

## As novas tecnologias como instrumento de aprendizagem no ensino de História

Felipe Parisoto<sup>1</sup>  
Tássia Rodrigues Telles<sup>2</sup>

### Resumo

Novas perspectivas de ensino de história surgem, tendo por alicerce a complementação dinâmica proporcionada pelas novas tecnologias e um melhoramento no foco pedagógico com o fito de solidificar novas aprendizagens. Este artigo seguiu a linha bibliográfica com abordagem exploratória, se propondo analisar o uso de novas tecnologias como instrumento de aprendizagem para o ensino de História. A escola deve despertar o interesse dos alunos em aprender, estimulá-los a serem críticos e a proporem soluções para problemas enfrentados, desenvolvendo seu raciocínio. Para construirmos mudanças deveremos produzir um ensino que procure desenvolver a produção do conhecimento vinculando o ensino e a pesquisa, oportunizando aos sujeitos do processo uma postura que leve sempre ao questionamento, à coleta de dados, bem como a permanente reflexão, utilizando a tecnologia como instrumento para o ensino de História.

**Palavras-chave:** Novas Tecnologias, Ensino História, Diferentes Metodologias.

## The new technologies as an instrument of learning in the teaching of History

### Abstract

New perspectives of history teaching arise, with the foundation dynamic complementation provided by new Technologies and an improvement in the educational focus with the aim of solidifying new learning. This article followed the bibliographic line with exploratory approach, proposing to analyze the use of new technologies as a learning tool for teaching history. The school should arouse students' interest in learning, encouraging them to be critical, and proposing solutions to problems faced by developing their thinking. In order to construct changes we must produce a teaching that seeks to develop the production of knowledge by linking teaching and research, giving the subjects of the process a posture that always leads to questioning, data collection, as well as to permanent reflection, using technology as an instrument For the teaching of history.

Key words: New Technologies, Teaching History, New perspectives.

<sup>1</sup> Mestre em História – Universidade de Coimbra.

<sup>2</sup> Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Cenecista de Osório.

## Introdução

Atualmente estamos vivendo a chamada sociedade do conhecimento, em que a tecnologia está à disposição para acesso da maioria e de forma democrática. Com o avanço da tecnologia, em poucos anos transformou-se drasticamente a forma de comunicação, consumo, acesso ao conhecimento, entretenimento, pesquisas, estudos, etc. Com estes crescentes avanços tecnológicos, a educação também precisa estar em sintonia com as transformações da sociedade, aliando-se a tecnologia e utilizando-a como instrumento no ensino.

O papel do professor neste contexto atual é o de mediador do conhecimento. Ele precisa criar oportunidades para que seus alunos pensem por si, para que aconteça a discussão de ideias, proporcionando momentos de rever conceitos e conteúdos, desconstruir opiniões engessadas, problematizando ou propondo alternativas para superar dificuldades e assim auxiliar na construção de autonomia do aluno. Assim Freire afirma que:

É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. (1996, pág. 24).

Para a melhoria, abstração e compreensão do ensino de História, objeto central de nosso estudo, faz necessária primeiramente uma concepção de História e, depois, uma articulação entre teoria (saber) e metodologia (como fazer). Esta pesquisa propõe a análise da tecnologia como ferramenta para a construção do conhecimento do ensino de História no ensino fundamental I, assim como quais suportes tecnológicos podem ser utilizados neste âmbito.

Como aporte teórico, utilizamos as obras de FERREIRA (1997)<sup>1</sup>; CIAMPI (2005)<sup>2</sup>; MORAN (1997 e 2006)<sup>3</sup> E LIBÂNEO (1998)<sup>4</sup>, assim como outros artigos de caráter científico. Pretendemos com isso observar como tal prática propicia aos alunos à condição de pensar historicamente, problematizando sua condição de ser social a partir de sua historicidade.

### **Considerações sobre o Ensino de História**

Para responder às demandas da sociedade atual, o professor deve estar preparado em desenvolver pesquisas, sugerindo que o contexto do ensino de História necessita ser aquele preocupado com o aprendizado autônomo do aluno. As mudanças pedagógicas com os avanços tecnológicos serão necessárias para o desenvolvimento de novas competências na escola.

Sabe-se que entre várias outras metodologias, três são as maneiras de ensinar História que já estiveram ou ainda estão presentes na sala de aula, como veremos em sequência segundo o Itamar Freitas (2010, p.215).

A tradição é inspirada no método francês do século XIX. Com foco em memorizar os fatos em ordem cronológica, tendo como referência a construção dos estados-nação e a importância dos valores morais e cívicos. Aulas expositivas, apoio de livros didáticos e estímulo a decorar datas, fatos e nomes eram as estratégias empregadas.

A Anarquista surgiu depois da Revolução Francesa e da Comuna de Paris, na Europa, e da proclamação da República, no Brasil. Foi introduzida em algumas escolas brasileiras nos anos 1920. O foco que se tem aqui é conhecer o

movimento histórico pelas lutas sociais, desconstruindo a visão política e romantizada. Estratégias de ensino que são utilizadas: Visitas a museus para fazer pesquisas e estimular a reflexão crítica.

Por fim, a Moderna, baseada nas teorias cognitivas de Jean Piaget e Lev Vygotsky e na ideia de que se devem buscar abordagens diversas, sociais, econômicas, políticas e culturais. O foco é ensinar os alunos a ter uma visão crítica e a percepção de que não existe uma história verdadeira e única. Estratégias de ensino: Proposição de eixos temáticos, consulta a diversas fontes e perspectivas para estabelecer a relação entre o passado e o presente.

Além destas três fortes teorias de ensino da História que ainda estão presentes nas escolas, também é preciso encontrar a melhor metodologia para utilizar-se da tecnologia como ferramenta para o ensino aprendizagem, bem como o processo de transformar didaticamente o diálogo com os conteúdos, que possibilite ao docente refletir sobre a maneira adequada do uso da tecnologia no ensino de História.

### **Uso de tecnologias no ensino de História**

O ensino de História ainda é baseado em fatos, trabalhando com as tendências narrativas e positivistas, tornando-se, dessa forma, para os alunos um ensino não muito atrativo, confuso, retrógrado, burocratizado e repetitivo. Ou seja, que pouco interesse desperta nos alunos, principalmente no ensino fundamental – com uma faixa etária entre seis e 10 anos.

Assim, o ensino muitas vezes tradicional precisa ser modificado, buscando o interesse dos alunos e novas ferramentas como instrumentos aliados ao

ensino. A escola deve propor e instigar o interesse dos alunos em aprender, estimulá-los a serem alunos críticos e sugerir soluções para problemas enfrentados, desenvolvendo assim o raciocínio.

Na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, aprovadas pela Lei nº. 9394/96, que trás a tona artigos relacionados à ciência e tecnologia para uso nas escolas, “(...) a determinação de uma educação profissional, integrada às diferentes formas de educação, ao trabalho, à ciência e à tecnologia (art. 39)”. Assim começou a ser inserida no âmbito escolar a tecnologia.

Perante todas as mudanças tecnológicas, nascem novas exigências sociais refletindo também na educação, surgindo questionamentos sobre o papel da escola diante desta atual realidade. Embora que estes temas sejam complexos, respondê-las exige reflexões, como a importância de existir no âmbito escolar além de recursos tecnológicos, pessoas capacitadas, para construção de uma aprendizagem significativa, pois a escola é o local de construção de conhecimento, socialização do saber e trocas de experiências.

Diante da resistência dos professores em dispor de linguagens não tradicionais, as experiências mostram que se o professor não se apropriar das tecnologias e perceber os ganhos reais para a prática pedagógica como ferramentas, elas se tornam apenas uma montoeira de saberes. Para o professor Gilberto Lacerda, do Departamento de Métodos e Técnicas da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB), o professor é o ator central do processo de inserção das tecnologias na escola, assim o pesquisador assegura que:

Mesmo que todos os alunos disponham de tecnologia, se o professor não é capaz de fazer uma relação educativa consistente do seu

trabalho e as ferramentas, nada funciona. O professor é o elemento mais importante, porque ele é quem dá o sentido pedagógico às coisas. Qualquer recurso tecnológico tem de ser dominado por ele primeiro” afirma o pesquisador.

A escola deve estar à frente em sua postura, pois numa sociedade onde os conhecimentos científicos ficam ultrapassados num espaço muito breve de tempo, “não se pode admitir que justamente a escola, local onde se deveria produzir conhecimento, fique a margem da maior fonte de informações disponíveis e mais, não seja capaz de orientar sua utilização”. (FERREIRA, 1997, p.87). Sendo assim, faz-se necessário outro modelo educacional, uma vez que os padrões atuais são conflitantes com a memorização, repetição de fatos e o professor exclusivo detentor do saber.

É de suma importância resgatar a afirmativa da grande quantidade de informações que faz pensar em novas práticas pedagógicas segundo Ciampi (2005, p.123), “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.

A contribuição metodológica das novas tecnologias (os recursos de multimídia, celulares, tabletes, fotografia, vídeo, imagens, sons, filmes, internet) quando usadas corretamente se tornam ferramentas de apoio para o ensino aprendizagem de História. É preciso entender e fazer compreensão que os recursos tecnológicos beneficiam o desenvolvimento de inúmeras capacidades e permitem o contato com linguagens variadas.

A televisão, vídeo e computador são recursos tecnológicos de comunicação e informação mais utilizados em atividades pedagógicas. A televisão mostra ao telespectador o mundo de maneira prazerosa e que para MORAN, (2000) “a força da linguagem audiovisual está no fato de ela conseguir dizer muito mais do que captamos...” (apud, BEZERRA; LOPES 2002: 58). A televisão ajuda a esclarecer a fala na sala de aula e dar vida aos cenários de história que estão nos livros ou aproximam os alunos de uma realidade distante, mas presente na sociedade.

Uma das possibilidades já apontada seria o acesso a Internet, pois as pesquisas são facilitadoras, ocorrendo intercâmbio entre professores e alunos, alunos com alunos, professores e professores, contribuindo para troca de experiências, desaparecendo a distância do espaço geográfico. Segundo Moran (2006), as pesquisas pela Internet podem ocorrer no primeiro momento "ao vivo" (juntos fisicamente) professor e aluno e, em seguida, "offline" (cada aluno pesquisa no seu espaço e tempo).

Inicialmente, o docente fica atento às descobertas, as trocas de experiências e informações, auxilia os educandos a contextualizá-las e problematizá-las. O docente direciona e socializa o conhecimento entre os grupos participantes, onde todos possam relatar suas dúvidas, sugestões, que podem ocorrer através de e-mail ou acesso a páginas de sites, blogs, chats do professor ou dos próprios alunos, essas são as chamadas aprendizagens colaborativas. Esta é a riqueza no procedimento de construção do conhecimento, por meio de intercâmbios entre grupos, por meio de construções e reconstruções das informações para então (res) significá-las a partir das próprias experiências diárias.

Os alunos passam a ter novas experiências de aprendizado ao entrarem em contato com tecnologias. Pode-se incentivá-los a pesquisar mais e a conhecer novos temas que não foram explorados ainda na sala de aula. O acesso a aparelhos tecnológicos e internet são práticas comuns entre os educandos e, por isso, quando há compreensão por parte dos alunos, pelo esforço dos professores em inseri-las na sala de aula, a empatia cresce. Alguns exemplos de tecnologias que podem ser utilizadas para o ensino de História na sala de aula.

### **Smartphones**

Com o crescimento intenso do uso dos smartphones Android em nosso cotidiano, torna-se fundamental que professores de todos os níveis de ensino agreguem este recurso em sala de aula, como ferramenta de ensino.

Algumas formas de usar o celular nas aulas, entre as já encontradas, consta fazer pesquisas on-line em sala de aula, entrar em contato com bibliotecas, dicionários, blogs, livros, criar vídeos, fotografar, gravar voz, acessar redes sociais, produção de trabalhos não mais escritos ou impressos em papel, mas sim virtuais, com áudio e vídeo.

Aliando tecnologia ao ensino na sala de aula, torna a aula muito mais dinâmica, e o aluno sente-se mais estimulado, dependendo da faixa etária, o resultado pode alterar, mas é com os erros que se aprende. Os alunos têm algo inovador e contemporâneo em suas mãos, por ser algo novo e atual, são perdoados os erros, já que aprimoram os resultados futuros.



Um aplicativo que pode ser utilizado no ensino de História é o Ngram (books.google.com/ngrams) que é uma busca focada em termos específicos presentes em livros escritos entre 1500 e 2008. É possível buscar qualquer palavra de interesse (palavra-chave) e analisar gráficos, que mostram sua recorrência ao longo dos séculos. A ferramenta pode ser bem interessante para pesquisadores de História, que podem levantar dados sobre o surgimento de alguma ideia.

### **MINECRAFT – Construção de espaços**

Minecraft é um jogo de mundo aberto que permite ao aluno construções com blocos, que podem ser removidos e recolocados. O cenário, paisagem e a maioria dos objetos são construídos pelo próprio aluno com auxílio dos blocos, além da mecânica de mineração e coleta de recursos para construção, há no jogo mistura de sobrevivência, e exploração. É um jogo utilizado como ferramenta criativa, não há formas de vencer em Minecraft, uma vez que não há objetivos requeridos e enredo dramático que necessite ser seguido.

Os jogadores passam a maior parte de seu tempo simplesmente minerando e construindo blocos de material virtual, coletando e construindo um inventário suficiente de recursos, eles usam estas aquisições virtuais, daí o nome do jogo. Não se apresenta Minecraft

aos novos usuários uma página ou espaço em branco, ao invés disto, apresenta um jogo: uma paisagem simulada e um conjunto de ferramentas para manipulá-la.

Para o uso deste jogo como ferramenta no ensino de História, o Minecraft deve ser utilizado para transportar o aluno para um acontecimento histórico, construção de monumentos, palácios, acontecimentos e momentos estudados em sala de aula, assim aliando teoria com prática inovadora para o ensino da História e compreensão do conteúdo proposto pelo currículo escolar.

### Realidade aumentada

O "Pokémon Go" atualmente é febre do mundo inteiro, onde o jogador caça monstros em locais públicos usando a câmera e o GPS do celular. Influenciada pelo jogo, a imprensa de games e tecnologia retomou com força o termo "realidade aumentada", termo este definido como um conceito que ganhou o mundo há alguns anos, com o surgimento de apps capazes de miscigenar conteúdo virtual com imagens do mundo real. Temos um ambiente de realidade aumentada, quando filmamos um local, em tempo real, e inserimos objetos virtuais e as cenas formadas dão a impressão de que os objetos virtuais pertencem ao mundo real.

A caça de Pokémon em diferentes ambientes, ligar a câmera para capturá-lo, como se estivesse realmente na sua frente, faz sentir um verdadeiro treinador/caçador. São inúmeras as possibilidades da realidade aumentada, alguns aplicativos se utilizam desta realidade que, por exemplo, sobrepõem informações sobre obras de arte.

O aplicativo de fotos Prisma é gratuito para iphone (iOS), com finalidades da foto ficar parecido com pinturas, tornando as fotos em verdadeiras obras de arte, assim rapidamente começaram a tomar conta das redes sociais. Ainda que o Prisma seja sucesso absoluto, este não é o único capaz de transformá-lo

em um Pablo Picasso da internet, o aplicativo conta com 35 filtros baseados em obras de artistas renomados. A velocidade com que ele transforma as fotos em obras de arte é um dos pontos positivos deste aplicativo, assim como a possibilidade de testar diferentes efeitos até encontrar o seu preferido.

O Pikazo é um app que segue a linha do Prisma, mas apresenta versões mais recentes para iOS e para o sistema móvel do Google. O app é gratuito e disponibiliza 16 filtros, divididos nas sessões Clássicos, Grafitti, Paul Klee e Pablo Picasso.

O Dreamscope se diferencia dos outros dois aplicativos, o Prisma e Pikazo por oferecer uma galeria com imagens criadas por outros usuários. A área é muito parecida com o Twitter, disponibilizando opções de comentar, curtir e compartilhar o post de outra pessoa. O aplicativo contém mais de 100 filtros, com texturas que vão da pintura até o uso de amendoins para formar a imagem.

### **Jogos online**

Os jogos online aparecem como uma possibilidade de trabalho no ensino de História, o jogo apresenta possibilidades de coordenação de pontos de vista e assim formar estratégias para ganhar uma partida, é necessário colocar-se na posição do jogador adversário, entende-se que estas mesmas habilidades são objeto do ensino de História, pois é necessário discutir um fato, um conteúdo destacando-se a problematização, construção de conceitos, contexto espaço-temporal, isto é, adotar outra perspectiva para compreender de fato o que lhe é apresentado.

Alguns jogos online estão em evidência entre os adolescentes, assim pode-se aliar o interesse dos alunos por jogos e o que eles possuem de fundamento histórico que poderá ser explorado em sala de forma pedagógica e atrativa. Os jogos utilizados como ferramenta pedagógica tornam-se um aliado do professor e também do ensino e compreensão de História, aliando assim a teoria abordada com o uso da prática por meio de jogos. Podem-se citar três exemplos de jogos com contexto histórico para aplicar como instrumento ao ensino de História em sala de aula.

Europa Universalis IV é um jogo de estratégias, desenvolvido pela Paradox Development em 2013. O jogo inicia-se na era da exploração Europeia, onde está acontecendo o final da Guerra dos Cem Anos e o declínio do Império Bizantino. Porém, mesmo passando por todos estes períodos, o jogador não é obrigado a seguir eventos históricos.

O jogo acontece durante IV séculos, começando 1444 A.D (O dia logo após a derrota dos Húngaros Polacos para os Turcos Otomanos na Batalha de Varna e a morte do rei Polaco Vladislau III) e terminando em 1822 (o ano da morte de Napoleão). Várias nações aparecem disponíveis para serem jogadas, europeias e não europeias, porém o jogo é para mostrar a superioridade das nações europeias ao longo deste período, todas as nações que não pertencem à Europa são penalizadas em seus avanços tecnológicos (quanto maior a distância da Europa maior a penalidade).

O jogador tem a opção de mudar a nação com a qual está jogando e assim à nação será controlada pela IA (inteligência artificial). Por mais que o jogo comece em 1444, o jogador pode escolher outros cenários históricos como o

descobrimto da América, a Guerra dos Trinta Anos ou a Guerra da Sucessão Espanhola.

Age of Empires é uma série de jogos desenvolvidos pela Ensemble Studios e lançada pela Microsoft. Os primeiros dois títulos da série ocorrem na Europa, Ásia e África. Este jogo baseia-se nas guerras antigas no ocidente e no oriente durante as quatro idades da Pré História (Idade da Pedra, Idade da Pedra Polida, Idade do Bronze e Idade do Ferro) e seu pacote de expansão The Rise of Rome baseado na formação e expansão do Império Romano.

A série Age of Empires foi considerado sucesso absoluto, a popularidade e qualidade dos jogos concedeu a Ensemble Studios um grande reconhecimento em jogos de estratégia em tempo real. As críticas que foram recebidas deram confiabilidade ao sucesso pelo tema histórico e jogabilidade, igualmente pelo fato dos jogadores de inteligência artificial lutarem sem códigos, o que geralmente não acontece em outras séries concorrentes.

O jogo Assassin's Creed<sup>3</sup> acontece partir da rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos e os Templários, e a sua relação indireta com uma espécie que viveu antes dos humanos, cuja sociedade foi destruída por uma gigantesca tempestade solar. A ordem cronológica dos jogos começa em 2012, e fala de Desmond Miles, um jovem que com a ajuda do Animus, uma máquina que permite ver as suas "memórias ancestrais", explora as memórias de alguns dos mais proeminentes Assassinos da história, incluindo Altaïr Ibn-La'Ahad, um Assassino da Terceira Cruzada; Ezio Auditore da Firenze, um Assassino italiano que viveu na época do Renascimento durante

---

<sup>3</sup> segundo o site <http://assassinscreedbloggil.blogspot.com.br/5>

os sécs. XV e XVI, e Ratoohnaké: ton, também conhecido como Connor, um Assassino meio-Mohawk, meio-Britânico da Revolução Americana.

A maior parte dos jogos se passa dentro do Animus, onde a interface do dispositivo exibe a saúde, progresso, momento na história de seu ancestral, equipamentos e objetivos do jogador. Durante o uso do Animus, o jogador deve manter o nível de sincronização com seu ancestral, evitando fazer uso de ações que diminuem esse nível, como levar dano, matar pessoas inocentes e acessar áreas não disponíveis no momento. Os objetivos do jogo geralmente consistem em infiltrar-se em locais proibidos ou resgatar algum artefato perdido.

Compreende-se que colocando o aluno na posição de historiador, ele consegue ser atuante da história e não passivo quer na compreensão da sua própria história, da sua identidade, observação, levantamento de hipóteses, comparações e outras tantas “operações de pensamento”. Para que se tenha essa aptidão, é preciso compreender no tempo histórico a múltiplas sinais de transformações que lhe conferirão novos sentidos e assim extrapolam as operações de ordem cognitiva.

O uso de jogos torna-se atividades que estimulam os alunos, um tempo histórico exige que se tenha sensibilidade, imaginação, criatividade, entre outras habilidades. Os jogos oportunizam de fato que os alunos se auto transportem para momentos históricos visto em sala de aula, podendo assim criar e recriar movimentos, arquiteturas, paisagens, guerras e cenários históricos apresentados durante as aulas de História.

### **Objeto de Aprendizagem no ensino de História**

*Trajetória Multicursos* - volume 7, número 2, ano 2016, outubro/novembro/dezembro. Pág. 32

Ainda como forma de trabalhar conteúdos históricos com o uso de novas tecnologias, apresenta-se um AO (Objeto de Aprendizagem), que é a simulação de uma dada situação que interage com os alunos, provocando aprendizagem dinâmica de um determinado assunto. O Objeto de Aprendizagem em História que será apresentado aqui se encontra no repositório do RIVED (Ministério da Educação) 6, com o assunto sobre a Era Feudal. Por meio da história contada com o objeto de aprendizagem, o aluno sente como se estivesse no período da Idade Média, pois o cenário será construído pelo aluno a partir do momento que ele responde às questões que implicam em conhecer as partes do feudo.

O educando, de forma dinâmica, entra em contato mais próximo com a época do Feudalismo, por meio de personagens e atividades ilustrativas da época. No início há uma conversa entre pai e filho, em que o pai quer testar o filho para ver se está realmente preparado para herdar o feudo, pois irá fazer uma viagem.

No decorrer do jogo, várias etapas de provas de testes para o filho realizar. Em caso de erro nessas etapas (cometido pelo aluno) do OA, o filho do senhor feudal não assumirá o feudo. Portanto, com esse Objeto de Aprendizagem, o aluno será estimulado a aprender mais, uma vez que a administração do feudo estará em suas mãos e assim pode compreender as relações políticas, econômicas e sociais da época destacada, podendo assim aliar o ensino de História á novas tecnologias.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo trata de uma pesquisa que seguiu a linha bibliográfica com abordagem<sup>4</sup> exploratória, se propondo analisar o uso de novas tecnologias como instrumento de aprendizagem para o ensino de História.

Não há como negar que a tecnologia faz parte do dia a dia de todas as pessoas, independente da classe social. Sabe-se que a tecnologia deve ser utilizada de maneira criativa, responsável, metodológica e vista como aliada do professor ao ser utilizado como ferramenta para aprendizagem do aluno, assim, propiciando momentos jamais alcançados anteriormente e transformando a disciplina de História dinâmica e atrativa. Como consequência, o aluno pode entrar em contato com outras pessoas, trocar experiências, construir conceitos coletivamente, a partir do contato interativo, onde o virtual invade as emoções e domina as curiosidades.

Cabe ressaltar que nessa perspectiva de novas tecnologias inseridas no ensino de História ampliam-se os horizontes, as vantagens apresentadas de utilização são inúmeras no ensino, além de proporcionar a “utilização de programas, onde a forma de navegação depende exclusivamente do usuário, a linearidade da informação imposta pelo livro é eliminada e o ensino, individualizado, segundo as necessidades de cada educando” (Figueiredo, 1997, p. 431).

As novas tecnologias aplicadas pelo professor de História precisam ser trabalhadas de modo a atingir seu objetivo, ou seja, dinamizar as aulas e colaborar para o aprendizado dos alunos. Assim, quando o professor de História utiliza-se de novas tecnologias como instrumento e ferramenta de aprendizagem com o objetivo de dinamizar seu ensino, o resultado será êxito em suas aulas. Para que a tecnologia seja aplicada de forma efetiva na

<sup>4</sup> Disponível em <http://rived.mec.gov.br/siteobjetolisPhp>



metodologia de ensino os professores precisam estar capacitados e ter compreensão do uso como uma ferramenta para o ensino.

O uso de novas tecnologias reflete diretamente na relação professor e aluno, os educadores que afrontam à inclusão da tecnologia em sua prática pedagógica acabam por tornarem-se obsoletos. Por outro lado, educadores que se tornam capazes de tirar proveito dos benefícios que a tecnologia pode trazer aos processos de ensino e aprendizagem são capazes de atuar de maneira mais atraente e inovadora junto aos seus alunos.

É importante ressaltar que as novas tecnologias disponibilizadas para o uso em sala de aula, por si só, não são capazes de modificar a prática de um professor. Mas, se ela for usada de modo contextualizado, é capaz de aproximar ou até mesmo unir a rotina em sala de aula com que os alunos já estão habituados na vida real, estreitando o laço afetivo entre professor e aluno.

Todavia, inserir a tecnologia de forma eficiente nas salas de aula ainda é uma tarefa difícil, pois diversos fatores dificultam usufruir de todos os recursos educacionais existentes atualmente. Compreendemos que o caminho pode ser longo, mas não há como não segui-lo. Todas as classes sociais do país estão conquistando o poder de compra de eletrônicos e usar a tecnologia a favor do conhecimento é uma consequência inevitável para aliar ensino e aprendizagem ao uso de novas tecnologias com os alunos.

## Referencias

CIAMPI, Helenice. **Epistemologia e metodologia: diálogos interdisciplinares na pesquisa do ensino de História**. In: ARIAS NETO, J. M. (org). Dez anos de Pesquisa em Ensino de História. Londrina: Atritoart, 2005.

FIGUEIREDO, Luciano. **História e Informática: o uso do computador**. In: CARDOSO, Ciro F. e VAINFAS, Ronaldo (orgs.). Domínios da História: Ensaios de Teoria e Metodologia. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

**FREITAS. Itamar. Fundamentos** Teóricos-metodológicos para o ensino de história. Anos Iniciais. 2010

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? :novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortes, 1998.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 a ed. São Paulo: Papyrus, 2000.

\_\_\_\_\_. **Como utilizar a Internet na Educação**. Revista Ciência da Informação, vol 26, n.2, maio-agosto, 1997; páginas 146-153.

SIMAN, Lana Mara de Castro. **O tempo, a criança e o ensino de História**. In: DE ROSSI, Vera Lúcia Sabongi. ZAMBONI, Ernesta. Quanto tempo o tempo tem! Campinas: Editora



Alínea. 2003, 239p.

<http://ultimosegundo.ig.com.br/educacao/2013-08-22/professor-e-chave-para-o-sucesso-no-uso-de-tecnologia-na-sala-de-aula.html>. Acesso em 31/10/2016

<http://acervo.novaescola.org.br/formacao/passado-presente-juntos-ensinar-428266.shtml?page=4>. Acesso em 31/10/2016

<http://kogama.com.br/games/profile/1927147> acesso em (01/12/2016)