

INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DIGITAL: COMPARTILHANDO LEITURAS

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Jessica Moura Barbosa da Silva, Maria Vitória Alves da Silva, Ana Carla Sabino Fernandes

O presente trabalho tem como objetivo analisar a possibilidade de inserção das TCD – Tecnologias de Comunicação Digital –, principalmente dos jogos digitais, com a temática histórica no ensino e aprendizagem da História. Levamos em consideração, principalmente dois textos, o primeiro: “História digital, ensino de História e tecnologias de comunicação digital”, no qual Sandra Pavanati e Richard Perassi Luiz de Sousa discutem sobre a função das TCD no ensino de História. Logo no início, pontuam sobre as perceptíveis modificações na forma de se relacionar com o saber da geração atual. As gerações de professores formadas até o início deste século foram marcadas com a leitura de livros e revistas na busca pelo acesso ao saber, diferentemente de seus alunos que priorizam plataformas digitais. Portanto, torna-se evidente o desafio de fazer integrações tecnológicas no processo pedagógico tradicional. O segundo texto faz parte do livro “Jogos e Ensino de História”, de Fernando Seffner, em que aponta certos parâmetros de construção para atividades em sala de aula. Com isso, visou discutir sobre o que denominou como aprendizagens significativas em História. Uma de suas propostas é enfatizar determinada temática com apoio do aparato tecnológico disponível em nossa contemporaneidade. Assim, as leituras realizadas estão servindo, como orientação metodológica para a disponibilização de jogos no Laboratório de Informática do Curso de História UFC, visando o aprendizado e a avaliação desse instrumental (os jogos digitais) pelos licenciandos do curso. Acreditamos que para alcançarmos minimamente uma aprendizagem significativa, não podemos ficar restritos ao uso do livro didático, muito menos quando se há tantas outras fontes ao nosso dispor, como: filmes, jogos, etc. Assim, concluímos que tal proposta pode ser colocada em prática tanto dentro da sala de aula, como pode estender-se a um ambiente que incentive o acesso às mídias facilitadoras do processo de aprendizagem de História.

Palavras-chave: HISTÓRIA DIGITAL. ENSINO DE HISTÓRIA. TCD. APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.