista de aprendizagem, mas também porque o professor deixou de ser o único a ter acesso à informação nessa relação. Esse dado está levando o professor a mudar de postura, abdicando do

poder que detinha enquanto único possuidor do conhecimento relevante no contexto escolar, favorecendo uma relação mais próxima com o aluno.

Para que se possa entender melhor o papel das TÍ's na educação, é preciso trabalhar a fundo um conceito de extrema importância para se entender o ambiente virtual, que é o conceito de hipertexto, pois o MOODLE está construído sobre a base da utilização de hipertextos. Segundo autores como Maria Helena Pereira Dias, em seu artigo "Hipertexto: Outra Dimensão para o Texto, Outro Olhar para a Educação", o hipertexto pode ser caracterizado como:

Possuindo uma estrutura composta por blocos de informação interligados, através de links (interconexões ou nexos) eletrônicos, ele oferece ao usuário diferentes trajetos para a leitura, provendo os recursos de informação de forma não linear. As conexões, facilitadas pelo computador, ligam as informações umas às outras. Assim, o hipertexto apresenta-se como sendo parcialmente criado pelo autor que o organiza e parcialmente pelo leitor que escolhe as ligações de sua preferência, conectando os dados informacionais que mais lhe interessam. Tais dados podem estar contidos não só em textos escritos, mas também em sons, imagens, animações bem como facilidades de interação e criações de realidade virtual (Snyder, 1996, p. 9) cuja complementariedade se torna mais clara através do termo hiperdocumento que generaliza para todas as categorias de signos os princípios da experiência hipertextual. Tecnicamente, um hipertexto é uma rede composta de nós ligados por conexões. Os **nós** podem ser palavras, páginas, imagens ou partes de imagens, seqüências sonoras, referência a documentos complexos que podem ser eles mesmos hipertextos. (DIAS, 2013, p. 01)

A contextualização do conceito de hipertexto ainda passa pelo estudo dos chamados "nós", os quais não estão ligados linearmente, como em uma corda ou como nos elos de uma corrente, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Juntamente com o visualizador (browser), representa um tipo de sistema para a organização de conhecimentos ou dados, aquisição de informações e comunicação (LÉVY, 1993, p.33). É ainda latente a forma evolutiva do trabalho com hipertexto, sendo que sua própria forma de se apresentar pode mudar rapidamente para formas muito avançadas.

Theodor H. Nelson, nos anos 60, usou pela primeira vez o termo hipertexto e se refere a este tipo de texto eletrônico, uma tecnologia informatizada radicalmente nova que é, ao mesmo tempo, uma forma de "edição". Segundo Nelson, a expressão se refere a uma "escritura não sequencial, a um texto que bifurca, que

permite ao leitor escolher e que se lê melhor em uma tela interativa. De acordo com a noção popular, trata-se de uma série de blocos de textos conectados entre si por nexos, que formam diferentes trajetos para o usuário" (LANDOW, 1995, p. 15).

Segundo Lévy (1999, p.63),

um hipertexto pode ser entendido como um conjunto de fragmentos de informação (nós) e um conjunto de nexos eletrônicos que os conectam entre si. O termo hiperdocumento simplesmente estende a noção hipertextual ao incluir informações visuais, sonoras e animações. O hipertexto ao possibilitar a passagem do discurso verbal a imagens, mapas, diagramas e sons ou outro fragmento textual expande a noção de texto muito além do meramente verbal, caminhando ao encontro das formulações pós estruturalistas nos que diz respeito à ênfase na idéia de "texto". o termo multimídia, comumente empregado para designar os CD-Roms é, de certa forma, enganador, pois significa em princípio "aquilo que emprega diversos suportes ou diversos veículos de comunicação".

Como forma de aprofundar o conteúdo deste trabalho, apresentar-se-á a seguir uma sequência de ferramentas que poderão ser utilizadas na plataforma MOODLE, com certo grau de simplicidade e que servirão de base metodológica para a interação e dinamização do conhecimento e trabalho em sala de aula.

### **a) Trabalho com Webquests**

Caracteriza-se como uma ferramenta de instrução e interação, que pode ampliar as possibilidades de discussões e que pode ser utilizada nos diversos níveis de ensino, com especial aplicação em atividades interdisciplinares. Trata-se de “uma atividade orientada para a pesquisa em que algumas ou todas as informações com as quais os aprendizes interagem são recursos provenientes da Internet.” (HEIDE, 2000, p154).

A estrutura de uma *Webquest* é bem definida, sendo o ponto central uma tarefa a ser desempenhada pelos alunos. Além do problema a ser resolvido, ela deve trazer uma introdução em que se contextualiza o tema, o processo de desenvolvimento da tarefa, os recursos disponíveis para os estudantes efetuarem a empreitada, sobretudo na forma de *links* com informações sobre a temática pesquisada, além dos critérios de avaliação e uma conclusão como ensinamento central do tema estudado.

O princípio pedagógico que norteia a construção de uma *Webquest* é a aprendizagem ativa e cooperativa com o uso do software e mediado pelo professor. Logo, como uma atividade orientada para desenvolver-se em grupo, uma *Webquest* facilita a busca de informações relevantes sobre os conteúdos pesquisados por parte dos estudantes e propicia o compartilhamento de competências.

De um modo geral, considera-se que o trabalho, através de *Webquests*, é uma modalidade da metodologia chamada de Aprendizagem por Projetos. Pode-se dizer que esta seria uma das melhores formas de desenvolver um projeto de aula, mediado pelas novas tecnologias, tendo em vista a estrutura clara que a mesma fornece.

É interessante essa ferramenta, pois os alunos hoje utilizam o computador para tudo, visualização de vídeos, relacionamentos, leitura. Por que não o usar para fazer uma tarefa? Esse programa irá juntar algo que eles já fazem corriqueiramente (mexer no computador e internet) com os estudos, podendo realizar atividades individuais e em grupo, melhorando a aprendizagem.

## **b) Projetos Colaborativos**

Os Projetos Colaborativos seriam a outra grande forma de aplicar o método da Aprendizagem por Projetos com base nas TI's. Sua característica principal é que o mesmo se desenvolve em ambientes virtuais destinados a cruzar fronteiras, abrigando professores e estudantes das mais diversas localidades a fim de compartilharem projetos pedagógicos, contribuindo assim para a globalização dos currículos escolares.

Tudo é feito em grupo, desde a seleção do tema e o planejamento da estratégia didática até a avaliação dos resultados. Dessa forma, as atividades podem ser executadas em diversas salas de aula no Brasil ou do exterior. Os resultados são divulgados e debatidos dentro do próprio site, enriquecendo a experiência e a discussão dos temas curriculares. (NOVA ESCOLA, 2006).

Dentre os projetos colaborativos de mais fácil participação, pode-se mencionar: O Projeto Enlaces-Brasil, filiado à organização Internacional Word Links, fundada em 1999, presente em mais de 30 países, com alcance de mais de

560.000 estudantes, distribuídos em mais de 1400 escolas e telecentros. Este projeto procura colaborar com o desenvolvimento profissional dos professores no sentido de capacitá-los a utilizaras TI's.

Segundo a página oficial, o Projeto Enlaces-Brasil:

É um programa de desenvolvimento profissional destinado a professores e alunos dos Ensinos Fundamental e Médio, que tem como objetivo criar e apoiar comunidades colaborativas que integrem ambientes reais e virtuais de aprendizagem, e que propiciem a construção de conhecimentos críticos coletivos através da participação constante de alunos e professores. (ENLACES, 2007).

Na página do Enlaces-Brasil, estão disponíveis mais de 80 (oitenta) projetos desenvolvidos por professores dos Estados do Ceará, Bahia e São Paulo. Estes podem servir de inspiração para o desenvolvimento de projetos similares.

Outra organização que dá suporte a Projetos Colaborativos é a rede multilíngue E-Pals, com sede no Canadá, que se dedica ao intercâmbio de turmas escolares ao redor do mundo. Reconhecidamente, esta é a maior comunidade *online* do mundo de turmas escolares, conectando mais de 6 milhões de alunos e professores num total de mais de 65.000 turmas escolares em 191 países. (JUNIOR, 2013)

A ideia central é a constituição de uma ampla rede de aprendizagem. O princípio pedagógico é a utilização da tecnologia para a aprendizagem cooperativa. Através da constituição de “turmas parceiras”, o projeto pode ser desenvolvido por duas turmas em países diferentes. Para tanto, as ferramentas de comunicação instantânea do E-Pals fazem a tradução imediata de idiomas para facilitar a comunicação entre turmas de países diferentes. O professor pode cadastrar sua turma na rede e participar de seus projetos ou utilizar o *site* como fonte de ideias para desenvolver seus próprios projetos.

Essa ferramenta é muito importante, pois ajuda o professor a ter contato com outras experiências, visões sobre determinado conteúdo. Ademais, trata-se de um momento de interação e partilha entre vários professores, ajudando no desenvolvimento e construção do conhecimento.

Estamos vivendo no período da globalização e ter a oportunidade de compartilhar com outros professores, em vários países no mundo, trará um ganho

enorme para os profissionais da área quanto para os alunos.

### **c) Autoria ou composição hipermídia pelos alunos**

Nesta modalidade de integração das TI's, na sala de aula,

Os alunos são levados à elaboração de um projeto de documento hipermídia. Após o projeto, os alunos deverão realizar a hiper composição, procurando criar, na virtualidade do computador, aquilo que haviam elaborado no planejamento. Além do trabalho com multimídia, possibilidade de criação e manipulação de imagens, gráficos e efeitos sonoros, músicas ou entrevistas, de utilizar recursos de vídeo, criando enredos e relações complexas entre os elementos da tela, o aluno realizará a complexa operação de criar *elos* de conexão entre os diversos conteúdos que terá de elaborar e que estarão, *a priori*, desconexos. (MATTA, 2006, p.58).

Na realidade, a aparente complexidade da ideia pode ser simplificada a partir do momento em que se estabelece como passo inicial a construção de um mapa conceitual, para, a partir deste, procurar adicionar os outros recursos, como, por exemplo, as imagens advindas de uma pesquisa iconográfica.

Um mapa conceitual é uma representação gráfica, semelhante a diagramas, que indica relações entre conceitos. Um *software* simples pode ajudar na construção de um mapa conceitual. De qualquer modo, a ferramenta principal aqui é a compreensão da lógica de um texto ou assunto e a criatividade para produzir uma representação gráfica do conhecimento.

### **d) Webfólios ou Portfólios Digitais**

É uma maneira de aplicar uma metodologia utilizada, sobretudo, em Universidades Norte-americanas, para o ensino com as TI's. O Portfólio, quando aplicado à educação, refere-se a uma coleção intencional do trabalho do estudante, que mostra seu esforço, progresso e conquistas. "É uma coleção sistemática e organizada de evidências usadas pelos docentes e discentes para monitorar o crescimento do conhecimento dos discentes, habilidades e atitudes em uma área específica". (MANFROI, 2007, p.07)

Na versão digitalizada do portfólio, chamado de webfolio, as possibilidades se

ampliam porque, além de arquivar-se trabalhos preferencialmente de papel, pode-se adicionar o arquivamento de sons e vídeos. A criatividade e capacidade do aprendiz é a determinante, utilizando-se uma ferramenta simples como um *blog*.

Por outro lado, a versão digital de um portfólio permite a reformulação de trabalhos, a associação, através da hipertextualidade com outras fontes, proporciona a interatividade, ou seja, admite recursos que, na versão tradicional, eram impensáveis.

#### **e) Google para Educadores e ligado ao MOODLE**

Além do mecanismo de busca principal, existem diversas formas de aproveitamento pedagógico. Dentre estas ferramentas, destacam-se o Google Earth e o Google Maps, ferramentas lançadas em meados de 2006, destinadas originalmente a auxiliar arquitetos a desenhar construções em três dimensões. Em tarefas educacionais, elas também podem ser usadas para a construção de edifícios, árvores, carros etc. Associada ao Google Earth, o MOODLE pode render bons resultados na reconstrução de edifícios e até monumentos históricos.

As perspectivas são muitas e impedem uma análise detalhada de cada possibilidade. Mas, relacionando algumas que podem facilmente ser apreendidas, podem ser mencionadas: apresentações em *PowerPoint* ou, muito melhor, o chamado *browser point* que permite uma melhor visualização de apresentações multimídia ou hipermídia; as chamadas viagens virtuais, que podem ajudar no levantamento de diversos aspectos de um povo ou cultura; linhas de tempo interativas; *blogs* pessoais ou coletivos; grupos de discussão que podem servir de suporte à criação de uma comunidade virtual. Enfim, pode-se almejar construir um ambiente virtual de aprendizagem onde, além do gerenciamento do curso, podem estar disponíveis textos, documentos, aulas e acolher tantas outras ferramentas disponíveis.

Neste sentido, um princípio que não pode ser esquecido, quando se fala de tecnologia educacional, é aquilo chamado de “fator Neston”: “existem mil maneiras de preparar uma aula, utilizando os recursos da telemática. Invente a sua!” (SILVA, 2010). Apesar de o autodidatismo, de o esforço e de a criatividade pessoais predominarem entre os professores diante do desafio para incorporar as NTIs na prática pedagógica, superando assim a tecnofobia docente. Não se pode esquecer

de que está havendo uma reformulação curricular nos cursos de formação de professores e boa parte destes estão incluindo em suas novas grades curriculares disciplinas que relacionam o ensino com a telemática.

Para os professores que já se encontram em serviço, aqueles que fazem parte da rede pública de ensino têm acesso ao PROINFO, o Programa Nacional de Informática na Educação, criado em 1997, e que visa promover o uso da informática na rede pública de educação básica. Através dos cursos ministrados, é possível aprender alguns rudimentos.

Os objetivos do PROINFO eram introduzir, no sistema público de ensino básico, a telemática (tecnologias de telecomunicações e informática) como ferramenta de apoio ao processo de ensino aprendizagem, visando: melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem; propiciar uma educação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico; preparar o aluno para o exercício da cidadania; valorizar o professor.

O ProInfo conseguiu formar uma comunidade interessada no uso pedagógico da telemática muito atuante em praticamente todas as unidades da federação (UF). Esta comunidade tem sido responsável pelos avanços do Programa, de modo especial a formação de recursos humanos e a conscientização dos escalões superiores dos sistemas públicos de ensino sobre a importância da introdução de tecnologias de ponta na escola pública. Além disso, por interagir cada vez mais com todos os programas da SEED, o ProInfo hoje é importante suporte a atividades de Educação a Distância desenvolvidas pela Secretaria. O Programa está institucionalizado em todas as UF. À exceção das metas que dependem de recursos para aquisição de hardware&software, todas as demais foram ultrapassadas de muito. Na área de capacitação de RH, foi muito bom o desempenho do ProInfo, que culminou com o desenvolvimento do e-ProInfo, ambiente virtual de aprendizagem que permitiu realização de cursos de capacitação de técnicos, gestores e professores (cursos que, para estes, chegaram ao nível de mestrado). Merece destaque o uso da metodologia de projetos nos cursos de capacitação do ProInfo, que em muito tem favorecido o desenvolvimento de atividades multidisciplinares de aprendizagem. ([www.proinfo.gov.br/upload/img/relatorio\\_died.pdf](http://www.proinfo.gov.br/upload/img/relatorio_died.pdf))

No entanto, a atual geração de professores que está saindo das Universidades percebemos um avanço na preparação para incorporar o uso pedagógico das TI's, notadamente porque boa parte destes já nasceram no final da década de 1980 e, portanto, já estão vivenciando com maior amplitude a aplicação

da tecnologia, mesmo sabendo que muita

O professor, ao entrar em contato com essas novas tecnologias e suas mais variadas ferramentas, perceberá que ele possui um bom aliado para o desenvolvimento do conhecimento. Vale ressaltar que a nova postura docente não diz respeito à incorporação do aparato tecnológico à sua prática, mas sim à compreensão de que, em última instância, a educação deve ser buscada como uma forma de motivar e dar oportunidades de novos conhecimentos.

Importante ressaltar que, nessa concepção, deve-se observar alguns requisitos mínimos necessários para a implementação das ferramentas das TÍ's, estabelecendo pré-requisitos, recomendações e identificação de problemas.

Geralmente, as ferramentas reunidas em um ambiente de aprendizagem têm como principal objetivo apoiar o desenvolvimento das atividades propostas pelo professor. É importante considerar os pré-requisitos, recomendações e problemas identificados, em relação ao uso de alguns dos recursos tecnológicos, citados anteriormente.

## **2.1 Como os Alunos Enxergam o Ensino de História em Sala de Aula**

O ensino de História no Brasil, tradicionalmente, esteve pautado na primazia da memorização em detrimento do entendimento. É comum ainda ouvirmos principalmente de pessoas que tiveram sua formação básica há trinta ou quarenta anos, que estudar História era “decorar” nomes e datas. Entretanto, nas últimas décadas do século XX, o surgimento de novas tendências e estudos historiográficos começaram a romper essa ideia factual e teórica da História, criando ambiente para novas formas de se trabalhar o estudo.

O ensino de História deve dar aos instruídos a capacidade de pensar por si próprios, não se apegando excessivamente a leitura factual. Conforme destacou Schmidt (2004 p.57), é despertar o senso crítico para “entender que o conhecimento histórico não é adquirido como um dom”, sendo, portanto, trabalho com pesquisas e levantamento de dados que possam dar uma perspectiva de análise. Estar em sala de aula deve ser, para o professor e o aluno, uma oportunidade para construir ideias e significados, trazendo inclusive suas experiências pessoais e suas impressões técnicas para o futuro. Com isso, o modelo focado na teoria e

factualidade, não deve prevalecer, pois não se pode primar apenas na memorização e repetição de fatos.

O que um professor de História precisa fazer em sala de aula e como a tecnologia vai ser usada nesse ambiente é, sem dúvida, um grande desafio. O ensino de História deve sair do fato e construir o conhecimento tendo como base de suporte as TI's uma forma de pensar o conhecimento e trazer o aluno para as provocações do mundo moderno entre sociedade, estruturas políticas e econômicas atuais. Essa nova perspectiva de se trabalhar a História deve estar no cotidiano do professor, deve ser algo do dia a dia, como algo natural e não desconhecido, aliando recursos didáticos, ações educativas e propostas de trabalho com outros recursos como o livro didático.

O ensino de História ainda se mostra muito teórico, precisa mudar com o uso da ferramenta tecnológica, que vai interferir e dinamizar a realidade do processo atual de ensino, introduzindo novas linguagens. Quando se fala sobre a incorporação de novas linguagens ao ensino de História, Selva Guimarães Fonseca afirma que: “Ao incorporar diferentes linguagens no processo de ensino de História, reconhecemos não só a estreita ligação entre saberes escolares e a vida social, mas também a necessidade de re (construirmos) nosso conceito de ensino e aprendizagem.” (SELVA GUIMARÃES, 2004, p. 149 – 156)

O professor de História deve aliar a força imagética do uso de uma plataforma educacional que, de modo simples, pode dar um novo anglo de visão e interação com o aluno, mostrando um novo mundo a ser estudado e visto de modo mais completo e atraente, o que aliás é passo importante para a manutenção do interesse no estudo da História e de sua afirmação, como disciplina curricular, principalmente, no ensino médio, alvo de possíveis reformas educacionais.

O ensino de História, nas escolas brasileiras, acontece de forma decorativa e desconectada do cotidiano, não acompanhando, em sua maioria, o movimento de modernização tecnológica que deve ser incorporado ao ensino em sala de aula.

Se o professor a ignora, perde para ela em termos de interesse do aluno, se ao contrário, o professor se coliga e a cita, e excita uma pesquisa, uma comparação, uma reelaboração o aluno se interessa e se agrega, sente que a escola fala também sua “linguagem”, cria-se assim uma identidade e uma identificação com o que está sendo ensinado. Fortifica na verdade um irreversível processo na pós-

modernidade entre a aula de História, as novas TIC e a formação do profissional.

Mas não são relações excludentes, nada nessa trilogia pode ser dispensado: nem educando, educador e nem as tecnologias de informação e comunicação, mais acentuadamente a internet, há na verdade que ser feitas trocas, adaptações e o conhecimento histórico resultar desse processo do modo que deve ser: dinâmico, dialógico e crítico. Na aplicabilidade das TIC como novidade no ensino de História, faz-se repensar a seguinte abordagem teórica de Piaget: É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitetar os projetos iniciais que introduzam os problemas significativos ao aluno. (SURUAGY, 2016.)

E continua a referida autora a explicar que a ideia do uso da tecnologia como aliada no ensino, deve buscar sempre a reflexão e outros pontos de vista sobre assuntos debatidos em sala, de modo que a solução não sejam apresentadas prontas, mas que sejam reconsideradas por meio de pesquisas e trocas de experiências.

(...)o computador pode ser usado para promover o intercâmbio do aluno com o meio, possibilitando-lhe responder às questões construídas no seu cotidiano, bem como para ser possível a participação ativa responsável do aluno na construção do seu conhecimento. É fundamental resgatar a afirmação de Ciampi (2005, p.123), explicando que com a grande quantidade de informações, faz pensar em novas práticas pedagógicas “não apenas nos conceitos disciplinares, mas a pesquisa e seleção dessas informações adquiridas, para resolver problema e analisar as possíveis soluções, as mais adequadas ao seu contexto”, e também pelo fato de que as novas linguagens estão imersas na sociedade e, com isso, possibilita novas formas de leitura. (Suruagy, 2016)

A própria concepção de sociedade sofreu mudança com a abertura e os acontecimentos políticos de meados da década de 1980. Com isso, várias transformações culturais ocorreram e com influência direta na forma de se trabalhar o ensino, incorporando novos hábitos, valores, conhecimentos e formas de pensar. O campo da educação não pode ficar de fora dessa fusão entre tradicional e moderno, no âmbito de tecnologia, a dinamização deve ser buscada, deixando de lado o apelo a História decorativa e factual.

A passagem do milênio trouxe consigo um conjunto de transformações que modificaram profunda e decisivamente a sociedade humana, como afirma Manuel Castells; “Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação começou a

remodelar a base material da sociedade em ritmo acelerado”. (1999:39). Assim, num mundo marcado, como o que vivemos, pela globalização e simultaneamente pela fragmentação, a grande questão a ser respondida é: Como combinar novas tecnologias, ensino de História e memória? Foi apenas a partir dos anos 90 que o termo mídia passou a ser amplamente empregado no Brasil. (SURUAGY, 2016.)

Mesmo havendo uma ampla difusão do termo mídia, pode-se perceber que seu conceito e suas perspectivas ainda estão a ser estudadas. Podemos, para fins de análise didática, adotar o termo mídia como um conjunto de meios que facilitam e dinamizam a comunicação. Com isso, relevante citarmos que a compreensão da mídia e sua utilização na educação, na sociedade moderna, é de vital importância para o aprimoramento educacional.

A chamada sociedade da informação, nome que se dá a era moderna da tecnologia na educação, inspira um aprofundamento nos estudos e possibilidades de seu uso. O fluxo de informações cresce em taxas que, muitas vezes, nem podemos medir. Isso se deve ao fato de que, tamanho dinamismo, a educação e o ensino devem acompanhar isso. A TI no ensino de História, por meio do uso de uma plataforma educacional, irá unir professor, aluno e ensino, expondo seus significados, interpretando-os e integrando-os.

### **3. Como o ensino de História pode ser dinamizado como o uso de uma plataforma educacional?**

O uso do MOODLE como plataforma educacional no ensino de História será capaz de realizar mudanças significativas, mas dependerá da união de diversos fatores que vão além do mero uso da TI. Os ingredientes desse novo conceito educacional devem estar interligados. Dependerá em primeiro lugar, de professores aptos e com vontade de utilização da ferramenta, que estejam estimulados pela curiosidade e possibilidade de expansão do conhecimento e, com isso, consigam levar a empolgação em estudar aos seus alunos. Em segundo lugar, de valorização do trabalho profissional e apoio da escola e do governo na modernização tecnológica.

O contato pessoal não deve ser esquecido, afinal ele será importante no estudo e aplicação da tecnologia. O MOODLE aperfeiçoará a forma de trabalho, dando opções, alternativas e novas perspectivas do ensino, aproximando professores e alunos, rompendo barreiras físicas e proporcionando até mesmo uma maior democratização do estudo. Os alunos não deverão ser meros receptores, ao contrário, devem ser parceiros nessa empreitada, sendo motivados pelas várias opções do uso da TI e, com isso, criando um estímulo ao professor, facilitando o processo de ensino e da aprendizagem.

A escola, enquanto instituição, é parceira nesse processo. Administradores, diretores e coordenadores devem estar mais abertos a incentivar a afirmação de novos processos pedagógicos como o uso da TI. O setor privado pode também ser parceiro, patrocinando projetos e investindo em modernização escolar, gerando inovação, intercâmbio e comunicação.

O ensino de História com o uso do MOODLE poderá se apresentar como uma opção mais rica e interessante aos alunos. Com a ferramenta o aluno poderá entender que o aprendizado não se estabelece apenas no ambiente de sala de aula, o qual, muitas vezes, é sinônimo de falta de ânimo, ao contrário novos espaços de trocas de informações, incentivos, pesquisas podem ser criados e implementados por meio do uso do MOODLE.

Ensinar História e suas diversas perspectivas pressupõe muita dedicação à leitura e acesso a acervos de obras, as quais, muitas vezes, são difíceis de serem lidas pelos alunos. Fatores como: poucos exemplares, preço e falta de interesse murcham o entusiasmo dos discentes. O MOODLE acompanha a evolução tecnológica de jogos e de trocas de informações na rede, numa velocidade que a maioria dos estudantes se adapta facilmente. Com isso, o próprio aluno seria um facilitador e um motivador do uso da ferramenta entre seus pares, o que ainda poderá proporcionar um acesso a obras e trabalhos a serem disponibilizados na rede de forma gratuita e de fácil acesso.

A ferramenta interage com a perspectiva de tecnologia dos alunos. Simples toques no celular podem dar acesso à plataforma, suprimindo as dificuldades, muitas vezes, que o professor tem de estar ao vivo com seus instruídos. A versatilidade de produção de textos autoexplicativo, com links, apoio, glossários, atividades

interativas se inserem perfeitamente no universo das redes sociais, tão veneradas e usadas principalmente pelos mais jovens.

É notório que o aprendizado e o interesse por ele se estabelecem quando há uma criação de um vínculo entre as partes. A interação pressupõe desafios e também uma boa dose de inovação. O ensino de História, considerado monótono e desnecessário pelos alunos, pode se tornar interessante e desafiador com a implantação do MOODLE. Até mesmo alunos que têm dificuldade em se expressar em sala de aula podem usar a plataforma como uma forma de ampliação de seu conhecimento estimulação sua própria participação.

O planejamento do ensino de História com o MOODLE será mais elaborado, sem rigidez e teorias excessivas. A liberdade criativa dos alunos será estimulada, uma vez que eles próprios poderão interagir com o sistema, dando sugestões e criando desafios que possam estimular uma concorrência saudável entre eles, adaptando-se às diferenças individuais, respeitando os diversos ritmos de aprendizagem, integrando as diferenças locais e os contextos culturais

A plataforma será útil também na adaptação dos programas de ensino às necessidades dos alunos, pois ela será inserida numa verdadeira comunidade na qual serão imputadas a ele deveres e responsabilidades com os quais ele se verá motivado a realizar os trabalhos, estudos e interações com os colegas. A ideia com tais abordagens é dar ao aluno a sensação de respeito e liderança, fatores que podem transformar a maneira de se enxergar a importância do ensino de História.

Com a plataforma MOODLE, o aluno poderá ter acesso a materiais feitos com antecedência, participando também da forma como eles são pesquisados, trabalhados, apropriados, avaliados. Com isso, haverá uma ligação didática entre planejamento geral da aula e a produção individual. Além disso, as diferentes metodologia de professores e modos de aprendizagem dos alunos serão respeitados, pois a ferramenta será um facilitador. Cada professor pode desenvolver de uma forma mais tranquila e acessível seu próprio estilo de ministrar aula, pois o MOODLE será um intermediário, uma ferramenta de auxílio no entendimento.

Com essa perspectiva, podemos chegar a uma dinamização e ampliação do ensino de História, alcançando o público alvo, alunos principalmente do ensino médio, sem que com isso tenhamos alto custo em investimento. Outro fator importante é que, com o uso da ferramenta, pode se estabelecer um ensino

contínuo, pois os trabalhos extrapolam os limites da sala de aula, podendo ser acessados de qualquer lugar, assim alunos e professores podem estar sempre em contato, estimulando a produção do conhecimento.

Especificamente, o ensino de História precisa deixar de ser factual e teórico, como muitas vezes se apresenta, e alternativas devem ser buscadas pelos professores, escolas e governo; os alunos precisam ser motivados e entender a importância da compreensão da História enquanto disciplina; precisam estudar, compreender e valorizar este ensino. Nesse ponto, nessa perspectiva, por uma dinamização, é o que MOODLE pode ser usado: “

Um dos objetivos do ensino a distância on-line, o chamado e-learning, é proporcionar aos alunos um ambiente virtual composto por diversas ferramentas, onde poderá haver a troca de informações entre aluno e professor ou entre alunos. Esses são os chamados ambientes colaborativos e fazem parte de um ambiente de aprendizagem. (MACHADO, 2008)

O ensino de História pode ser integrado ao uso de opções como a tutoria, a comunicação, a interatividade, a produção e a distribuição de material didático. Essas opções sem o uso da ferramenta tornam-se difíceis e trabalhosas e o seu uso pode proporcionar uma ampla divulgação entre os estudantes que serão parte importante no uso dessas possibilidades.

Tutoria A tutoria possibilita o rompimento da noção de espaço/tempo do ensino presencial, garantindo que o tempo seja administrado pelo próprio aluno em função de suas necessidades e que o espaço de estudo não se restrinja à sala de aula convencional. A tutoria tem um papel importante, visto que, por meio dela, se realiza em grande parte o processo de retroalimentação acadêmica e pedagógica, a comunicação e o diálogo, superando as limitações da ausência do professor, se rompe com o possível isolamento do cursista e se introduz a perspectiva humanizadora num processo mediado pelos meios tecnológicos (MACHADO, 2008)

Em relação à importância dos elementos de comunicação e interatividade, podemos entender que o principal é manter a atenção no aluno e seu aprendizado.

O foco de um sistema educacional deve ser sempre o aluno. Em se tratando de cursos presenciais, o aluno está inserido em um

ambiente onde tem uma certa facilidade de interagir com os participantes dos diversos segmentos envolvidos em seu curso: professores, colegas, coordenadores, colegiados, agentes administrativos, entre outros. Na modalidade a distância, entretanto, visto que professores e alunos não se encontram frequentemente no mesmo espaço e tempo de aprendizagem, a interação e a comunicação devem ser concebidas e estruturadas de modo a garantir o diálogo entre eles, através de e-mail, chat, fórum, enquetes, disponibilizadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (MACHADO, 2008)

E na questão da produção e da distribuição de material didático, deve ser feito, atendendo aos objetivos propostos na montagem do curso na plataforma, com conteúdos que possam expressar o que foi trabalho e capazes de motivar os alunos.

Produção e distribuição do material didático O material didático a ser utilizado deverá garantir a aplicação dos princípios norteadores do Projeto, traduzir os objetivos do curso, abordar todos os conteúdos expressos nas ementas e levar os alunos a alcançarem os resultados esperados em termos de conhecimentos, habilidades, hábitos e atitudes. A relação teoria-prática deverá permear os materiais instrucionais de modo a propor uma sólida formação teórica que possibilite a compreensão do fazer pedagógico, enraizada nas práticas pedagógicas, nos saberes profissionais, evitando-se a clássica separação entre os conteúdos e as metodologias. (...) os processos de ensinar e de aprender na educação a distância não ocorrem de forma simultânea e nem em espaços necessariamente compartilhados por alunos e docentes, as propostas de ensino na modalidade são mediatizadas através de materiais didáticos. (MACHADO, 2008)

Com a aplicação dessas possibilidades, os alunos poderão verdadeiramente se empolgar ao estudar História. Com o uso do MOODLE, o aluno poderá se avaliar e interagir com o professor e outros alunos e poderá inspirar nos discentes mais autonomia, responsabilidade, estímulo ao senso crítico e fomento à independência emocional e intelectual, processos importantes no amadurecimento do aluno como um ser em formação.

Diante ao exposto, podemos chegar à ideia de que o MOODLE, no ensino de História, pode melhorar a aceitação da disciplina entre o corpo discente. Tal fato se mostra importante, principalmente na atual realidade econômica e educacional que vive o país, com possibilidades de alterações de currículos educacionais, fusão de disciplinas pertencentes à área de humanas, além, é claro, do desinteresse pelo ensino de História.

### **CAPÍTULO III**

## **CONHECENDO E TRABALHANDO COM A PLATAFORMA MOODLE**

Com a finalidade de demonstrar de forma prática a aplicação da plataforma MOODLE como uma ferramenta gerenciadora e importante no trabalho do professor em sala de aula, bem como expressar, de uma forma didática, a utilização do programa em si, serão apresentadas, neste capítulo, as funções do programa gerenciador, permitindo ao professor uma consulta ao modo de operação, instalação e utilização.

O MOODLE abrange não só a interação do professor e seus alunos, mas se mostra também como uma ferramenta gerencial, na qual o professor e a própria escola podem ter um controle educacional de seus alunos, como lista de presença, faltas e notas por disciplina, tendo a opção de ser também um diário digital do professor.

A filosofia educacional sobre a qual se baseia o MOODLE é a do construcionismo, que afirma que o conhecimento é construído na mente do estudante, ao invés de ser transmitido sem mudanças a partir de livros, aulas expositivas ou outros recursos tradicionais de instrução. Deste ponto de vista os cursos desenvolvidos no MOODLE são criados em um ambiente centrado no estudante e não no professor. O professor ajuda o aluno a construir este conhecimento com base nas suas habilidades e conhecimentos próprios, ao invés de simplesmente publicar e transmitir este conhecimento. Por esta razão, o MOODLE dá uma grande ênfase nas ferramentas de interação entre os protagonistas e participantes de um curso. A filosofia pedagógica do MOODLE também fortalece a noção de que o aprendizado ocorre particularmente bem em ambientes colaborativos. Neste sentido, o MOODLE inclui ferramentas que apoiam o compartilhamento de papéis dos participantes (nos quais eles podem ser tantos formadores quanto aprendizes e a geração colaborativa de conhecimento, como wikis, e-livros, etc., assim como ambientes de diálogo, como diários, fóruns, bate-papos, etc. (SABBATINI, 2010)

As imagens a seguir foram retiradas do manual básico para usuários da plataforma MOODLE, 2012, e traz exemplos do uso do MOODLE em sala de aula de faculdades como o IFG e a UFRS. A estrutura básica de aplicação do MOODLE se divide em: Comunicação (fóruns, bate-papos, avaliações); Criação de textos (diários,

trabalhos individuais, trabalhos em colaboração); Repositório de conteúdo; Criação de pastas para arquivamento de documentos pessoais (portfólio).

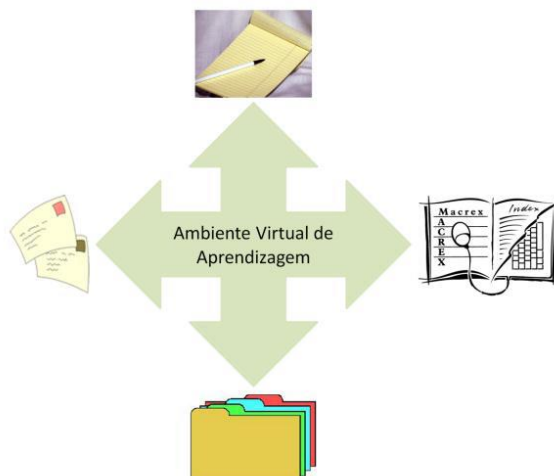


Figura 1: Representação esquemática de um Ambiente Virtual de Aprendizagem

O MOODLE não possui um correio eletrônico integrado, mas permite a comunicação via chat, como base no sistema de “bate papo”, criando uma boa interação entre docentes e discentes. É importante esclarecer que o MOODLE apresenta categorias de usuários e cada uma com sua peculiaridade. Existem quatro categorias de usuários de uma plataforma, sendo estes: 1. Administradores; 2. Docentes (professores e tutores); 3. Alunos; 4. Visitantes.

Os recursos são diferentes ou apresentam funcionalidades diferentes para cada tipo de usuário. Neste tutorial, trataremos apenas das ferramentas manipuláveis pelos alunos.

### 3.1 TRABALHANDO A CONFIGURAÇÃO DA PLATAFORMA

Como se trata de um sistema de fonte aberta, o MOODLE pode apresentar diferentes configurações. A interface padrão consiste em três colunas, como essa apresentada na Figura 2. Embora essa interface apresente três colunas, os recursos disponíveis em cada coluna dependem do tipo de instalação. Geralmente, a coluna central é usada para apresentar os cursos oferecidos, mas há casos em que o acesso aos cursos é feito por meio de links dispostos em uma das colunas laterais.



Figura 2: Divisão em colunas e links de acesso

Na plataforma MOODLE utilizada pelo IFG, a interface de abertura do MOODLE Institucional apresenta apenas a caixa de acesso (coluna central na Figura 3) para quem já tem código de usuário, e não há o formulário de inscrição para usuários novos.

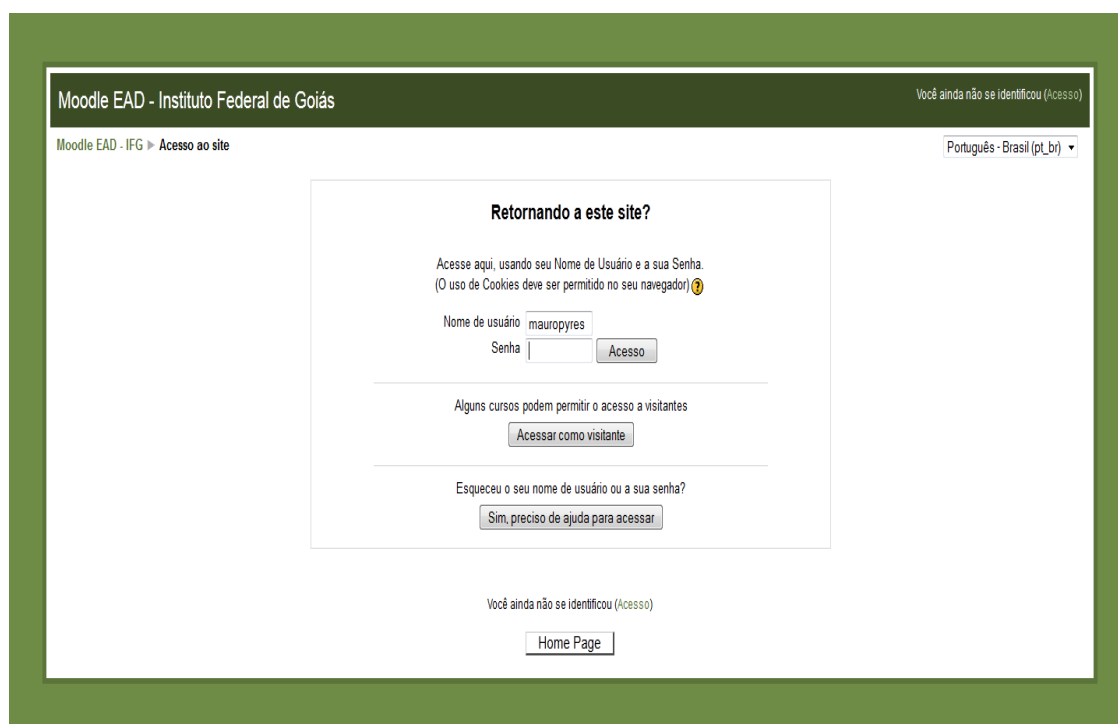


Figura 3: Exemplo do uso do MOODLE no IFG, usando apenas coluna central

### 3.2 Primeiro acesso: preenchendo o perfil

Ao fazer login no sistema, abre-se a página apresentada na Figura 4. Observe: seu nome na parte superior, à direita, logo abaixo, atividades recentes para auxílio, ao centro uma relação de cursos disponíveis.

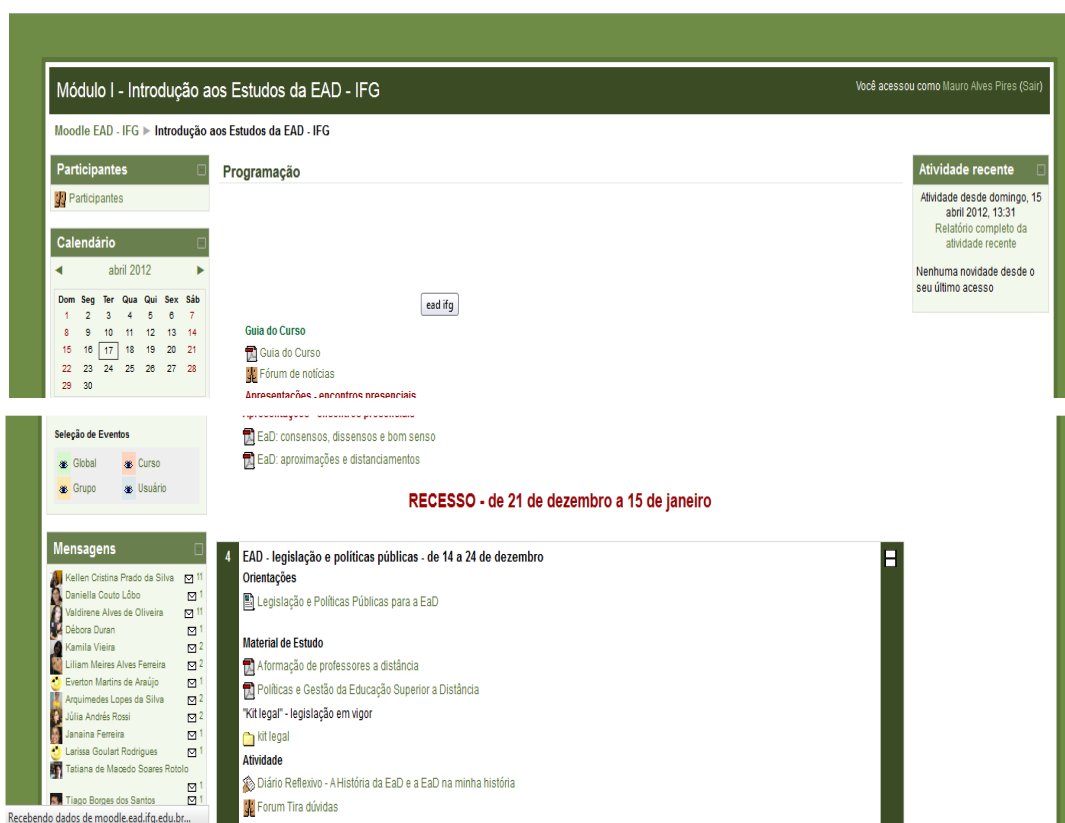


Figura 4: Tela de apresentação, após inserção de login e senha

A primeira providência, no primeiro acesso, é o preenchimento do perfil. Clique no seu nome e observe a página que se abrirá (Figura 5). Observe os elementos que aparecem na figura. O sistema lhe apresenta parte do seu perfil, com os dados que ele dispõe, como os cursos nos quais você está inscrito ou com acesso autorizado. Veja que aparece uma fotografia, caso você ainda não tenha introduzido aparece a cara de boneco em amarelo. Neste caso, a imagem pode ser substituída por uma fotografia do usuário, também é necessário fornecer outras informações. Para realizar as alterações, deve-se clicar no botão Modificar perfil.



Figura 5: Preenchimento do perfil

O sistema apresentará um formulário dividido em três partes (Figura 6):

Figura 6: Modificação de Perfil

**1. Dados de localização** – Endereço eletrônico (Que pode ou não ser exibido, ativado ou não. Atenção, se o endereço eletrônico não estiver ativado você não

receberá mensagens enviadas pelo sistema. Portanto, convém que o deixe ativado.); Cidade e país (preenchimentos obrigatórios).

**2. Apresentação biográfica** – Também é obrigatório o preenchimento. Trata-se de um local onde você pode fazer sua apresentação. Áreas de interesse, o que faz, o que pretende fazer e coisas do gênero. É importante fornecer informações que definam o mais precisamente possível o seu perfil.

**3. Apresentação visual** – Não é obrigatória, mas é extremamente importante. O sistema só admite imagens JPG e PNG. O tamanho máximo da foto é indicado ao lado da caixa de seleção. No nosso caso, 8 Mb. Abaixo da caixa de seleção, há uma caixa de preenchimento opcional (não exibida na Figura 6) para a descrição da imagem. As fotos são redimensionadas para 100x100 pixels. Portanto, para não ficar perdido na imagem, é recomendável o uso de uma foto em close.

**4.** Se desejar substituir a foto, execute o seguinte procedimento: clicar na caixa Excluir > clicar no botão Atualizar o perfil (final da página) para retornar ao boneco amarelo > clicar no botão Modificar perfil > selecionar a nova fotografia > Atualizar o perfil.

## 5. Primeiro acesso: examinando os canais de navegação

Agora que você preencheu seu perfil, vamos ver a interface visualizada pelos alunos.



The screenshot shows a Moodle course interface. At the top, it says 'Módulo I - Introdução aos Estudos da EAD - IFG' and 'Você acessou como Mauro Alves Pires (Sair)'. Below this, there's a breadcrumb trail: 'Moodle EAD - IFG > Introdução aos Estudos da EAD - IFG'. The main content area is titled 'Programação' and features a large banner for 'Curso Introdutório de Capacitação em EAD' with a globe icon. To the left, there are several widgets: 'Participantes' (showing a list of participants), 'Calendário' (showing a calendar for April 2012), and 'Seleção de Eventos' (with options for Global, Curso, Grupo, and Usuário). To the right, there's an 'Atividade recente' widget showing a recent activity from Sunday, April 15, 2012, at 13:48, titled 'Relatório completo da atividade recente', with a note that there has been no new activity since the last access.

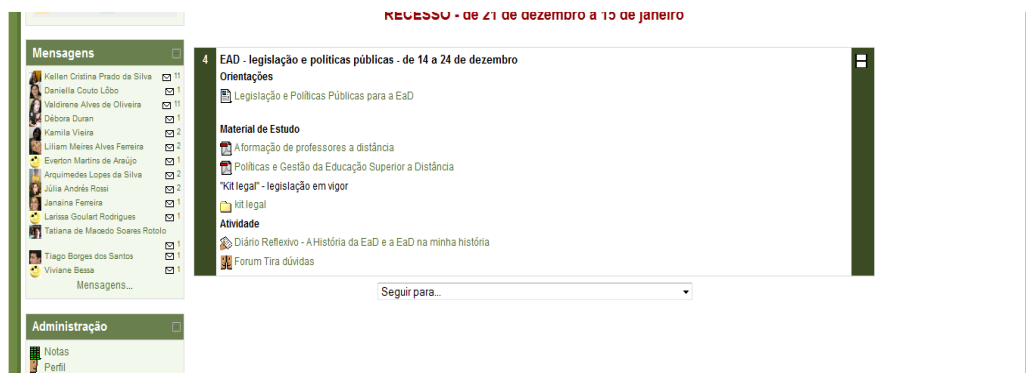


Figura 7: Visualização do perfil pelos alunos

A Figura 7 representa: 1. Indicação de quem acessou a plataforma e botão para sair do ambiente; 2. Indicação de localização no sítio e links para outras localizações; 3. Atividades e recursos disponíveis. Na sequência veremos isso mais detalhadamente. Abaixo do bloco Participantes há o bloco calendário, com links para seleção de eventos. Na parte inferior desse bloco, há um link para seleção de eventos, o bloco mensagens dos participantes e o bloco administração com links para notas e para perfil. 4. Início da parte central da interface, contendo informações sobre a disciplina, ou sobre o curso. 5. Calendário (veja detalhamento mais adiante). 6. Links para as disciplinas disponíveis. 7. Links para os materiais disponíveis nos módulos ou nas semanas do curso. Veja detalhamento mais adiante.

## 5. Calendário

Um curso bem organizado inicia-se pela definição do seu calendário, que em algumas plataformas é substituído pela Agenda do Curso. Depois de preencher o perfil e dar uma olhada geral na interface do curso, a próxima ação é examinar o calendário.

Uma imagem ampliada do calendário é apresentada na Figura 8. Observe que abaixo do calendário há uma legenda para cada um dos quatro tipos de eventos:

1. Eventos globais só podem ser agendados pelo administrador do sistema (que tem poderes supremos!). Geralmente são feriados ou programações institucionais, e podem ser vistos por todos os participantes do portal.
2. Eventos do curso (disciplina) podem ser agendados pelo professor e são vistos por todos os participantes de uma disciplina.

3. Eventos do grupo podem ser agendados pelo professor, para cada grupo que ele tenha formado. Ou seja, esse tipo de evento só pode ser visualizado pelo grupo selecionado.
4. Evento do usuário pode ser agendado unicamente pelo usuário. É o único tipo de evento que o aluno pode agendar, e só pode ser visto por ele. Nem professor, nem administrador têm acesso. Pode ser usado pelo aluno como um diário.



8

Figura 9: Imagens ampliadas do calendário

O olho aberto ao lado do nome significa que aquele evento pode ser visualizado. Por exemplo, na Figura 9(a) o evento de curso **Bate-papo** não está visível. Quem define se determinado evento deve ser visível é o usuário que está conectado, e não o autor. Para tomar conhecimento dos eventos, basta passar o cursor sobre a data. Como ilustrado na Figura 10, essa ação resulta na abertura de uma pequena caixa com a data e o título do evento. Clique no link que aparece na caixa para saber mais detalhes.

Para conhecer os detalhes básicos de todos os eventos de um mês, basta clicar no nome do mês. Como exemplificado na Figura 11, por intermédio dessa ação vemos os títulos de todas as atividades de junho. O sistema permite acessar o mês anterior (abril) e o posterior (junho). Esse acesso também pode ser feito clicando nos calendários exibidos na lateral direita.

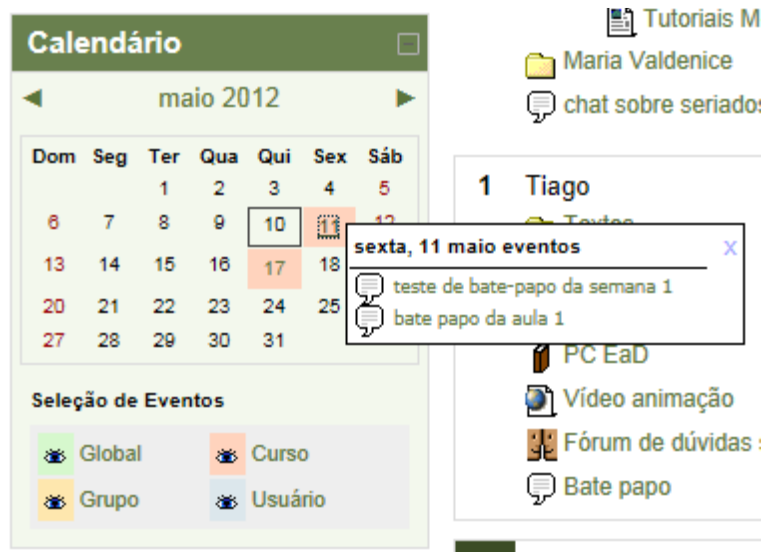


Figura 10: abertura de caixa de referência no calendário e abertura dos detalhes.

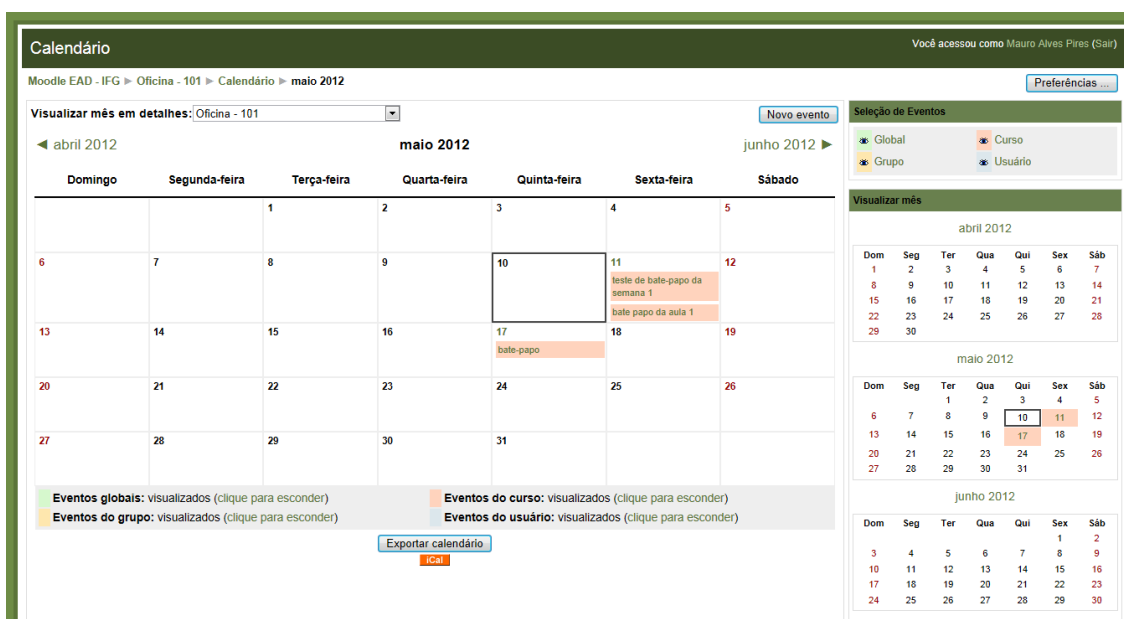


Figura 11 - Detalhes sobre os eventos de um mês.

O calendário para agendar suas atividades no curso.

Calendário Você acessou como Mauro Alves Pires (Sair)

Moodle EAD - IFG » Oficina - 101 » Calendário » Novo evento

**Novo evento (Evento do usuário)**

Nome:

Descrição: 

Trebuchet 1 (8 pt) Língua B I U S ↵ ↶ ↷

Caminho:

Data:    Hora

Duração:  Sem duração  
 Até    Hora    
 Duração em minutos

Repetição:  Nenhuma repetição  
 Repetir semanalmente, criar todas de uma vez  eventos

**Seleção de Eventos**

Global  Curso  
 Grupo  Usuário

**Visualizar mês**

abril 2012

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

maio 2012

Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

junho 2012

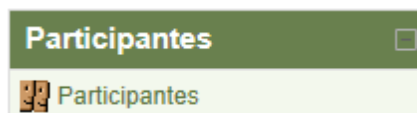
Dom	Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Figura 12 – Formulário para criação de eventos permitidos aos alunos.

## 6. Comunicação entre participantes

Ao contrário do TelEduc, que tem uma ferramenta denominada Correio para a comunicação entre os participantes de um curso, o MOODLE permite a comunicação entre participantes por intermédio de mensagens que podem ser enviadas por diferentes procedimentos e para participantes de diferentes cursos instalados na plataforma. Esse último mecanismo constitui uma vantagem do MOODLE em relação ao TelEduc, pois nesta plataforma o correio só permite o envio de mensagens para participantes de uma única disciplina.

### 6.1 Procedimento padrão para envio de mensagens





Para realizar o procedimento padrão, existem dois caminhos. O primeiro deve ser seguido quando se deseja enviar mensagem para um ou vários participantes de uma disciplina. Neste caso, basta clicar no link Participantes (Figura 12A). A ação resulta na abertura da janela apresentada na Figura 12B. pode-se selecionar um, vários ou todos os participantes. Depois basta acionar a caixa Acrescentar / mandar mensagens e clicar em OK para ter acesso à janela apresentada na Figura 13.

O segundo caminho é pelo link Mensagens. Existem duas possibilidades, exemplificadas nas Figuras 12B e 12C. Por outro lado, se o aluno/professor foi recentemente incluído na plataforma, talvez ainda não tenha montado sua lista de contato. Nesse caso, uma boa providência inicial é formar sua lista de contatos.

A Figura 12C mostra uma lista de contatos. Observe que por intermédio do link Participantes é possível enviar mensagem para qualquer pessoa ou grupo de pessoas, enquanto que o link Mensagens só permite o envio para os contatos.

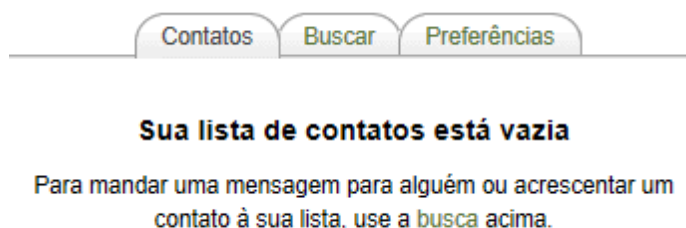


Figura 13: Janela para seleção de contatos.

Outra providência importante é a definição de suas preferências para recebimento e envio de mensagens; basta clicar no botão à direita apresentado na Figura 13 e preencher o formulário que será exibido (Figura 14).

Com relação às mensagens, os usuários do MOODLE dividem-se em dois grupos. O grupo daqueles que fazem parte da sua lista de contatos e o daqueles que não fazem parte dessa lista. Em princípio, todos podem receber e enviar mensagens para todos.

Contatos   Buscar   Preferências

---

- Mostrar automaticamente a janela de Mensagens quando eu receber novas mensagens (seu navegador não deve bloquear a abertura automática de novas janelas "pop-up" deste site)**
- Bloquear todas as mensagens de quem não estiver em minha lista de contatos**
- Anuncie com um som o recebimento de novas mensagens (pode ser necessário instalar um plugin para execução de recursos sonoros, como o Quicktime)**
- Usar o editor de HTML (Apenas IE 5.5 ou posterior)**
- Versão sem frames e Javascript**
- Receber as mensagens por e-mail se eu não estiver conectado**

Por mais de  minutos

Endereço de email

Formato

Figura 14: Formulário para definição das preferências para recebimento e envio de mensagens.

A Figura 15 é um exemplo de janela que se abre, quando da modificação de contatos, abaixo do nome do contato são apresentadas três opções: acrescentar contato, bloquear contato e histórico das mensagens. Nesta última opção, serão exibidas as mensagens que foram trocadas com aquele participante.



**Arquimedes Lopes da Silva**

Figura 15: Janela para envio de mensagens, conforme as preferências definidas na Figura 14.

A qualquer momento é possível eliminar contatos do grupo. No entanto, mesmo que um participante seja eliminado, ele ainda poderá enviar mensagens para o eliminador (Figura 16).

Um participante só não pode enviar mensagem para alguém que o tenha bloqueado (Figura 18). Portanto, se você quiser eliminar alguém da sua lista de contatos e não desejar receber mensagens desse eliminado, você terá que bloqueá-lo. Se você quiser bloquear mensagens de quem não está na sua lista de contatos, pode fazê-lo na sua definição de preferências (Figura 14). Neste caso, o sistema abre a janela exibida na Figura 17 para quem tentar enviar uma mensagem a quem não o incluiu na lista de contatos. Figura 16 - Mensagem enviada pelo participante Carlos Alberto dos Santos. Figura 17 – Recursos para busca de contatos.



Figura 16: Mensagem enviada pelo participante Carlos Alberto dos Santos



Figura 17: Recursos para busca de contatos.

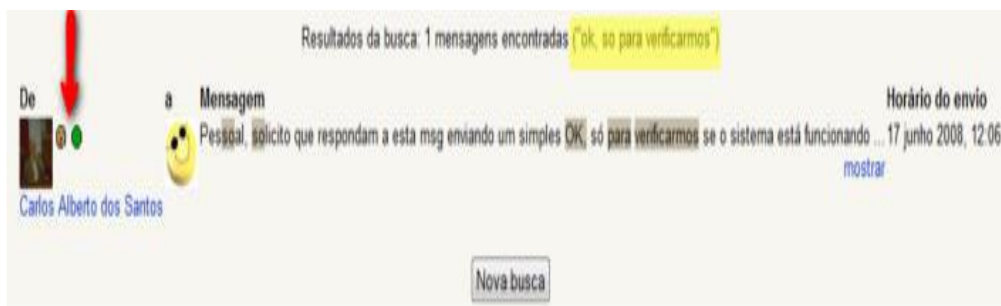


Figura 18: Resultado da busca com a expressão “ok, só para verificarmos”.



Figura 19: Mensagem recebida de alguém que não pertence à lista de contatos. A seta vermelha indica o ícone que permite a inclusão do contato na lista. A bolinha verde é o ícone que permite o bloqueio do usuário.



20: Resposta do sistema quando alguém tenta enviar mensagem para um participante que optou por receber mensagens unicamente de contatos da sua lista.



Figura 21: Resposta do sistema quando alguém tenta enviar mensagem para um participante que o bloqueou.

### 6.3 Uso do fórum para envio de mensagem

Um recurso também utilizado para a troca de mensagens é o fórum. Existem muitas possibilidades que dependem da criatividade do professor. Como esse é um procedimento que depende do professor para ser formatado, cabe ao aluno apenas saber como funciona o fórum, tema de uma seção mais adiante.

## 7. Ferramentas da plataforma

A Figura 22 é parte de uma página de entrada de curso, na interface do aluno. Abaixo do título Agenda do Curso são exibidos três títulos ao lado de seus respectivos ícones: Tutorial para o uso do MOODLE, Termos pertinentes à disciplina e Correio eletrônico. As setas apontam para a coluna à esquerda, onde são apresentados os mesmos ícones com outros títulos. Significa que Tutorial para o uso do MOODLE é um Recurso, Termos pertinentes à disciplina é um Glossário e Correio eletrônico é um Fórum.

Na semana de 4 a 10 de março estão programados o fórum Planejamento da disciplina e dois wikis, Projeto do curso e Novo wiki para teste. Embora os termos na coluna da esquerda estejam todos na caixa denominada Atividades, na verdade, temos ali quatro atividades (Diário, Fórum, Glossário e Wiki) e um recurso (tutorial).

Essas duas palavras são muito importantes no MOODLE, elas podem ser englobadas no que se costuma denominar ferramentas da plataforma. Nas duas seções anteriores discutimos duas dessas ferramentas: o calendário e as ferramentas utilizadas para envio e recebimento de mensagens. Veremos agora as outras ferramentas mais utilizadas por professores e alunos.

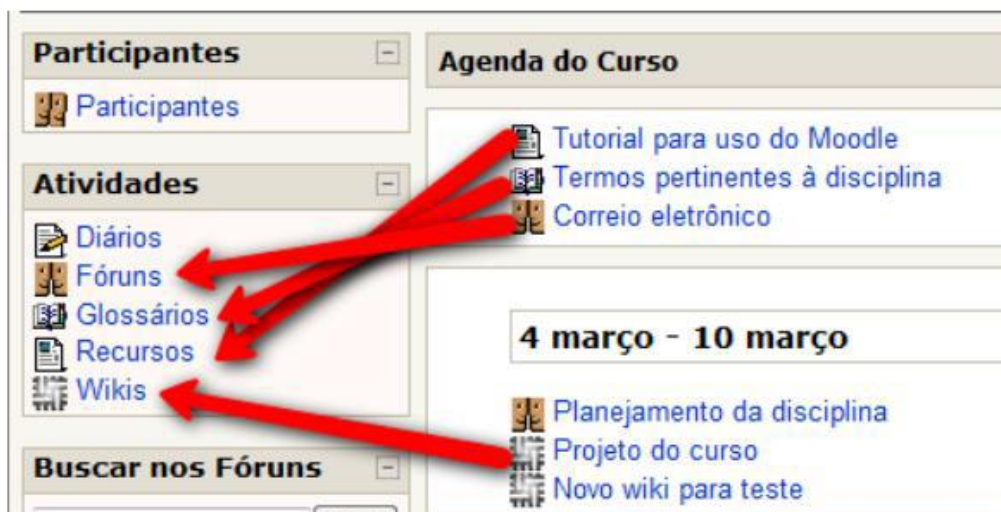


Figura 22: Parte de uma página de entrada de curso, na interface do aluno.

Atividade é tudo que o aluno tem que fazer no curso. Recurso é tudo que o professor pode disponibilizar no curso. Antes de detalhar, sobretudo as atividades, é interessante chamar a atenção para o fato de que clicando nos títulos à esquerda tem-se a lista completa das atividades e dos recursos disponíveis no curso. Por exemplo, clicando em Wikis, o sistema apresenta a janela, parte da qual é exibida na Figura 23.

Na semana 1 existem dois wikis programados (Projeto do curso e Novo wiki para teste), e na semana 4 estão programados outros dois wikis (Wiki tipo estudante e Wiki tipo Grupos).

Semana	Nome da página	Sumário
1	<a href="#">Projeto do curso</a>	Os resultados
1	<a href="#">Novo wiki para teste</a>	Não sei porq
4	<a href="#">Wiki tipo estudante</a>	Este wiki foi
4	<a href="#">Wiki tipo Grupos</a>	Wiki tipo Gr

Figura 23: Parte da janela onde são apresentados os wikis do curso.

Só na interface do professor é possível visualizar a relação completa de recursos e atividades (Figura 24). Geralmente os professores colocam na plataforma textos HTML (Criar uma página web), links para arquivos ou sítios (neste tutorial não usaremos o termo inglês site, a não ser em citações de outros autores) na internet (Link a um arquivo ou site) e arquivos em um diretório (Visualizar um diretório). Na sequência ilustraremos esses três recursos. Quanto às atividades, ilustraremos as mais utilizadas.

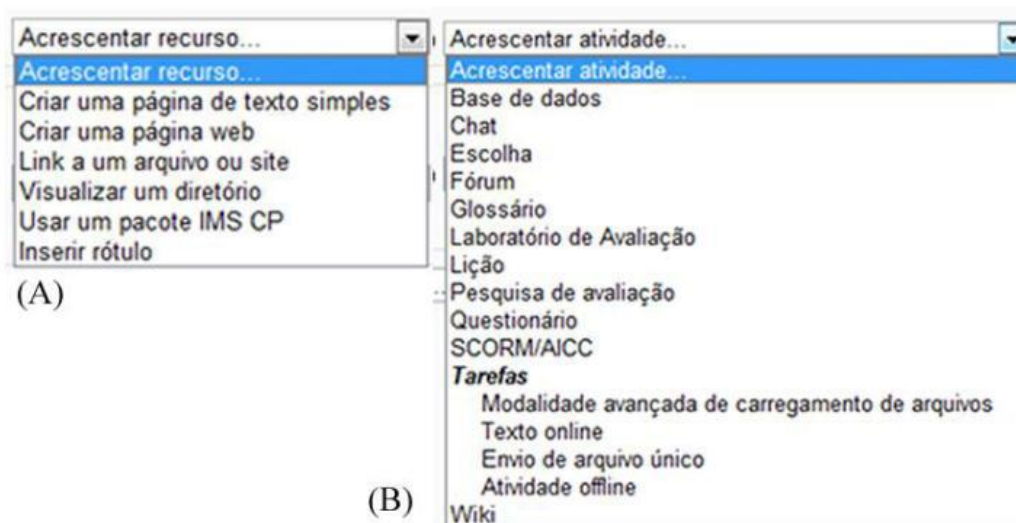


Figura 24: Relação de recursos e atividades disponíveis na plataforma instalada na UFRGS. Essas janelas são visíveis apenas na interface do professor.

## 7.1 Página web

A Figura 25(A) exibe os recursos e atividades disponíveis na semana de 11 a 17 de março de um curso simulado. Na Figura 25(B) vemos um exemplo de página web, intitulada Testar identidade visual. A página foi criada com os recursos de edição HTML do MOODLE, cujas ferramentas são exibidas na Figura 26.

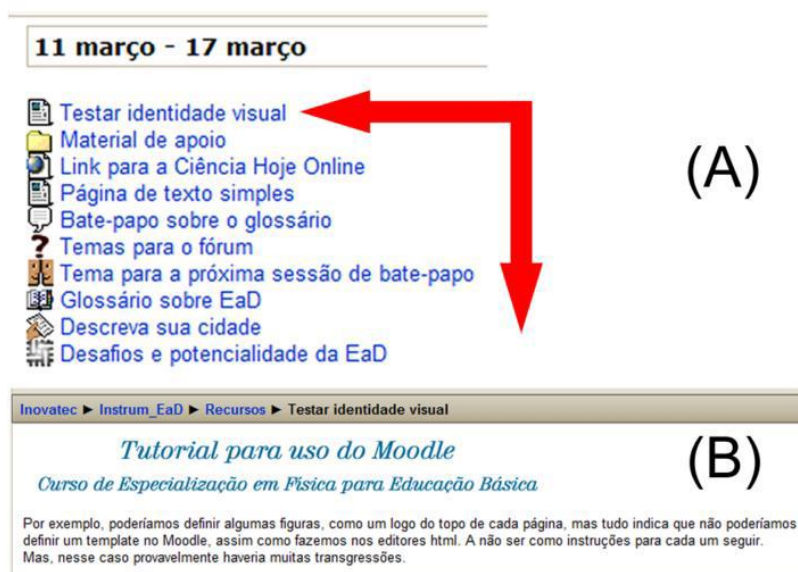


Figura 25: (A) Relação de recursos e atividades disponíveis na semana de 11 a 17 de março de um curso simulado. (B) Exemplo de uma página web.

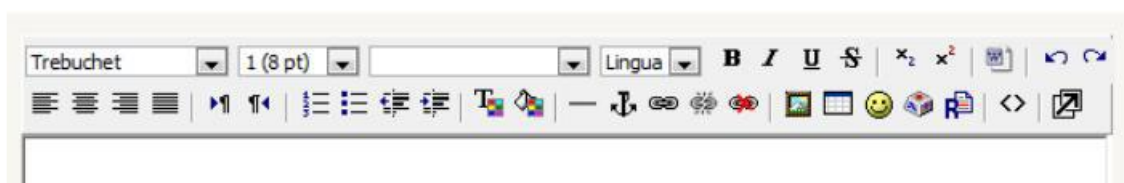


Figura 26: Barra de ferramentas do editor HTML do MOODLE.

## 7.2 Visualizar um diretório

Frequentemente os professores disponibilizam material de apoio na plataforma. Isso é feito por meio do recurso Visualizar um diretório, que permite a transferência de arquivos para um diretório (pasta) criado no MOODLE. À direita da

Figura 27 são exibidos os arquivos armazenados na pasta Material de apoio. O diretório fica visível e qualquer participante do curso pode acessar os arquivos.



Figura 27: Material de apoio disponibilizado por meio do recurso Visualizar um diretório.

### 7.3 Link a um arquivo ou sítio na Internet

Esse recurso pode direcionar o participante (aluno, tutor ou professor) para um arquivo armazenado no servidor, por exemplo, o arquivo intro.htm exibido na Figura 27, ou direcioná-lo para um endereço na Internet, como ilustrado na Figura 28.



17

Figura 28: Ao clicar no link indicado em (A), o sistema exibe a janela apresentada em (B). Se a janela popup não abrir, basta clicar no link mostrado em (B) para acessar o endereço na Internet, como ilustrado em (C).

### 7.4 Bate-papo

A ferramenta bate-papo, permite uma interação entre os usuários da plataforma MOODLE, podendo tirar dúvidas e discutir questões pertinentes as aulas ministradas.

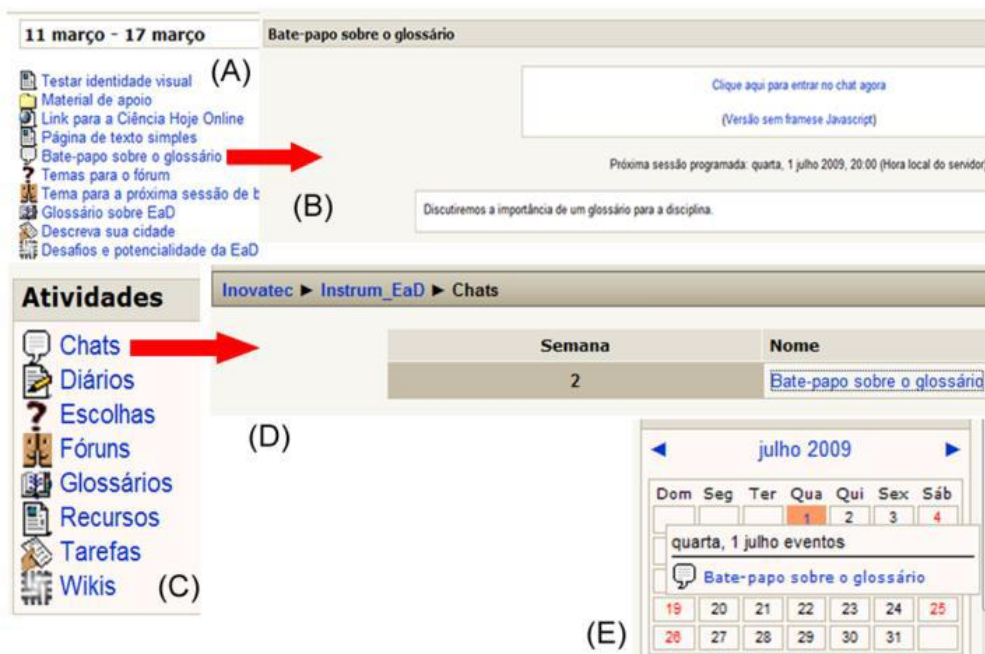


Figura 29: Possibilidades de acesso à sessão de bate-papo.

Quando o professor agenda uma sessão de bate-papo ele define objetivos, dia e hora do evento, como ilustrado na Figura 29(B). Essa informação é obtida clicando no link do bate-papo na área reservada para a agenda do curso (Figura 29(A)). As sessões de bate-papo também podem ser acessadas a partir da caixa Atividades (Figura 29(C)).

Nesse caso, o sistema informa a(s) semana(s) e o(s) título(s) da(s) sessão(ões) programadas (Figura 29(D)). Para saber os detalhes apresentados na Figura 29(B), basta clicar no nome da sessão exibido no Figura 29(D). Finalmente, também é possível acessar as sessões de bate-papo a partir do calendário, como ilustra a Figura 29(E).

A partir daqui também é possível acessar os detalhes da sessão. A sala de bate-papo fica permanentemente aberta. Quaisquer participantes do curso podem marcar um horário e bate-papo fora dos horários agendados. O agendamento de uma sessão de bate-papo serve tão somente para indicar aos participantes do curso

o momento em que deverão acessar a plataforma, e para o sistema gravar as sessões encerradas.

## **7.5 Escolha**

Essa é uma ferramenta muito utilizada. Embora o MOODLE tenha outra ferramenta denominada questionário, a ferramenta “escolha” tem, de certo modo, as mesmas características de um questionário. Serve para fazer pesquisas de opinião, para estimular a reflexão sobre um tópico, para escolher entre sugestões dadas para a solução de um problema, entre outras utilidades.

## **7.6 Fórum**

São ambientes de discussão em grupos, onde alunos e professores podem trocar ideias e discutir o andamento da matéria. Os fóruns podem ser acessados a partir de vários locais, dependendo da configuração da interface do aluno. Usualmente eles são apresentados na área central, onde se coloca a agenda do curso. Na agenda do curso basta clicar no nome do fórum para acessá-lo.

A partir da caixa Atividades também é possível acessar os fóruns. Clicando no link Fóruns, o sistema abre a janela exibida na Figura 30. É importante observar que existem dois tipos de fóruns: gerais e para atividades de aprendizagem, os fóruns caracterizam-se como: Geral; Cada usuário inicia apenas um novo tópico; Perguntas e respostas; Uma única discussão simples.

Portanto, não existe um tipo de fórum para atividades de aprendizagem. Esta expressão significa simplesmente que o fórum foi programado para uma determinada semana (ou determinado módulo) do curso, e não para o curso como um todo.

**Fóruns gerais**

Fórum	Descrição	Tópicos	Assinante
Fórum de notícias	Notícias e avisos	0	Sim

**Fóruns para atividades de aprendizagem**

Seção	Fórum	Descrição	Tópicos	Assinante
1	Modulação: O que é?	Olá Alunos, Aqui vocês poderão tirar dúvidas sobre o texto postado como referência, introdutório às Técnicas de Modulação. Vamos ler o material e ter esse espaço para discutir, minimizando as dúvidas sobre o assunto, como tipos, vantagens, desvantagens e aplicação. Aguardamos a ...	0	<a href="#">Não</a>
	Comentários e sugestões	Neste fórum vamos apresentar nossos comentários e sugestões.	3	<a href="#">Não</a>

Documentação de Moodle relativa a esta página  
 Você acessou como Mauro Alves Pires (Sair)  
[Campus Goiânia](#)

Figura 30: Janela com a relação de fóruns disponíveis. Para acessar o fórum basta clicar no nome. Observe no canto superior à direita da Figura 30, os links para assinar / cancelar assinatura nos fóruns. Ao clicar no nome do fórum, o sistema abre a página exibida na Figura 31.

**Comentários e sugestões**

Neste fórum cada um escolhe se fazer ou não a assinatura  
 Obrigador todos a serem assinantes  
 Mostrar assinantes  
 Receber as mensagens via email

Neste fórum vamos apresentar nossos comentários e sugestões.

[Adescentar um novo tópico de discussão](#)

Tópico	Autor	Comentários	Última mensagem
Comentários e sugestões	Débora Duran	21	Daniela Cristina Borges e Silva Ter, 15 Mai 2012, 09:24
Comentários e sugestões sobre o texto	Débora Duran	12	Leandro de Brito Silva Qui, 10 Mai 2012, 21:15
Fórum	Luciene Lima de Assis Pires	2	Alana da Silva Magalhães Seg, 23 Abr 2012, 22:17


Documentação de Moodle relativa a esta página  
 Você acessou como Mauro Alves Pires (Sair)  
[Campus Goiânia](#)




















Figura 31: Página de abertura de um fórum.

Na primeira coluna, à esquerda, estão os tópicos existentes. Na segunda coluna os autores do tópico, depois a quantidade de comentários e finalmente os autores e datas dos últimos comentários. No canto superior, à direita um link para receber / cancelar mensagens do fórum pelo correio eletrônico. O link com destaque amarelo abre a janela para composição de um novo tópico (Figura 32).

Novo tópico de discussão

Assunto\*

Mensagem\* 

Trebuchet 1 (8 pt) Língua **B** *I* U  $\$$   $\times_2$   $\times^2$                       

os anexos são mostrados como links. **Contínuo sem autor:** mostra os itens um após o outro sem qualquer tipo de separação além dos pulsantes de edição. **Completo com Autor:** visualiza os itens com o mesmo formato de um fórum, incluindo os dados do autor; os anexos são mostrados como links. **Completo sem Autor:** visualiza os itens com o mesmo formato de um fórum, sem os dados do autor; os anexos são mostrados como links. **Enciclopédia:** mesmas características do formato 'Completo com Autor, mas as imagens anexadas são visualizadas no texto. **Questões frequentes:** edita itens como listas de Perguntas e Respostas e anexa as palavras PERGUNTA e RESPOSTA respectivamente ao conceito e à definição.

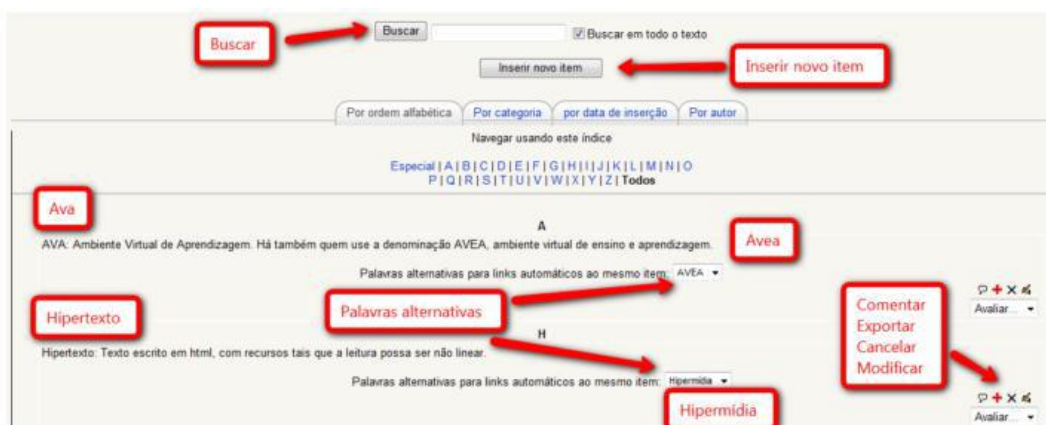


Figura 33: Exemplo de glossário.

A Figura 33 é um exemplo de um glossário com apenas dois itens: AVA e HIPERTEXTO. Observe na parte superior uma caixa para busca no glossário. Logo abaixo aparece o botão para inserção de um item. Depois vem as opções para apresentação dos itens (ordem alfabética, categoria, data da inserção e autor). É interessante observar as palavras alternativas definidas pelos autores dos itens. AVEA para AVA e HIPERMÍDIA para HIPERTEXTO. Esse é um recurso muito útil para recuperação de itens. No canto inferior, à direita, aparecem os links para inserção de comentário, exportar itens para o glossário principal, cancelar e modificar itens.

## 7.8 Wiki

Essa é uma ferramenta relativamente recente em plataformas como o MOODLE. A ferramenta envolve muitos aspectos pertinentes trabalho virtual, desde aqueles relacionados com procedimentos de trabalhos colaborativos, até aqueles relacionados com a habilidade no manuseio das ferramentas de edição de textos HTML.



Figura 34: Acesso às wikis do curso a partir da caixa Atividades.

O acesso as wikis programadas, pode ser feito a partir da caixa Atividades. Clicando no link Wikis (Figura 34(A)), o sistema abre uma página dividida em cinco colunas. As três primeiras são mostradas na Figura 34(B) e as duas últimas na Figura 34(C). Essas colunas exibem, respectivamente a semana agendada para a atividade, o nome da página, o sumário da tarefa, o tipo e a data da última atualização. Existem três tipos de wiki: Tutor, Grupos e Estudante. Além disso, como qualquer atividade no MOODLE, existem três tipos de agrupamentos de participantes: Nenhum grupo, Grupos separados e Grupos visíveis. Isso leva a nove diferentes configurações, descritas na tabela abaixo.

A Figura 35 mostra parte da página aberta quando se clica no nome de uma wiki. Na parte superior são exibidos cinco botões Visualizar, Editar, Links, Histórico, Anexos. Essa imagem corresponde ao botão Visualizar. A página consiste de uma grande imagem e de duas frases. Clicando no botão Editar, o sistema abre a página apresentada na Figura 36. Como sugere o título do botão, este é o modo de edição. Observe que no lugar da imagem aparece a expressão [internal:///inverno\_Frio.jpg].

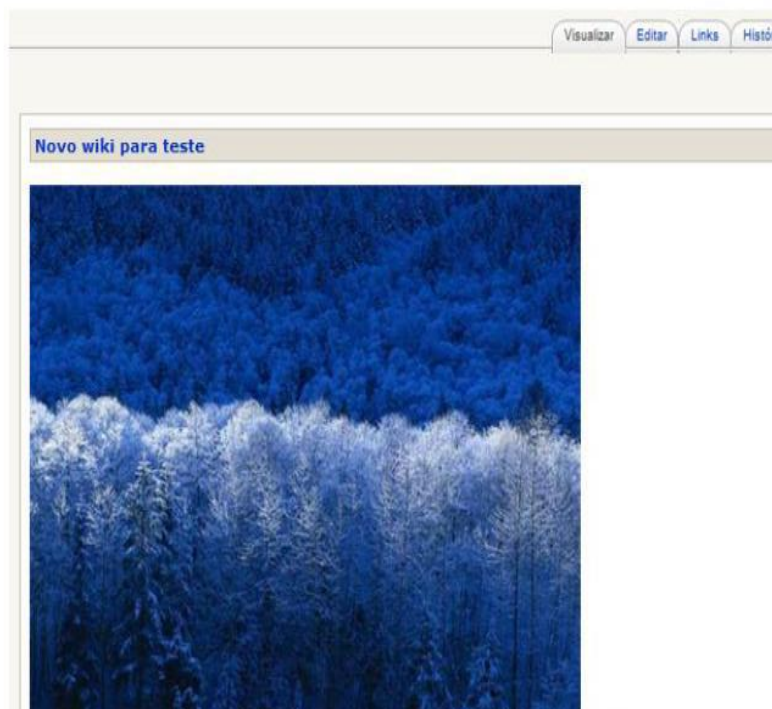


Figura 35: Parte da página de uma wiki exibida quando se clica.

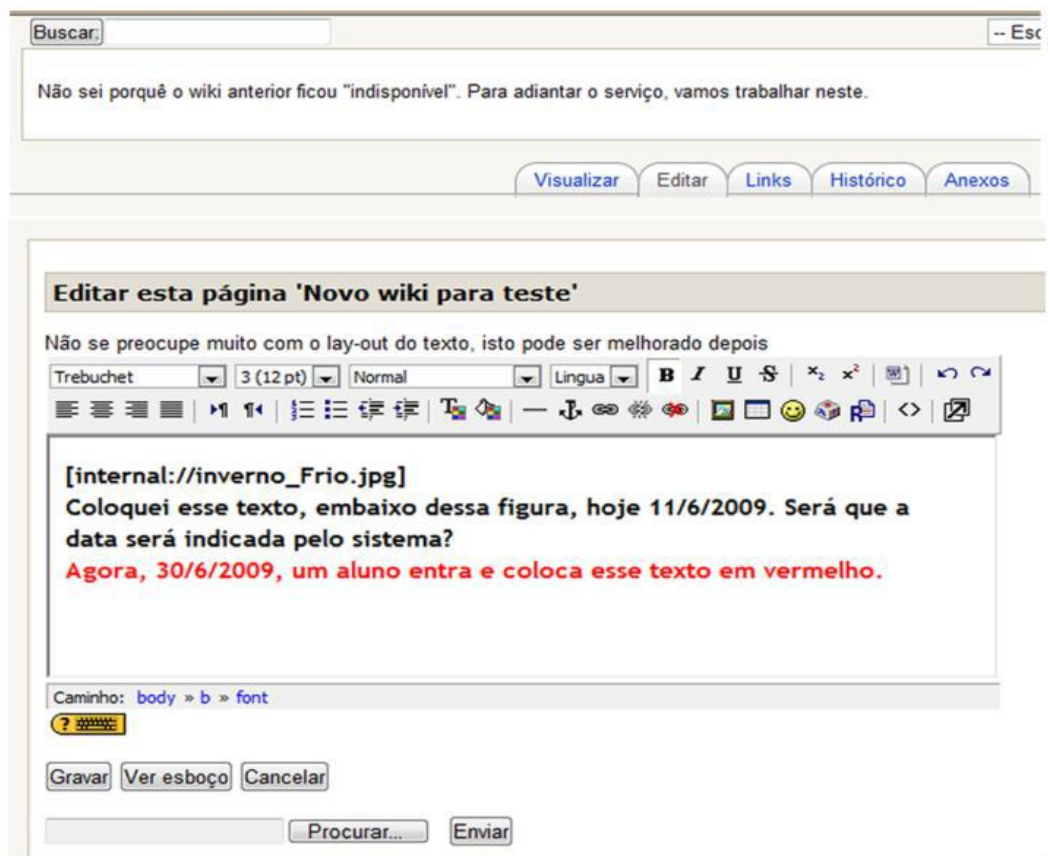


Figura 36: Página de uma wiki no modo de edição.

### Histórico da página 'Novo wiki para teste'

 **Versão: 3** (Navegar Recuperar Dif)  
Autor:  cas professor gmail

Criado: sexta, 3 abril 2009, 01:46  
Ultima alteração: quarta, 1 julho 2009, 17:17  
Referências: [internal://inverno\\_Frio.jpg](#)

 **Versão: 2** (Navegar Recuperar Dif)  
Autor:  cas ifufrgs


Criado: sexta, 3 abril 2009, 01:46  
Ultima alteração: quinta, 11 junho 2009, 13:29  
Referências: [internal://inverno\\_Frio.jpg](#)

 **Versão: 1** (Navegar Recuperar Dif)  
Autor:  Silvio Cunha

Criado: sexta, 3 abril 2009, 01:46  
Ultima alteração: sexta, 3 abril 2009, 01:46  
Referências: [internal://inverno\\_Frio.jpg](#)

Figura 37: Histórico das edições do wiki.

### Attachments de Novo wiki para teste

 [LOGO\\_IF\\_02\\_NORMAL.png](#), 7K

Tipo de arquivo: [image/png](#), [image/x-png](#)

Enviado ao servidor em: quarta, 1 julho 2009, 22:01, by  [Carlos Alberto dos Santos](#)

0 downloads

### Novo wiki para teste

Use este formulário para enviar um arquivo binário qualquer ao wiki:

Arquivo

Comentário

Figura 38: Página para envio de anexos.



Figura 39: Exemplo de como aparece a indicação dos anexos no modo de exibição do wiki.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A incorporação das novas tecnologias da informação na educação tem consequências tanto para a prática docente como para os processos de aprendizagem. Este trabalho restringiu-se ao exame de algumas implicações, de ordem pedagógica, das inovações tecnológicas sobre a educação, portanto a uma visão parcial da situação, na medida em que não foram discutidas as condições políticas e sociais que estruturam as práticas escolares.

Mesmo sem o aprofundamento da questão político-social, não é difícil perceber que a tecnologia tem um papel de destaque no momento social que estamos vivendo. O aluno de hoje, de todos os níveis de ensino, com o acesso (maior ou menor) às novas tecnologias em seu cotidiano, começa a desempenhar um novo papel no contexto escolar. Apresenta vantagens em relação ao aluno de dez anos atrás, porque traz para a escola maior conhecimento factual e demonstra necessidades e expectativas mais objetivas quanto à sua formação.

Como resposta a essa realidade, é fundamental o questionamento da postura tradicional do professor enquanto detentor do poder e do conhecimento, em possível descompasso com as tendências atuais de incorporação das novas tecnologias da informação e da comunicação na educação.

Esperamos ter deixado claro, ao longo do trabalho, que a introdução das novas tecnologias da informação e da comunicação no contexto educacional só pode significar um avanço para o cotidiano de professores e alunos, se essa aliança não se caracterizar somente pela presença da tecnologia (DILLON, 1996).

Pela sucinta análise desenvolvida aqui, a relação entre a tecnologia educacional e a prática pedagógica pode ser de colaboração, desde que a tecnologia seja subjugada aos objetivos pedagógicos. Isso quer dizer que professores, coordenadores, elaboradores de materiais e alunos estarão discutindo o seu papel, e que esse processo poderá ser um impulso para a abertura da mentalidade dos professores (KAWAMURA, 1998) e para o questionamento dos paradigmas tradicionais de ensino-aprendizagem cristalizados em nossa cultura, cuja fundamentação está enraizada no objetivismo (JONASSEN, 1996).

Este trabalho defende o uso da tecnologia na educação quando guiado pelas necessidades de alunos e professores e, principalmente, quando calcado em abordagens teóricas sobre a natureza do conhecimento e do processo de ensino-aprendizagem. A intenção não foi a de sugerir aos planejadores a adoção da epistemologia construtivista no uso das novas tecnologias na educação, mas a de mostrar como é possível e recomendável articular uma concepção de conhecimento e de aprendizagem a um projeto de inovação tecnológica na educação; além disso, mostrar que há alternativas nessa perspectiva sendo testadas, algumas delas apresentadas aqui.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Ricardo. *Ensaio sobre as metamorfoses e a centralidade do mundo do trabalho*. In: Adeus ao trabalho. 2ª edição. São Paulo: Editora Cortez. 2002
- ALMEIDA, Maria de Fátima. *Saber e prazer no ensino de história*. In: Cadernos. História. Uberlândia, 2(2): 33-36, janeiro 1991.
- ALVES, Lynn ; Barros, Daniela and Okada, Alexandra eds. (2009). MOODLE: Estratégias Pedagógicas e Estudos de Casos. Salvador, Brazil: EDUNEB.
- ASSMANN, H. *Metáforas novas para reencantar a educação: epistemologia e didática*. Piracicaba: UNIMEP, 1996
- BARRETO, Maria da Apresentação. "Ofício, Estresse e Resiliência: desafios do Professor Universitário." (2007).
- BECKER, F. *Modelos pedagógicos e modelos epistemológicos*. In: Educação e Realidade. Porto Alegre, 19 (1): 89-96, Jan/Jun 1994.
- \_\_\_\_\_. *A origem do conhecimento*. In: BECKER, F. A epistemologia do professor: o cotidiano da escola. 8ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 2002. p. 35-109.
- BRANDÃO, Zaia. *A crise dos paradigmas e a educação*. 6. ed. São Paulo, SP: Papyrus, 2003.
- BEZERRA, H. G. *Ensino de História: conteúdos e conceitos básicos*. In.
- KARNAL, L. *História na Sala de Aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2003. p. 37-48.
- BITTENCOURT; Circe Maria F. *Ensino de História: Fundamentos e Métodos*. São Paulo. Ed Cortez, 2002.
- BOING, Luiz Alberto. *A escola como instituição de trabalho e de formação de professores*. Dissertação de Mestrado em Educação Brasileira. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- CARVALHO, Dalva M. S; BRASILEIRO, Tânia S. A. *Análise dos Impactos das TICs na formação de Professores e gestores da Escola de Educação Especial*. Disponível em: <http://www.periodicos.unir.br/index.php/semanaeduca/article/viewFile/103/143>>, acesso em 18 de fevereiro 2012.
- COLL, C. *Aprendizagem escolar e construção do conhecimento*. 1ª edição. Porto Alegre: Ed.Artmed, 1994.
- CODO, Wanderley; SAMPAIO, José J. C.; HITOMI, Allberto H. *Indivíduo, trabalho e sofrimento: uma abordagem interdisciplinar*. Petrópolis: Vozes, 1994.

**DA SILVA SURUAGY**, Cláudia Calheiros. "UM OLHAR MIDIÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA." <http://dmd2.webfactional.com/media/anais/UM-OLHAR-MIDIATICO-PARA-O-ENSINO-DE-HISTORIA.pdf>. Acessado em 12/12/2016

DEMO, Pedro. *Nova mídia e educação: incluir na sociedade do conhecimento*. UNB, 2005. Disponível em: [http://telecongresso.sesi.org.br/templates/capa/TextoBase\\_4Telecongresso.doc](http://telecongresso.sesi.org.br/templates/capa/TextoBase_4Telecongresso.doc) Acessado em 12/07/2016.

FREITAS, Denise de, and Alberto Villani. "Formação de professores de ciências: um desafio sem limites." (2002).

FERREIRA, Carlos Augusto Lima. "Ensino de História e a incorporação das novas tecnologias da informação e comunicação: uma reflexão." *Revista de História Regional* 4.2 (2007)..

FREITAS, L. *A produção de ignorância na escola*. 4<sup>o</sup> edição. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

GARSON, David G. *O papel da tecnológica na educação de qualidade*. Universidade do Estado da Carolina do Norte. 2003

GIRAFFA, Lucia Maria Martins. "Uma odisséia no ciberespaço: O software educacional dos tutoriais aos mundos virtuais." *Revista Brasileira de Informática na Educação* 17.01 (2009): 20.

GRINSPUN, Mirian Paura Sabrosa Zippin, and Anna Maria Moog Rodrigues. "Educação tecnológica: desafios e perspectivas." (1999).

HOBSBAWM, ERIC J. *Era dos Extremos: o breve século XX, 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

\_\_\_\_\_. *Sobre história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

IDIE 2008 – Instituto para o Desenvolvimento e Inovação Educativa. Indicadores qualitativos da integração das TICs na educação: proposições. Documento para debate, dez. 2008.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

KARNAL, L. (Org.) *História na Sala de Aula: conceito, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2007.

KENSKI, Vani. *Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente*. Revista Brasileira de Educação, n. 8. Brasília, mai/ago., 1998. p. 58-71

JÚNIOR, José Alberto Caldas, and Marcos Silva. "Desafios pedagógicos: Um novo paradigma para o ensino de história." Fóruns Contemporâneos de Ensino de História no Brasil on-line (2013).

LANDOW, G. P. 1995. *Hipertexto. La Convergencia de la teoria crítica contemporânea y la tecnologia*. Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós Ibérica. Original: Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1992.

LIGUORI, Laura M. *As Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação no Campo dos Velhos Problemas e Desafios Educacionais*. In: LITWIN, Edith (Org.). Tecnologia Educacional – Política, Histórias e Propostas. Porto Alegre: Artes Médicas. 1997

LEITE, L et al. *Tecnologia educacional: mitos e possibilidades na sociedade tecnológica*. Tecnologia Educacional, v. 29, n. 148. Rio de Janeiro, jan./mar., 2000. p. 58-71

LEVY, Pierre. *A nova relação com o saber*. In: Educação e Cybercultura. Ed. Odile Jacob (França)

\_\_\_\_\_. *A inteligência coletiva*. Instituto Piaget, Lisboa, 1994.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Coleção TRANS, Ed. 34, 1998.

\_\_\_\_\_. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Coleção TRANS, Ed. 34, 1993.

MARINHO, Pedro P. Simão. *Educação na era da informação: Os desafios na incorporação do computador na escola*. PUC Minas.2005

MACEDO, L. *Ensaio Construtivistas*. 4ª edição. São Paulo: Ed. Casa do Psicólogo, 1994.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. *Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias*. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n. 12, p.13-21, Mai/Ago 1998.

MORAIS, R. *Sala de aula: que espaço é esse?* 17. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*, São Paulo: Cortez, Brasília, DF, Unesco, 2000.

MIZUKAMI, N. G. M. *Ensino: As abordagens do processo*. 6ª edição, Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

NADAI, P. "O Ensino de História e a "Pedagogia do Cidadão". In. PINSKY, J. (Org.) *O ensino de História e a criação do fato*. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2002. p. 23-29.

PRIMO, Alex. *Seria a multimídia de fato interativa?* (Internet), 19/08/1999. <http://ultra.pucrs.br/famecos/rf6alex.html>  
Programa Paraná Digital, disponível em:  
<http://www.softwarelivre.sc.gov.br/down/PrtecParana.pdf>, acessado em 10 de outubro de 2015.

Programa Nacional de Informática na Educação – PROINFO, disponível em:  
<http://www.proinfo.mec.gov.br> , acessado em 01/10/2015.

PINSKY, J. (Org.) *O ensino de História e a criação do fato*. 10 ed. São Paulo: Contexto, 2002. p. 23-29.

PIAGET, Jean. *A equilibração das estruturas cognitivas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PEÑA, Maria De Los Dolores Jimenes. *Ambientes de aprendizagem virtual: O desafio á prática docentes*. S/D.2001

RUSEN, Jorn. *História Viva*. Teoria da Historia III. Brasília, Ed. UNB. 2007.  
SANCHO, Dr. Juana M. *O choque de tecnologias interativas em educação a distância*. Universidade de Barcelona.2004

TORRES, Vladimir. Planejamento de uma aula com uso de computador como recurso multimeio. *Tecnologia Educacional*, v. 29, n. 150/151. Rio de Janeiro,jul./dez., 2000. p. 38-41

SABBATINI, Renato ME. "Ambiente de Ensino e Aprendizagem via internet: a plataforma MOODLE." Campinas: Instituto Edumed (2007). Acessado em 06/2016.

SILVA, Marcos. "ensino de história e as novas tecnologias." RTL: [www. silva.marcos.sites.uol.com.br/artigos/hist/ensino\\_historia\\_ntics.pdf](http://www.silva.marcos.sites.uol.com.br/artigos/hist/ensino_historia_ntics.pdf) (2010).

SILVA, Marcos A. *História: o prazer em ensino e pesquisa*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SILVA, Marcos. *Ensino De História E Novas Tecnologias*. UFS. 2014. Disponível em:  
<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/>, acessado em 10/10/2015.

SILVA, Edson Armando. "Banco de dados e pesquisa qualitativa em história: reflexões acerca de uma experiência". In: *Revista de História Regional* 3(2) 167-176, Inverno 1998. Ponta Grossa, PR, 1998.

SILVA, Dirceu, MARCHELLI, Paulo Sérgio. *Informática e Linguagem: Análise de Softwares Educativos*. In: ALMEIDA, Maria José P.M. de, SILVA, Henrique César da. (Orgs.). *Linguagens, Leituras e Ensino da Ciência*. Campinas: Mercado de Letras. 2006

SIQUEIRA, Adriana Oliveira dos Santos, Maria Sousa Aguiar, and Maria Lília Imbiriba Sousa Colares. "O processo de formação continuada de professores: ações do gestor escolar voltadas a transformação das práticas pedagógicas."

EDUCA-Revista Multidisciplinar em Educação 2.3 (2015): 144-158.

VALENTE, José A. 1993. *Diferentes usos do computador na Educação*. Em Aberto, Brasília, 12, n.57, jan/mar.1993a. p. 38-41

\_\_\_\_\_. *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP. 1993b.

VEIRA, Matheus Machado. *Educação e novas tecnologias: O papel do professor nesse novo cenário de inovações*. Vol. 11, nº 129, 2012. Disponível em: <http://eduejojs.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/14359/8641>, acessado em, 18 de outubro 2015.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. "Educação a Distância e Tecnologias: conceitos, termos e um pouco de história." *Revista Magistro* 2.1 (2011).

WATSON, John G. *Tecnologia educacional: Uma necessidade para o século 21 - Por quê a demora? acerca de uma experiência*. Vol. 3, nº 2, inverno 1998.