



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM HISTÓRIA CULTURAL

Professor: Carlos Adriano Ferreira de Lima

Aluno: Daniel Torquato Fonseca de Lima

Linguagens digitais: a percepção dos professores sobre ensino de
História nas redes sociais.

João Pessoa

2012

Daniel Torquato Fonseca de Lima

Linguagens digitais e o ensino de História nas redes sociais.

Monografia apresentada à Coordenação do curso de Especialização em História Cultural da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em História Cultural, sob a orientação do Profº Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima

João Pessoa

2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

L732I

Lima, Daniel Torquato Fonseca de

Linguagens digitais: a percepção dos professores sobre o ensino de história nas redes sócias / Daniel Torquato Fonseca de Lima. – Guarabira: UEPB, 2012. 46f.: il.; Color.

Monografia (Especialização em História Cultural) – Universidade Estadual da Paraíba.

“Orientação Prof. Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima”.

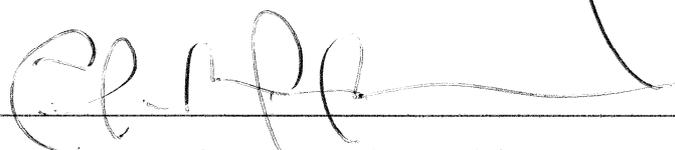
1. História - Ensino 2. História Cultural
3. Novas Tecnologias I. Título.

22.ed. CDD 372.890

Daniel Torquato Fonseca de Lima

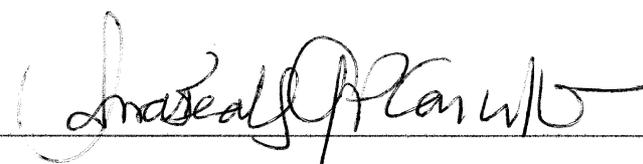
Linguagens digitais e o ensino de História nas redes sociais.

BANCA EXAMINADORA



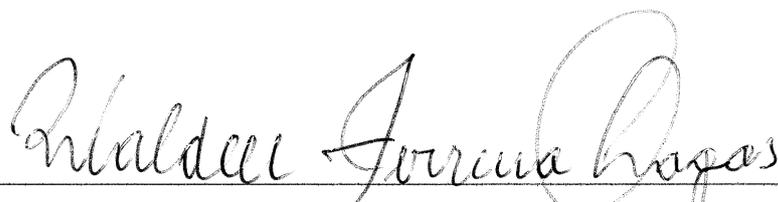
Prof^o Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima

Orientador - UEPB



Prof.ª Dr.ª Ana Beatriz Gomes Carvalho

Membro Externo - UFPE



Prof.º Dr.º Waldeci Ferreira Chagas

Membro Interno - UEPB

Aos usuários da rede social visível e aos que agora
habitam a nossa rede social invisível.

Ao Grande OP, @TorquatoFilho

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a vida e seus acontecimentos, em que nada é por mero acaso.

Ao despertar de manhã e ao relaxar a noite.

Aos professores nessa longa jornada de estudos, agradecemos.

Agradecimentos especiais são endereçados para a turma 2012.1 de Especialização em História Cultural, sobretudo pelos intermináveis debates pós-modernos no curso.

Ao admirado Professor Carlos Adriano por possibilitar compartilhamento da sua sabedoria e à banca examinadora.

Agradecemos a família e a união que juntos sempre temos.

E, finalmente agradecemos às forças universais intervém diuturnamente sobre a mão do terror impedindo-a de silenciar o amor.

A história sempre foi contada do ponto de vista dos caçadores. Chegou à hora de contá-la do ponto de vista dos leões. (Provérbio africano)

RESUMO

As novas ferramentas tecnológicas estão presentes em nossas vidas em todos os setores, todavia no campo do ensino o seu uso ainda encontra-se restrito, seja pela dificuldade de acesso no que se refere a recursos materiais; seja pelo preconceito ou uso limitado dos recursos existentes nos espaços tecnológicos . Partindo dessa perspectiva, a de uso limitado dessas novas tecnologias, o presente trabalho monográfico foi desenvolvido. O objetivo consistiu em promover um diálogo sobre as competências e habilidades no ensino de História, tendo como base os documentos oficiais regulamentadores do ensino e os debates encontrados nas novas ferramentas tecnológicas, no nosso caso as redes sociais virtuais. A análise incidiu sobre as fontes de publicações oficiais normativas para o Ensino de História (Parâmetros Curriculares Nacionais, Referencias Curriculares do Ensino Médio) e a comunidade “Ensino dinâmico em História”, da rede social ORKUT. O desdobramento metodológico ocorreu sobre filtragem dos tópicos e debates que tratam das competências e habilidades do ensino de História. Ao término desta pesquisa identificamos a absorção do preconizado nos documentos oficiais.

Palavras-chave:

História cultural – novas tecnologias. Ensino de História – redes sociais virtuais. Ensino de História – ORKUT

ABSTRACT

New technological tools are present in our lives in all sectors, however in teaching their use is still restricted, is the difficulty of access in relation to material resources, either by prejudice or limited use of existing resources in space technology. From this perspective, the limited use of these new technologies, this monograph has been developed. The aim was to promote a dialogue on skills and abilities in the teaching of history, based on official documents of education and regulatory debates found in the new technological tools, in our case the virtual social networks. The analysis focused on the sources of official regulations for the teaching of history (National Curriculum Parameters, References Curriculum of Secondary Education) and the community "Teaching dynamic history," the social network ORKUT. The split occurred on filtering of methodological topics and discussions that address the competencies and skills of teaching history. Upon completion of this research identified an absorption recommended in official documents.

Keywords:

Cultural history - new technologies. Teaching History - virtual social networks.
Teaching History - ORKUT

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Ilustração 1-Tamanho do Orkut no Brasil	p.26
Ilustração 2 - ORKUT: Ensino Dinâmico de História	p.35
Ilustração 3-ORKUT: Ensino Dinâmico de História	p.38

SU MÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1 – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E A EDUCAÇÃO	15
CAPÍTULO 2 – A REDE SOCIAL ORKUT E A COMUNIDADE “ENSINO DINÂMICO EM HISTÓRIA”	24
CAPÍTULO 3 – O ENSINO DE HISTÓRIA: COMPETÊNCIAS E HABILIDADES	29
CAPÍTULO 4 – ENTRE DEBATES DA COMUNIDADE “ENSINO DINAMICO DE HISTÓRIA” E AS LEITURAS DOS DOCUMENTOS OFICIAIS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42

Introdução

A função da internet e das redes sociais no campo educacional ainda é vista com preconceito por parte dos docentes que consideram o seu conteúdo vago e sem base científica, todavia tem aumentado o seu uso para pesquisas escolares (em todos os graus de ensino) e para divulgação de trabalhos acadêmico-científicos¹. O uso das redes sociais como complementação educacional ou como intercâmbio de informações tem como um dos pontos-chaves as possibilidades de informações diversas, valorizando assim a interdisciplinaridade² e interculturalidade³ e a proximidade entre as categorias de discentes e docentes, basta os mesmos estarem conectados na rede, ou estarem *online*.

A expressão “redes sociais” é, nessa sociedade da informação, recorrente e desmembrando-a temos para a palavra “redes”, o significado de emaranhados e para o termo “sociais” a ideia de convívio. Ao abordarmos as redes sociais na internet não podemos esquecer que existia e existem outras formações de redes sociais, portanto utilizaremos a definição de Raquel Recuero (2009), para definir o que consideramos uma rede social, que é:

Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: *atores* (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas *conexões* (interações ou laços sociais) (Wasserman e Faust, 1994; Degenne e Forse, 1999). Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem, assim, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões.

E para as Redes Sociais da Internet utilizaremos da definição que as

¹ Exemplos de uso educacional para as redes sociais podem ser visto no Portal do professor (<http://portaldoprofessor.mec.gov.br>) e na rede de historiadores Café História (<http://cafehistoria.ning.com/>).

² Para Japiassu (1976), a interdisciplinaridade caracteriza-se pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto. (THIESEN, 2008)

³ O que esses exemplos sugerem é que a cultura não é apenas uma viagem de redescoberta, uma viagem de retorno. Não é uma "arqueologia". A cultura é uma produção. Tem sua matéria-prima, seus recursos, seu "trabalho produtivo". Depende de um conhecimento da tradição enquanto "o mesmo em mutação" e de um conjunto efetivo de genealogias.²⁹ Mas o que esse "desvio através de seus passados" faz é nos capacitar, através da cultura, a nos produzir a nós mesmos de novo, como novos tipos de sujeitos. (HALL, 2003 pg.44)

caracterizam, por serem:

Redes sociais na Internet possuem elementos característicos, que servem de base para que a rede seja percebida e as informações a respeito dela sejam apreendidas. Esses elementos, no entanto, não são imediatamente discerníveis

Esta monografia foi desenvolvida pelos caminhos da pesquisa bibliográfica fazendo apropriação conceitual das áreas da História cultural, Ciência da Informação e da Educação, esta, oferecendo fontes de publicações oficiais normativas para o Ensino de História (Parâmetros Curriculares Nacional, Referencias Curriculares do Ensino Médio). A partir dessas fontes estabelecemos diálogos com as comunidades presentes na rede social do Orkut e nesta analisamos e selecionamos, a comunidade “Ensino Dinâmico de História”, na qual filtramos os tópicos que tratavam das competências e habilidades do ensino de História.

A nossa relação com o tema tem início desde a mais tenra idade, quando tal qual um canal receptor de sinais, recebia as ondas informacionais dos transdutores⁴. Essas informações moduladas através das ondas do rádio, com suas músicas e informação; da televisão, com seus seriados e filmes, páginas dos livros e das revistas em quadrinhos e científicas; e os vídeo games. Quando na adolescência participamos de projetos governamentais de inclusão digital, ora como voluntário, ora como assalariado. Ingressando no curso de História, o espírito questionador sobre a exclusão social que nos acompanhava passou a ser mais inquieto, sobretudo porque percebíamos que esta se acentuava a partir do não acesso à informação digital. Na Universidade Estadual da Paraíba- UEPB, a nossa graduação foi finalizada com um trabalho que tratava sobre uso da internet como máscara social.

Cursando a Especialização em História Cultural da UEPB, prosseguimos na estrada já trilhada, e assim, a escolha para a monografia recaiu novamente sobre as linguagens digitais voltadas para o ensino de História. Para atender a metodologia da pesquisa, recortamos as competências e as habilidades previstas nos documentos oficiais e fomos verificar se as mesmas constavam nos debates e postagens na

⁴ Transdutores é um dispositivo que converte um sinal de uma forma física para um sinal correspondente de outra forma física. (www.chasqueweb.ufrgs.br/~valner.brusamarello/eleinst/ufrgs6.pdf)

comunidade “Ensino Dinâmico de História”, do ORKUT, mais a frente falaremos mais sobre o que é e como funciona.

Neste ponto é interessante ressaltar que em meados de 2008, quando concluímos a graduação em História, o Orkut estava a todo vapor, em ebulição de troca de informações. E no início de 2011, quando iniciamos a especialização em História Cultural o ORKUT estava no processo de declínio e abandono por usuários que migravam para outras redes sociais e/ou cometiam um “Orkuticídio”, deletando o perfil da rede por variados motivos, entre eles a utilização e interpretação de informações pessoais por terceiros de maneiras distorcidas.

A velocidade das informações e suas atualizações imediatas acarretam uma fragilidade na mesma, pois ao tempo em que o usuário se vê na necessidade de ser o primeiro a postar e/ou comentar sobre um assunto, o mesmo pode pender para outra explicação, tomando um significado diferente daquele que aparentava no primeiro momento. No começo da internet isso não foi levado com tanta seriedade, mas com o passar do tempo algumas dessas informações que jaziam no cyber espaço começaram a conflitar com interesses atuais do usuário, por exemplo declarações amorosas de antigos parceiros até opiniões momentâneas sobre a sociedade.

Na verdade o que temos de fato no ORKUT é a diminuição da entrada de novos membros e um cuidado maior na hora de postar alguma informação. Porém, ele permanece com grande importância apesar do declínio comprovado pelo número de usuários a partir dos últimos anos. (PELLEGRINI, 2012)

As comunidades do ORKUT, que são espaços de diálogos temáticos dentro da rede social, quando utilizadas com a finalidade pedagógica, assim como a própria rede social, subvertem as relações entre docentes e discentes, pois estas categorias experimentam o direito a dialogarem fora do espaço convencional da sala de aula e assim a escola é estendida para além dos muros de “pedra e cal”; o diálogo ganha uma porção de igualdade ao menos por estarem, docentes e discentes “habitando” a mesma comunidade e utilizando a mesma linguagem; entendemos também que os questionamentos ganham mais objetividade e por fim a inclusão digital começa a ser concretizada com docentes e discentes trabalhando conteúdos de História de qualquer tempo e de qualquer abordagem na linguagem digital

A comunidade “Ensino dinâmico de história” foi escolhida por ser a que mais abarcava membros inscritos em maio de 2011. A busca nesta comunidade se deu a partir das palavras-chave (*tags*) *ensino* e *história*.

Tomando os termos *ensino* e *história* detivemo-nos sobre as competências e habilidades e aqui registramos que estas são vistas como capacidades necessárias para que o estudante as adquira através do Ensino de História. Ou como trabalha o PCN+ Ensino Médio⁵ (2002):

Ao considerarmos como objetivo do ensino da História a superação da passividade dos alunos frente à realidade social e ao próprio conhecimento, faz-se necessário levá-los ao desenvolvimento de competências e habilidades que possibilitem a compreensão da lógica dessa realidade e da construção do conhecimento.

Assim, estruturamos o trabalho em quatro capítulos. No primeiro capítulo denominado “A sociedade da informação e a educação” enfatizamos a importância da informação para a sociedade contemporânea a tal ponto que é um dos nomes dados a esta, conhecida por alguns como Sociedade da Informação. Também procuramos traçar a convivência dessa sociedade com a educação, em especial a instituição Escola.

No segundo capítulo intitulado “A rede social ORKUT e a comunidade Ensino dinâmico em História, identificamos que as manifestações decorrentes do entrelaçamento sociedade e educação é visível pela utilização das ferramentas tecnológicas para o campo educacional, em especial as redes sociais virtuais. Para exemplificar utilizamos do ORKUT, a comunidade Ensino Dinâmico em História, uma comunidade voltada a professores e todos aqueles que se interessam no ensino de História e buscam por uma metodologia mais dinâmica.

No capítulo terceiro, “O ensino de História: competências e habilidades”, trabalhamos a partir de um dos interesses mais presentes nos debates sobre o ensino educacional que é o referente às competências e habilidades do ensino.

Enfim, no capítulo quarto nomeado como “Os documentos oficiais e a comunidade ‘Ensino dinâmico de História’” analisamos o que vem sendo discutido na comunidade da rede do ORKUT sobre História, e, se essas discussões dialogam, interagem com o que está prescrito nos documentos educacionais oficiais.

⁵ A sigla PCN+ significa Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Capítulo 1 – A SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E A EDUCAÇÃO

Dissertar em uma sociedade conduzida pelo ritmo da rapidez das informações, de constantes inovações tecnológicas, na qual o tempo do fazer se torna curto, levando em conta a multiplicidade de ações que envolvem diversas coisas a se fazer, aprender e desenvolver impõe a reflexão sobre o uso e a aplicabilidade das novas ferramentas tecnológicas para registros sociais entendidos como memória social por parte de grupos sociais que são responsáveis pela instituição social que ocupa uma posição primordial na sociedade que é, a escola.

Essa nova sociedade encontra-se imersa em uma série de inquietações e lacunas provocadas por anos de “verdades absolutas” como descreve Pesavento (2004, p.9), ao falar da nova dinâmica gerada após a Segunda Guerra Mundial: “A dinâmica social se tornava mais complexa com a entrada em cena de novos grupos, portadores de novas questões e interesses. Os modelos correntes de análise não davam mais conta, diante da diversidade social”.

A partir dos últimos anos do século XX uma verdadeira revolução aconteceu a nível mundial por conta da inserção da internet nas diversas facetas do cotidiano, fato que ganhou maior visibilidade nas instituições bancárias e instituições do ensino superior.

No setor bancário as mudanças puderam ser sentidas no tratamento aos dados, atribuindo mais segurança, as informações dos clientes, agilidades nas transações e na redução de papeis. Foi sentida também mudança no tratamento aos clientes, que cada vez mais tem reduzido o contato pessoa-pessoa dentro dos bancos, e na virtualização do dinheiro, transferindo aos cheques e cartões poder monetário.

No educacional tivemos em um primeiro momento a internet, que fora utilizada para facilitar a troca de informações entre universidades, principalmente no que se refere a consultas e empréstimos de materiais bibliográficos. A prova disso foi a criação da Rede Nacional de Pesquisa (RNP) , com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ) em 1989.

Porém, devemos salientar que as escolas, sobretudo as escolas públicas, algumas ainda desprovidas de laboratório de informática e as que possuem muitas vezes não conseguem fazer uma otimização de seu uso, mas as pessoas (professores e alunos) têm

convívio com as recentes tecnologias a partir de iniciativas próprias seja freqüentando *lan house*, máquinas de centros comunitários ou de amigos.

As investidas de acesso às novas tecnologias por parte das pessoas que integram as escolas públicas são muitas vezes onerosas, pois sabemos que essa realidade é vivida pelos que compõem a categoria dos de baixa renda. Além de vermos que a escola, segundo as políticas públicas deveriam oferecer recursos não só às comunidades internas, mas também à comunidade entorno amenizando assim o conflito entre a vida “extra muro” e “intra muro”, que se estabelece influenciando negativamente na aprendizagem e em certo descompasso entre o corpo docente (ainda majoritariamente desprovido de desenvoltura no mundo virtual) e os discentes dotados de uma excepcional interatividade com as comunidades de relacionamentos.

Em lugar de o social oferecer conceitos esclarecedores do que seja a informação, agora a informação e a comunicação, sob o embalo e propulsão das novas tecnologias de comunicação e informação - NTICs-, são necessárias ao esclarecimento e compreensão das novas configurações sociais. (GONZÁLEZ DE GÓMEZ apud: FREIRE, 2006)

Essa forma de produção e reflexão é fruto da sociedade contemporânea que reatribui à informação um caráter essencial confluindo para que a mesma seja encarada, não apenas como conceito, mas como ideologia, pois ocupa posição primordial na vida humana, ou numa ação foucaultiana, ver além dos textos, realiza-lós.

A multiplicidade aberta, o acaso são transferidos, pelo princípio do comentário, daquilo que arriscaria de ser dito, para o número, a forma, a máscara, a circunstância da repetição. O novo não está no que é dito, mas no acontecimento de sua volta. (FOUCAULT, 1996 p:26)

A transformação da compreensão acerca da informação ocorre no contexto da metade do século XX, em um mundo pós-guerra, com inovações tecnológicas, mudanças econômicas e um fluxo de comunicação que rompe fronteiras geográficas em tempo reduzido, a exemplo do que se processa entre países e entre pessoas. Assim, esse é um tipo de sociedade que já não se baseia na eficiência, isto é, em fazer o maior número de bens materiais em menor tempo, mas na produção de informações, serviços e símbolos.

A informação na sociedade contemporânea passa pelo processo de transmutação e pressupõe o uso da mesma como elemento de troca e nesse processo vai haver um

desnívelamento social entre os que possuem os recursos para acessar a informação e os que não os possuem. A troca que deveria ocorrer de forma igualitária espelha a desigualdade social, pois nem todos possuem canais adequados e pertinentes. De posse dos recursos (materiais e imateriais) as pessoas estarão possibilitadas ao acesso e à apropriação de informação podendo ser consideradas incluídas na sociedade informacional.

O termo sociedade da informação enfatiza o papel da informação na sociedade. Mas afirmo que informação, em seu sentido mais amplo, por exemplo, como comunicação de conhecimentos, foi crucial a todas as sociedades (...). Ao contrário, o termo informacional indica o atributo de uma forma específica de organização social em que a geração, o processamento e a transmissão da informação tornam-se as fontes fundamentais de produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas nesse período histórico. (CASTELLS, 2000, p.46)

A informação na sociedade contemporânea têm como principal distintivo o acesso e o questionamento da mesma, levando-a a não ser mais fixa, intocável, imutável, tirando-a do pedestal da inalcançabilidade e inquestionabilidade. Teria agora uma flexibilidade que mesmo estando de acordo para com a maioria, poderia vir a ser questionada por uma minoria. A informação poderia agora ser reescrita varias vezes e ter diversas interpretações.

Esse desenvolvimento e uso da informação atingem uma grande dimensão que acarreta uma crise no modo de pensar das mais diversas áreas ideológicas, uma crise nos padrões, nos métodos – uma crise nos paradigmas.

Em decorrência dessas transformações, o conhecimento da História vai se deter sobre outros objetos de análise e dar aos mesmos outros significados. E nessa perspectiva a informação em linguagem digital passa a ser valorizada no campo da educação. Alguns autores vão denominar essa nova linha de pensamento de **Nova História** ou **História Cultural**. Todavia, Burke (1992, p.17) vai mais além e diz:

Mesmo a expressão “a nova história” tem uma história própria. O primeiro uso da expressão por mim conhecido data de 1912, quando o estudioso americano James Harvey Robinson publicou um livro com este título. O conteúdo correspondia ao título: *História*, escreveu Robinson, “inclui todo traço e vestígio de tudo o que o homem fez ou pensou desde seu primeiro aparecimento sobre a terra”.

Complementemos com Barros (2010, p.57) e a sua evocação ao historiador Georges Duby e sua delimitação do que estuda a História Cultural.

Para o historiador francês, este campo historiográfico estudaria dentro de um contexto social os “mecanismos de produção dos objetos culturais” (aqui entendidos como quaisquer objetos culturais, e não apenas as obras-primas oficialmente reconhecidas)

Portanto, as Tecnologias de Informação e Comunicação, TIC's, podem ser consideradas como produções e objetos culturais desse contexto social e que vão auxiliar e conduzir as pesquisas para abordagens mais intercontextuais, possibilitando na maioria das vezes o trabalho em rede, armazenando, processando, transmitindo e disseminando o resultado. As TIC's são consolidadas cada vez mais como um objeto de estudo. No campo da educação vem possibilitando assim uma intercontextualização entre as salas de fóruns virtuais e salas de aulas presenciais, desta forma trabalhando com os conteúdos e propostas para enriquecer o ensino de História, sobretudo no ensino médio, visto que essa fase do ensino como descreve Calissi; Silveira (2006):

Ensino Médio configura-se como desdobramento de uma educação geral (Básica), mas preparando o(a) educando(a) no intuito de verticalizar/aprofundar os conhecimentos adquiridos no Ensino Fundamental tanto em termos de conteúdos das disciplinas quanto dos procedimentos teórico-metodológicos, com o diferencial de potencializar a capacidade de sua articulação e de sua problematização. Ou seja: a capacidade consciente do(a) educando(a) para mobilizar os saberes adequados como respostas às problemáticas do seu tempo/sociedade presente (atual).

Dessa maneira buscamos enfatizar uma das necessidades docentes dessa nova sociedade que é, inserção de pessoas, diversamente culturais, como agentes histórico-sociais de um mesmo tempo, rompendo assim com a organização curricular da periodização clássica e construindo uma organização curricular temática. Além de possibilitar o acesso a Inclusão digital, que segundo Batista (2006), se daria através do acesso a tecnologia da informação e da comunicação; democratização do acesso às informações digitais, democratização da tecnologia, livre acesso das pessoas ao mundo digital.

[...] iniciativas de inclusão digital são aquelas que visam oferecer à sociedade “os conhecimentos necessários para utilizar com um mínimo de proficiência os recursos de informática e de telecomunicações existentes e dispor de acesso físico regular a esses recursos”. A inclusão digital se assemelha, portanto, à idéia de alfabetização digital, numa equivalência com a perspectiva da alfabetização no processo de inclusão social, voltando o foco para aqueles que também se encontram no próprio contexto de exclusão social, acrescentando a temática da tecnologia digital no sentido de somar esforços para atenuar essa diferença. (CABRAL apud BATISTA, 2006)

Essa inclusão é de suma importância, devido a brecha digital encontrada nas sociedades que tendem em separar-se em Incluídos e Excluídos. O fato de todos terem acesso às tecnologias não quer dizer que todos estão incluídos, porque para haver a inclusão digital é necessário haver uma apropriação tecnológica, tem que se ter a tecnologia e as atualizações das mesmas além de saber operá-las.

Nessa direção ao falarmos em inclusão digital o seu oposto, exclusão digital, se faz presente e para Castells (2005) a situação das pessoas excluídas tem três formas.

[...]Primeiro, não tem acesso à rede de computadores. Segundo, tem acesso ao sistema de comunicação, mas com uma capacidade técnica muito baixa. Terceiro, (para mim é a mais importante forma de ser excluído e da que menos se fala) é estar conectado à rede e não saber qual acesso usar, qual a informação buscar, como combina uma informação com outra e como a utilizar para a vida. Esta é a mais grave porque amplia, aprofunda a exclusão mais séria de toda a História; é a exclusão da educação e da cultura

O Brasil mesmo tendo um número inferior de pessoas que tem computador com internet em casa é, porém, o primeiro país da América Latina e o quinto no mundo no uso da Internet de acordo com o número total de “internautas”, como explica Mariana Balboni, representante do Comitê Gestor de Internet, ao portal G1:

Vinte e um por cento da população do país com dez anos de idade ou mais usa a internet no país. Isso coloca o país na quarta colocação na América Latina em uso da rede mundial de computadores, conforme informou nesta sexta-feira (23) a representante do Comitê Gestor de Internet, Mariana Balboni, após a divulgação da pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) sobre o assunto. No ranking mundial, o país aparece na 62ª posição.

O indicador de penetração define o percentual da população que usa a internet. No que diz respeito ao número total de usuários do país (32,1 milhões), o Brasil está no primeiro lugar na América Latina e no quinto lugar em todo o mundo. Segundo Mariana, os dados mostram que a distribuição do uso da internet ainda é muito baixo no País. (G1, 2011)

Sobre os demais dados do censo com base nos dados do PNAD 2005 - IBGE podemos até traçar a distribuição do local de origem desse acesso:

O acesso à Internet pode ser feito em vários locais e parte das pessoas de 10 anos ou mais de idade que utilizaram esta rede, no período de referência dos últimos três meses, o fizeram em mais de um deles. No total de pessoas que utilizaram a Internet, metade a acessou no domicílio em que morava e 39,7%, em seu local de trabalho. Esses dois locais foram os que mais tiveram pessoas que acessaram esta rede. O uso da Internet em centro público de acesso gratuito foi o que apresentou o menor percentual (10,0%), representando menos da metade do referente à utilização em centro público de acesso pago

(21,9%). O acesso à Internet em estabelecimento de ensino atingiu 25,7%. (IBGE, 2005)

Essa ruptura contribui para um novo olhar sobre a memória social relacionando-a à memória eletrônica. Primeiro é preciso estabelecer uma distinção entre estas memórias e acrescentar, segundo Le Goff:

"que a memória humana é particularmente instável e maleável (crítica hoje clássica na psicologia do testemunho judiciário, por exemplo), enquanto que a memória das máquinas se impõe pela sua grande estabilidade, algo semelhante ao tipo de memória que representa o livro, mas combinada, no entanto, com uma facilidade de evocação até então desconhecida" (1994, p. 270).

E continua afirmando que a memória é fruto da sociedade em convergência, e que cada vez mais assumirá lugar de destaque.

Mas os desenvolvimentos da memória no século XX, sobretudo depois de 1950, constituem uma verdadeira revolução da memória e a memória eletrônica não é senão um elemento, sem dúvida o mais espetacular. (LE GOFF, 1994, p. 468)

Nessa linha comungamos com este historiador acrescentando que a memória eletrônica possibilita o aumento diversificado dos registros da memória social e o uso destes quando de forma adequada, ou seja, relacionados a fins sociais que visem criticar a desigualdade social e apresentar alargamento do conhecimento acerca da sociedade tornando-se assim da mais alta relevância.

Às novas máquinas, por exemplo, foram atribuídas a capacidade de escrita, leitura e armazenamento de memória, funções essas que até então eram de exclusividade dos seres humanos, tornando assim a tecnologia uma extensão do próprio ser, como defende o filósofo McLuhan quando diz que:

O mito grego de Narciso está diretamente ligado a um fato da experiência humana, como a própria palavra Narciso indica. Ela vem da palavra grega narcosis, entorpecimento. O jovem Narciso tomou seu próprio reflexo na água por outra pessoa. A extensão de si mesmo pelo espelho embotou suas percepções até que ele se tornou o servo mecanismo de sua própria imagem prolongada ou repetida. A ninfa Eco tentou conquistar seu amor por meio de fragmentos de sua própria fala, mas em vão. Ele estava sonado. Havia-se adaptado à extensão de si mesmo e tornara-se um sistema fechado. O que importa neste mito é o fato de que os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmas em qualquer material que não seja o deles próprios. (MC LUHAN, 1964, p. 59)

O fator que fará a Sociedade da Informação ter um caráter diferencial em relação

aos outros tipos de sociedade é que na da Informação cada sujeito ou comunidade não só utilizará de meios próprios para gerar e armazenar conhecimento, mas também terá um acesso quase ilimitado para as demais informações geradas e possivelmente se tornar um servidor para com as mesmas.

Na verdade essa capacidade de troca de informação sempre existiu, porém de forma discriminatória e excludente. Essa sociedade da informação adquire o caráter único com a característica de disseminação e a popularização do acesso à troca de informação e conseqüentemente a prática de inclusão social. É certo que algumas vezes o olhar capitalista, ganancioso tenta fechar esse caráter coletivo da Sociedade da Informação, usurpando e “aprisionando” informações de caráter comum.

Essa alteração acompanha o que vem acontecendo com o conceito de memória e a sua relação com a história. A memória que é social passa a incorporar a construção de qualquer grupo social e tem como registro vários formatos de documentos, sobretudo os eletrônicos.

Na informática, grande área que inclui a internet e as comunidades de relacionamentos, veremos essa acirrada disputa pela obtenção e posse sobre as informações, sejam elas voltadas para a própria informática que seriam os códigos fontes, melhor explicadas por Branco (2006) ao citar o Texto de lançamento do GNU/Linux⁶ pela Junta de Extremadura:

No âmbito concreto da informática, desde os anos 80 tem se reproduzido um fenômeno antigo: o conhecimento, transmitido mediante um código de linguagem escrita, está sendo guardado zelosamente por elementos que o utilizam para manter uma estrutura de poder ao longo dos séculos. Nos anos 60 e 70, o desenvolvimento da informática se deveu, em parte, porque os técnicos compartilhavam seu conhecimento. Os códigos dos programas de computadores eram compartilhados, de maneira que os avanços de um eram utilizados por outros para melhorar o dito programa. Atualmente, grande parte das aplicações de informática que utilizamos tem seu código oculto, pertencem aos seus proprietários, por isso não podemos copiá-las e nem compartilhar o seu desenvolvimento. Só eles, os seus proprietários, podem modificá-las, melhorá-las. Se lhes interessar, é claro. (BRANCO, 2006)

Ou através dela como as informações trocadas e capturadas no cyber espaço.

Mas a Internet mantém até hoje o seu caráter original: livre, descentralizada, multifuncional e, até agora, não pode ser controlada convertendo-se num “espaço de disputa”. De um lado, os poderosos interesses políticos, financeiros e comerciais, os quais planejam que sua principal função seja de vigiar, controlar, anunciar e vender. De outro lado, os interesses cidadãos e democráticos a aspiram convertê-la em um instrumento a serviço da

⁶ Sistema operacional Unix voltado à formação escolar e jogos educativos.

democracia, do desenvolvimento sustentável, da inovação, da ciência, da cultura, da educação e da saúde. (BRANCO, 2006)

A popularização e “libertação” devem-se aos programas, empresas e governos de alguns países que estão cada vez mais empenhados na disseminação do pensamento compartilhado, das estruturas abertas, *Creative Commons*⁷ e das inclusões digitais. Nessas ações de inclusões, tanto sociais como digitais, surgem as comunidades de relacionamentos na internet, tidas como virtuais, onde existem trocas de informações e demonstrações de opiniões individuais e/ou coletivas. Trocas e demonstrações essas que além de serem as próprias memórias serão fatores que demonstraram a importância delas.

Vale a pena insistir com C. Geertz que os processos socioculturais tratam, sobretudo, de interpretação dos significados que se manifestam na ação social. É nessa relação entre a rede de significados e a dimensão da ação dos atores sociais que deve ser caracterizada a importância da(s) memória(s). (VELHO, 2001, p.11)

Na internet existem várias comunidades de relacionamentos, que são espaços onde estão reunidos pessoas que buscam ou que tenham interesses em comum, a exemplo de ORKUT, My Space, Facebook, Hi 5, Google Groups, Sonico, Google+ dentre outras, que tanto atraem e são necessárias às pessoas e que podem ser usadas como uma eficaz ferramenta nas diversas atividades humanas inclusive as educacionais.

Dessa forma o ORKUT, tornou-se nossa rede de análise, por possuir vários recursos, além de poder ser considerada como uma vasta fonte histórica, visto que nela estão contidos registros sociais, tornando-se assim um documento revelador de memória social tanto para quem a produz quanto para quem dela faz uso. Outro motivo da escolha dessa rede social foi o fato de a mesma ter sido a pioneira em atuação no Brasil e portanto, é a rede com uma utilização mais aprimorada por brasileiros.

O Facebook mesmo sendo criada em 2004, só no final de 2011, conseguiu ocupar o lugar de maior rede social no Brasil, isso se deve a uma grande estratégia de marketing que utilizou de programas televisivos que estimulavam o acesso às suas páginas na rede (fanpage) para medir as suas audiências através das consultas e ações interativas do público para com o programa. Com o lançamento mundial do filme “A

⁷ Creative Commons é uma organização não governamental que licencia e registra produções e que permitem o compartilhamento das informações desde que se respeite algumas regras atribuídas pelo autor(es).

rede social” essa popularidade aumentou ainda mais. Ocorreu então à popularização e uma “elitização virtual” e as demais redes passaram a ser vistas como precárias e desorganizadas, estabelecendo segregações entre os usuários. Havendo um aumento populacional do Facebook os seus recursos ainda não explorados nas suas potencialidades. Por isso é perceptível um uso primário das suas funcionalidades, ou seja a sua utilização ainda está em fase de familiarização por grande parte dos usuários, que a considera como uma rede ainda neófito no cenário cybercultural brasileiro. Isto dificulta por exemplo o agrupamento temático de discussões, como ocorre nas comunidades do ORKUT. Como por exemplo a comunidade “Ensino Dinâmico em História” que reúne em um mesmo espaço usuários interessados em dinamizar o ensino de História.

Capítulo 2 – A REDE SOCIAL ORKUT E A COMUNIDADE “ENSINO DINÂMICO EM HISTÓRIA”

Apesar de utilizarmos a rede social do ORKUT é valido fazer menção aos precursores dessas interações sociais, mesmo antes dos sites específicos de relacionamentos.

Um dos aspectos mais populares para a compreensão das redes sociais na Internet é o estudo dos sites de redes sociais (SRSs). Esses sites, defenderemos, não são exatamente um elemento novo, mas uma consequência da apropriação das ferramentas de comunicação mediada pelo computador pelos atores sociais. Assim, embora sejam frequentemente referenciados como exemplos, Orkut, Facebook, etc. não são os únicos tipos de sites de redes sociais. (RECUERO, 2009)

Esse tipo de prática de formação em rede de grupos é marcante no mundo da informática e internet desde as primeiras trocas de mensagens através dos prompt's de comandos em uma rede interna de computadores – INTRANET – até a rede externa de computadores – EXTERNET, isso ainda na década de 1970. Logo surgiu o serviço BBS, onde além de mensagens os usuário poderiam trocar agora arquivos. A partir dos anos de 1990 é lançado a World Wide Web – WWW - e assim acarreta a popularização da internet no mundo. Surgindo em seguida varias ferramentas para troca de informações entre usuários, como por exemplo os bate papos via IRC – Internet realy chat – onde os usuários, através de *nicknames* (apelidos) trocavam informações e arquivos, inicialmente textuais, devido a baixa velocidade na internet.

Com o avançar das tecnologias, veio o barateamento de alguns dispositivos e uma Era de *tecnologização dos desejos*, como diz MOMO (2009): “um tempo em que a vida se organiza dentro do universo tecnológico, que vem modificando não apenas as formas de pensar, como também sonhos, desejos e significados”.

Um desses dispositivos é o *scanner*, ou digitalizador que tinha como única finalidade transformar textos e imagens em arquivos digitais para computador (digitalizar). Com esse equipamento agora era possível enviar a imagem ao invés de apenas descrição textual. Mas qualquer um poderia se apropriar de uma imagem ou foto e sobre um outro *nickname*, ou *alter ego*, adotar uma outra identidade, ora para confirmar as informações do outro usuário, ora (muitas das vezes) se passar por outras identidades que naquele momento lhe convinha.

Por causa dessas instabilidades, as ferramentas convergiram para um aspecto mais “seguro”, ferramentas mais privadas. Surgem o ICQ⁸ e o MSN⁹, e paralelamente a popularização das *webcams*, câmeras com o uso voltado para internet. Tais câmeras possibilitavam uma conversação em tempo real por vídeo e a captura de fotos, sem precisar de filmes; e envia-lás para o computador, sem precisar do *scanner*.

Em torno de 2003/2004 surge a rede social Orkut, criada pelo engenheiro de software turco Orkut Buyukkokten, daí advêm o nome, e para dizer da finalidade dessa rede social, utilizaremos as palavras encontradas no próprio site da rede social:

O **Orkut** é uma comunidade on-line criada para tornar a sua vida social e a de seus amigos mais ativa e estimulante. A rede social do **Orkut** pode ajudá-lo a manter contato com seus amigos atuais por meio de fotos e mensagens, e a conhecer mais pessoas.

Com o **Orkut** é fácil conhecer pessoas que tenham os mesmos hobbies e interesses que você, que estejam procurando um relacionamento afetivo ou contatos profissionais. Você também pode criar comunidades on-line ou participar de várias delas para discutir temas atuais, reencontrar antigos amigos da escola ou até mesmo trocar receitas favoritas.

Você decide com quem quer interagir. Antes de conhecer uma pessoa no **Orkut**, você pode ler seu perfil e ver como ela está conectada a você através da rede de amigos.

Para ingressar no **Orkut**, acesse a sua Conta do Google e comece a criar seu perfil imediatamente. Se você ainda não tiver uma Conta do Google, nós o ajudaremos a criá-la em alguns minutos.

Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados. Esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social.

Divirta-se. (ORKUT, 2011)

Seu sucesso foi visível, pois essa nova ferramenta pretendia abordar aspectos ideológicos até sentimentais e físico no mesmo espaço. Logo após seu lançamento, foi incorporada pela empresa Google e alcançou números elevados de usuários. Chegou a ter a cada oito dias, um milhão de novos usuários.

Nos dois primeiros meses de atividade o ORKUT alcançou o percentual de 51,36% dos seus participantes originários dos Estados Unidos, vindo o Brasil a aparecer em terceira posição com 5,16%. Já em junho de 2007, o Brasil se encontrava no primeiro lugar com 55,29%, seguido dos Estados Unidos com 18,88%. Ou como

⁸ ICQ é um programa de troca de mensagens entre usuários, foi muito popular no final da década de 90 e seu nome é devido a uma brincadeira lingüística baseada na pronuncia da frase em ingles / *Seek You* (eu procuro você).

⁹ MSN, oficialmente MSN Messenger é um programa que permite a troca de mensagem na internet que surgiu no ano 2000 desenvolvido pela empresa Microsoft, a mesma que produz o sistema operacional Windows.

podemos ver mais detalhado no infográfico disponibilizado pelo site *tecmundo* (<http://www.tecmundo.com.br/infografico/8273-o-tamanho-do-orkut-no-brasil.htm>)



Ilustração 4-Tamanho do Orkut no Brasil

O ORKUT é constituído por *perfis* e *comunidades*. Perfil é como são chamadas as contas dos usuários que armazenam as suas informações pessoais e tudo aquilo referente a ele que assim o queira exibir, a exemplo de fotos, vídeos, recados autorais. O Perfil também comporta informações de outros usuários que interagirão para com ele. Já a comunidade é a junção de perfis de usuários que comunguem de uma mesma opinião e aceitem participar dela. As comunidades tem a seguinte dinâmica:

Primeiramente ela traz um descrição do que poderá ser encontrado ali, quais assuntos, regras de comportamento e usuários que a compõem. Depois encontramos o espaço destinado ao fórum, e neste vários tópicos para a discussão.

Nestes tópicos estão contidos postagens desses usuários-membros da comunidade, expondo as suas impressões e pontos de vistas sobre o assunto.

Os usuários encontram no ORKUT, múltiplas opções de pesquisa seja para encontrar par afetivo, seja para contatos profissionais ou obter informações científicas. A utilização do ORKUT possibilita, sobretudo em assuntos científicos, a consulta muito mais ágil sobre algum tema, já que o usuário tem a possibilidade de encontrar variadas apreciações. O diálogo também ganha agilidade por promover diferentes expressões e observações das mais diversas colocações. Vale salientar que estes debates ficam lá, armazenados e abertos a todos que aceitem participar dos fóruns ou postagens.

Dessa forma argumentamos que o ORKUT com os seus recursos tem inestimável contribuição na sociedade atual. O seu acesso e uso são fundamentais na interpretação dela, pois também as atividades escolares que nelas estão inseridas. Evidenciamos assim, que esta comunidade de relacionamento pode ser explorada como fonte histórica, uma vez que é um meio de registro da memória social.

Os perfis, ou *personas*, encontradas nesse universo tem a característica da virtualidade e de ser operada no cyber espaço. Todavia, há interferências dos mundos, do real para com o virtual e do virtual para com o real, gerando um entrelaçamento que os tornam inseparáveis, num sentido de complementação. Isto já está ocorrendo com uma nova onda que já circula, a personificação do ser, a resignificação das aparências e dos corpos. Temos como referencia um aplicativo do próprio ORKUT de nome Buddypoke, que permite a construção de um avatar, que nesse caso é a construção de um corpo virtual ou cybercorpo. Até construções de uma realidade mais ampla, como é

o caso do *Second Life*¹⁰ – que simula em um ambiente 3D a realidade de uma sociedade, uma espécie de, como diz o próprio nome, Segunda Vida. Assim tentando atingir a união do Real, o virtual e o espiritual, o ser dividido em três e que se une em um só, atribuindo ao usuário o estagio primordial do absoluto. O Avatar seria a manifestação desse ser primordial em forma material, segundo a teoria dos avatares nos textos sagrados do Hinduísmo, as Purañas (ELIADE; COULIANO, 2003 pg.178).

Estas transformações não se fazem só presente nas novas tecnologias e/ou nas que estejam correlacionadas com a internet. Elas derivam de uma sociedade e interagem com as demais áreas, por isso é perceptível pontos convergentes em algumas áreas em momentos iguais. No ensino de história, ao fazer uma cronologia do mesmo iremos perceber que o debate sobre competências e habilidades começam a aparecer quase comitadamente com o aparecimento das novas tecnologias informacionais. Para isso é importante falarmos desse histórico do ensino de história no Brasil.

¹⁰ Second Life é um ambiente virtual desenvolvido no final do século XX início do século XXI e que tem como propósito criar um espaço onde poderia se mesclar aspectos da vida real no cyber espaço.

Capítulo 3 – O ENSINO DE HISTÓRIA: COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Mesmo que nosso objeto de estudo seja uma ferramenta de uma sociedade considerada pós-moderna, não podemos falar e analisá-lo sem nos remetermos ao processo histórico do ensino de História no Brasil. Desde a regulamentação do ensino de História no Brasil, quando foi iniciada junto a criação do Colégio Pedro II em 1838 e tinha como intenção estabelecer, através da educação, os moldes de cidadania aceitáveis e aspirados pelo regime dominante à época. Sendo assim em um primeiro momento no período regencial conturbado e com o governo instável, Pedro I foi para Portugal e “deixou” o Brasil para ser comandado por seu filho Pedro II, que por ser menor de idade não assumiu de imediato o império, esse ficou nas mãos de uma regência.

Buscava-se nesse período a estruturação da nação e a sociedade condizente. Portanto foi criado um modelo de estrutura para o ensino secundário, que seguia o modelo francês (positivista) “enriquecido” com teorias e filosofias católicas, resquícios do sistema educacional jesuítico. Data dessa época a instituição do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro - IHGB que serviam para contribuir com a construção da identidade da Nação Brasileira.

A preocupação com o ensino da História e com a construção da Nação teve uma nova reformulação quando o mundo passou pelo período de Paz Armada e com o acontecimento da Primeira Guerra Mundial, que levou uma nova conceituação sobre Nação, que deveria agora ser modernizada, industrializada, republicana, forte e acima de tudo cívica. O Brasil não ficou para trás, como vemos nas palavras de Manoel (2011, p. 23) ao descrever a preocupação do momento.

Um problema a mais, entretanto, se apresentava naquela quadra histórica. A conflagração da 1ª Guerra Mundial, mesmo que para alguns se apresentasse como castigo dos céus, para outros, como Olavo Bilac, significou uma ameaça à integridade nacional em virtude da pouca preocupação com a formação cívica da mocidade brasileira. Em outras palavras, não bastava apenas construir a Nação; agora, e acima de tudo, tratava-se de consolidá-la por meio de uma consciência cívica, por meio de uma educação com caráter militarista, que se configuraria na criação do Tiro de Guerra (as Linhas de Tiro) e na introdução da educação militar (ordem unida, ginástica e doutrina cívica) nas escolas secundárias, e na introdução dos grupos de escoteiros nas escolas em geral. Foi o tempo dos alunos fardados e se organizando nos pátios e nas salas de aula conforme os preceitos da ordem unida. (MANOEL, 2011.)

As transformações se deveram em boa parte ao movimento Escola Nova, ou Escola Ativa, que teve grande influência no que ocorreu na década de 1920 e

posteriormente na década de 1930, com o lançamento do manifesto dos pioneiros da Educação Nova, envolvimento mais direto na educação nacional devido a reforma que estava em andamento proposta por Francisco Campos e a criação do Ministério da Educação. Vale levar em conta que as transformações fortaleciam a educação, princípios e objetivos que construiriam um aluno capaz de compreender grandes acontecimentos, cívico e respeitador das instituições sociais.

Essas características começam a mudar após a posse em 1961 de João Goulart como presidente do Brasil. João Goulart tinha ideais comunistas e se tornaram presentes na sua atuação, principalmente na Educação. Recém empossado tratou de fazer reforma na educação, publicando a primeira LDB (Lei de Diretrizes Básicas para a Educação) em 1961, prevista desde 1934. Desde 1947 dois grupos de diferentes filosofias, os Estatistas e os Liberalistas, debatiam como deveria se dar a elaboração da LDB:

De um lado estavam os estatistas, ligados principalmente aos partidos de esquerda e do outro os liberalistas. Partindo do princípio que o Estado precede o indivíduo na ordem de valores e que a finalidade da educação é preparar o indivíduo para o bem da sociedade, os estatistas defendiam que só o Estado deveria educar. Escolas particulares podiam existir, mas tão somente como uma concessão do poder público. O outro grupo, denominado de liberalistas, e ligado aos partidos de centro e direita, sustentava que a pessoa possuía direitos naturais e que não cabia ao Estado garanti-los ou negá-los, mas simplesmente respeitá-los. A educação deveria ser um dever da família que teria de escolher dentre uma variedade de opções de escolas particulares. Ao Estado caberia a função de traçar as diretrizes do sistema educacional e garantir às pessoas provenientes de famílias pobres o acesso às escolas particulares por meio de bolsas. (HELB-História do Ensino de Línguas do Brasil, 2011)

Tudo isso resultou em uma LDB (lei 4024/61) que acima de tudo pregava o preparo do aluno e da sociedade para o saber lidar com os recursos científicos e tecnológicos, cuidado com o patrimônio cultural e a condenação a qualquer tratamento discriminatório, seja por filosofia, política, religião, classe e/ou de raça. Assumindo oficialmente uma Nação plural.

Essa LDB vigorou até 1971 quando foi lançada uma nova no momento em que o país enfrentava o regime militar iniciado em 1964, que apoderados por Atos Inconstitucionais legitimavam e legalizavam todas as suas ações e revogavam leis, órgãos e instancias nacionais, isto inclui então a educação. Neste momento de instabilidades, a nova LDB (lei 5692/71) trouxe como pontos principais a obrigatoriedade do ensino de Moral e Civica, a centralização dos poderes em âmbito federal.

Depois da queda do Regime Militar em 1985 veio a necessidade de reestruturar o país, inclusive a educação. Assim, nos anos de 1980, a era da informação, da Guerra Fria, dos video-games e a criação dos computadores pessoais (PC) o Brasil estava sob nova constituição e em debate para elaboração de uma nova LDB, pois a de 1961 já se encontrava defasada e a de 1971 estava sob os moldes militares.

Eis que em 1996 foi sancionada a lei 9394/96, a LDB que está em vigor até hoje, e traz como prioridades, não somente a preocupação com a formação cidadã civilmente decente e temente ao estado, mas uma cidadania plurisocial que advem de diversas áreas e ambientes da sociedade. Isto porque:

Art. 1º. A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

§ 1º. Esta Lei disciplina a educação escolar, que se desenvolve, predominantemente, por meio do ensino, em instituições próprias.

§ 2º. A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social. (BRASIL, 2011)

Para tanto, e pela primeira vez na LDB, aparece na redação a preocupação na construção de Competências, que servirá como elemento norteador na elaboração curricular para que todos tenham uma educação base; e Habilidades, que servirão tanto na vida escolar ou social do cidadão que é a de não ser um mero transmissor de informações, mas um produtor e replicador delas.

As Competências¹¹ e Habilidades¹² advêm do relatório da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura – UNESCO – e a formação dos 4 pilares da educação (*aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver e aprender a ser*). Este relatório foi coordenado por Jacques Delors e tem como finalidade nortear o ensino

¹¹ Além da aprendizagem de uma profissão, há que adquirir uma competência mais ampla, que prepare o indivíduo para enfrentar numerosas situações, muitas delas imprevisíveis, e que facilite o trabalho em equipe, dimensão atualmente muito negligenciada pelos métodos pedagógicos. (UNESCO, 2010 pg.20)

¹² Trata-se, antes de mais nada, da aprendizagem de um conjunto de habilidades e, a este respeito, importa que seja mais reconhecido, na maior parte das sociedades, o valor formativo do trabalho, em particular quando inserido no sistema educativo. Este reconhecimento implica que se leve em conta, em especial por parte da universidade, a experiência adquirida no exercício de uma profissão. (UNESCO, 2010 pg.113)

do novo século, a elaboração se deu entre 1993 a 1996, e a preparação do novo cidadão, ou como aparece no próprio relatório (UNESCO, 2010, p.13): “A Comissão, na verdade, sonha com uma educação criativa e que sirva de suporte a esse novo espírito; nem por isso, ela menosprezou os outros três pilares da educação que fornecem, de certa forma, os elementos básicos para aprender a conviver”.

Como conceito de competências, compartilhamos com o mesmo entendimento de Berger Filho (2011) que diz: "Entendemos por competências os esquemas mentais, ou seja, as ações e operações mentais de caráter cognitivo, sócio-afetivo ou psicomotor que mobilizadas e associadas a saberes teóricos ou experienciais geram habilidades, ou seja, um saber fazer”.

Com essa conceituação é que se desenvolvem as competências para o Ensino de História nos documentos oficiais e visam o educar o aluno para que ele adquira conhecimentos históricos. Tais competências aparecem categorizadas das seguintes formas no PCN+ pelo MEC (BRASIL.MEC, 2002 p. 74-76):

Representação e comunicação

Criticar, analisar e interpretar fontes documentais de natureza diversa, reconhecendo o papel das diferentes linguagens, dos diferentes agentes sociais e dos diferentes contextos envolvidos em sua produção.

(...)

Produzir textos analíticos e interpretativos sobre os processos históricos, a partir de categorias e procedimentos próprios do discurso historiográfico.

(...)

Com essa competência pretende-se que os alunos sejam capazes de representar os fatos e acontecimentos por eles estudados e a interação com as demais pessoas sobre essas representações, atingindo assim a capacidade da comunicação e interação.

Investigação e compreensão

Relativizar as diversas concepções de tempo e as diversas formas de periodização do tempo cronológico, reconhecendo-as como construções culturais e históricas.

(...)

Estabelecer relações entre continuidade/permanência e ruptura/transformação

nos processos históricos.

(...)

Construir a identidade pessoal e social na dimensão histórica, a partir do reconhecimento do papel do indivíduo nos processos históricos, simultaneamente, como sujeito e como produto dos mesmos.

(...)

Atuar sobre os processos de construção da memória social, partindo da crítica dos diversos “lugares de memória” socialmente instituídos.

(...)

Ou seja o aluno deverá ser capaz de desenvolver um pensamento lógico do assunto abordado e construir uma teia de ideias e condições temporais para construir a temporalidade das ideias. Tal temporalização só será permissível através de investigação, análise e busca das informações, não só do objeto em estudo, mas de todo contexto social.

Contextualização sociocultural

Situar as diversas produções da cultura – as linguagens, as artes, a filosofia, a religião, as ciências, as tecnologias e outras manifestações sociais – nos contextos históricos de sua constituição e significação.

(...)

Situar os momentos históricos nos diversos ritmos da duração e nas relações de sucessão e/ou de simultaneidade.

(...)

Comparar problemáticas atuais e de outros momentos históricos.

(...)

Posicionar-se diante de fatos presentes a partir da interpretação de suas relações com o passado.

Isto é, se faz necessário o estudo das diversas manifestações sociais para o entendimento do objeto estudado, contextualizar o seu tempo, as condições sociais e os fatores que antecederam o surgimento.

Sendo assim é preciso notar que as competências dialogam entre si e só se faz possível com o desenvolvimento das demais. A representação e comunicação só são possíveis através de uma análise investigativa para compreensão, que só ocorre após a

contextualização sociocultural do objeto em análise. E a própria contextualização sociocultural será a representação e comunicação de outros investigadores de outros momentos.

Capítulo 4 – ENTRE DEBATES NA COMUNIDADE “ENSINO DINAMICO DE HISTÓRIA” E LEITURAS DOS DOCUMENTOS OFICIAIS

Dentro do sistema de “alocação” do ORKUT, as comunidades estão classificadas de acordo com as temáticas. Com relação ao ensino de História, há a comunidade *Ensino Dinâmico em História* que está inserida em: comunidades de idioma: Português (Brasil); categorizada como *Escolas e Cursos*; tipo: moderada, para ser aceito como membro terá que aguardar aprovação do criador ou moderador; tem seu conteúdo visível por público, quem não é membro pode ter acesso a leitura dos tópicos.

- Ensino dinâmico em História – que auto descreve-se como:

The image shows a screenshot of the Orkut website interface for the community 'Ensino Dinâmico de História'. At the top, there are navigation buttons for 'início', 'perfil', 'scraps', and 'comunidades'. The community's profile picture features a cartoon character with glasses and a lightbulb above their head, with the word 'História' written in a stylized font. The community name 'Ensino Dinâmico de História' is displayed, along with the number of members, '3.589 membros'. A sidebar on the left lists various actions: 'comunidade', 'fórum', 'enquetes', 'membros', and 'Ações' (Deixar comunidade, Não seguir a comunidade, Criar tópico, Criar enquete, Denunciar abuso). The main content area contains a welcome message in Portuguese, stating that the community is for teachers and students of History, aiming to be dynamic and creative. It includes a quote by Paulo Freire: 'O fracasso do ensino começa quando o professor não acredita que seus alunos possam aprender. Só desperta paixão de aprender quem tem paixão de ensinar.' and a link to a Yahoo! Groups page. It also features a 'REGRA GERAL!!' section with a link to a specific topic and a celebratory message: 'Já somos mais de TRÊS MIL E 600 MEMBROS!' and 'Bem-vindos!'.

Ilustração 5 - ORKUT: Ensino Dinâmico de História, 2011

Foi criada em: 11/07/2007 pelo perfil [Juberto Santos](#) e tem como moderador o

perfil [Michel Goulart \(Orkut 2\)](#) . Possui, em 13/01/2012, 3599 membros¹³.

Nessa comunidade refinamos os tópicos, utilizando o buscador oferecido pela própria rede social, aqueles que continham as palavras “competências” e “habilidades”, palavras essas trazidas como norteadoras nos documentos oficiais do ensino de história, como já foi apresentado.

Neste capítulo descrevemos quais os tópicos que trazem as discussões sobre competências e habilidades e ao analisá-los vimos como se dá a compreensão comportamento desses docentes com a temática e o ensino de História.

Na comunidade *Ensino Dinâmico em História*, obtivemos como resultado cinco tópicos, dos quais três aparecem ambas as palavras *Competências* e *Habilidades*, e os dois restantes somente a palavra *Habilidades*, são eles:

- Tópico 1 - Termos ou Conceitos ultrapassados/antigos, criado em 26/03/2008
- Tópico 2 - Teatro e história, criado em 13/05/2011
- Tópico 3 - 7 Artigos Quentes sobre o Novo Enem 29/07/2010
- Tópico 4 - ENEM – MASSACRE DA ESCOLA PÚBLICA 07/11/2010
- Tópico 5 - Trabalhos em Grupo. Vc utiliza? 02/11/2010

O tópico 1, Termos ou Conceitos ultrapassados/antigos, trata a preocupação de um dos usuários a respeito do ensino de história, que mesmo tendo alguns termos, conceitos e literaturas revisadas, continua sendo lecionadas por alguns professores de “modo antigo”. Sendo assim propõe que o espaço seja utilizado para relatarmos/comentarmos “termos que foram alterados ou melhores interpretados”.

Entre os 28 comentários, alguns sobre o uso das palavras como instrumento de dominação, outras sobre termos que perderam seu sentido com o passar do tempo. Um desses comentários é o relato de outro usuário criticando o conceito e a forma de ensino de uma história linear, inclusive a sua não contribuição para o desenvolvimento das competências e habilidades.

um conceito que há muito está ultrapassado, mas, infelizmente, ainda é usado por um bom número de professores e os alunos caem das cadeiras quando usamos um novo conceito é o de "história linear", ou seja a sucessão rigidamente cronológica dos fatos (que não são interpretados), sem a devida possibilidade de volta. Analisar a História pelo conceito de ruptura/permanência é muito mais interessante, flexível, permite mil formas de interpretação.

ainda hj tenho alguns pais de alunos que me perguntam por que em "prova"

¹³ Atualmente a comunidade conta com 3.623 membros

eu não peço nomes e datas. e eu respondo: porque simplesmente isso não interessa para a linha de trabalho que eu sigo. é aquela velha história... é importante saber de cor as capitais do brasil ou os afluentes da margem esquerda do rio amazonas? NÃO!!!! isso contribui em alguma coisa para a construção de um conhecimento voltado para o desenvolvimento de habilidades e competências? NÃO!!!!!! mas tem gente que não sabe qual é a capital do seu estado ou a capital do seu país. TEM E COMO TEM!!!!!! (ORKUT, 2007)

No tópico 2, Teatro e história, o usuário pergunta se alguém já utilizou do teatro e assuntos históricos. Só por este fato já chamaria nossa atenção, pois é uma forma diferente de ensinar história.

Eis que dentre as respostas aparece uma nova linguagem que é a da, além de encenar, filmagem para apresentação, ou seja, vídeo.

Grécia entra em cena

Com esse título propus aos meus alunos do 8ª Ano de um colégio particular de Rio Bonito (RJ) dramatizarmos lendas gregas concluindo o estudo sobre Grécia Antiga. Todos os alunos da turma devem participar mesmo fora de cena (redatores, contra-regra, etc). As peças não serão apresentadas ao vivo mas sim filmadas e apresentadas as filmagens. O grupo deve apresentar para mim o texto original da lenda e o texto teatralizado, com o nome dos participantes e as funções desempenhadas. (ORKUT, 2007)

Essas práticas interativas são totalmente válidas e importantes, pois de uma só vez é possível atender a solicitação de um aluno sujeito da história, que utiliza novas linguagens e construtores de representações próprias. Inclusive essa importância é percebida no próprio fórum, quando um dos usuários responde:

Interessante sua proposta de atividade, pois ela é uma mistura de três linguagens: a escrita (o texto), a televisiva e/ou cinematográfica (a gravação, pois eles podem errar e gravar novamente, diferentemente do teatro tradicional que é ao vivo e não incorpora esta possibilidade) e a cênica (a encenação, como você mesmo nomeou). São várias habilidades e competências que estarão em jogo numa só intervenção. Bacana! Acho, porém, que eu não conseguiria desenvolvê-la na minha escola pública, pois a grande maioria não teria os equipamentos necessários para a operacionalização da atividade, como por exemplo câmeras digitais ou filmadoras, computador para a edição, local apropriado sem barulho para as gravações,etc. Mas no seu caso, como são alunos de escola particular, acredito que estes entraves não impedirão a realização da mesma.

E nos trás um outro dado novo e rico para análises, que é o aparato tecnológico (equipamentos) e a escola (instituição). O trabalho estaria impossibilitado por falta dos equipamentos nas escolas públicas ou pela tecnologia ter alcançado um patamar ideológico inacessível (você nunca terá o melhor equipamento)? O livro a Revolução Inacabada de Michael Dertouzos, faz uma análise dessa necessidade impulsiva quase fetichista, um fetichismo cultural, de ter sempre o ultimo lançamento, deixando

imediatamente as suas antecessoras ultrapassadas.

O tópico 3 filtrado na comunidade, 7 Artigos Quentes sobre o Novo Enem, faz referencia ao ENEM e ao exame de vestibular, comentando que mesmo os professores se opondo as formas metodológicas da aplicabilidade estes já fazem parte de nosso cotidiano. A postagem do tópico fazem referencias a artigos localizados em um blog fora da rede social Orkut. O que nos chama à atenção nesse tópico é o fato que a partir dele, criou-se uma enquete dentro da própria comunidade questionando:

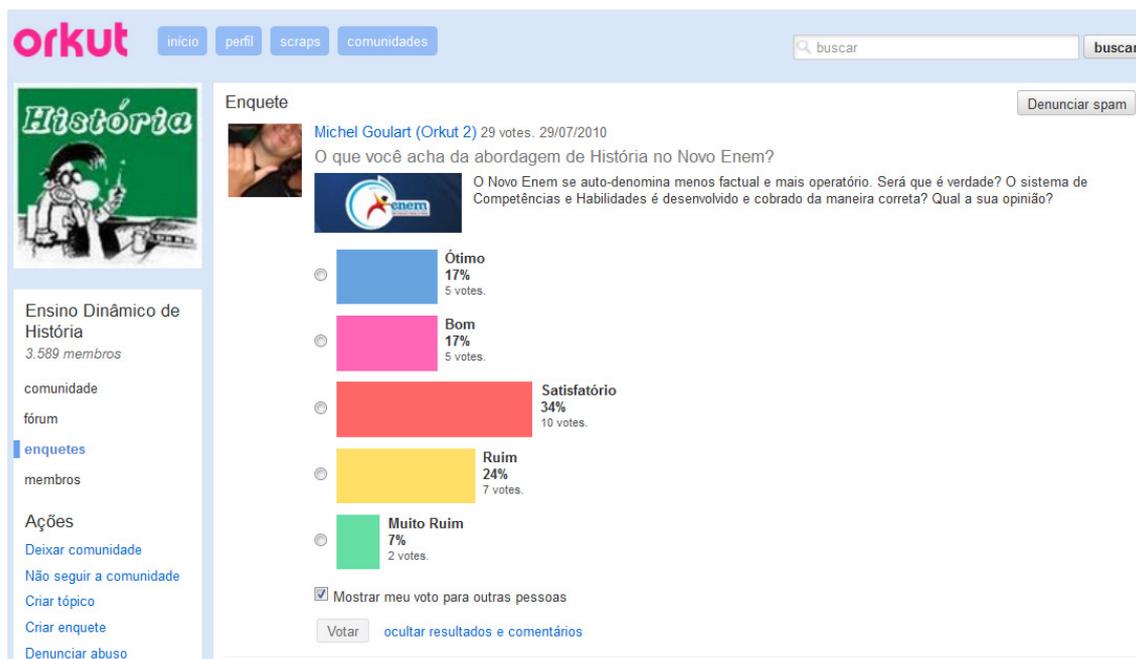


Ilustração 6-ORKUT: Ensino Dinâmico de História , 2011

Esta gravura demonstra a estatística da votação sobre a abordagem da História no novo ENEM. Nessa votação participaram 29 perfis votantes e deste conjunto a maioria, 34% (10 votos), achou satisfatório a abordagem da disciplina na prova.

A questão sobre a apropriação das competências no ENEM fica mais esclarecida com um dos tópicos filtrados pela palavra *Habilidades*.

No tópico 4, ENEM – MASSACRE DA ESCOLA PÚBLICA fica explicito a relação com os questionamentos sobre o ENEM e as competências e habilidades propostas nos documentos oficiais pelo fato de evidenciarem a dificuldade, principalmente com relação a categoria tempo, tornando-a assim uma contramão do que se propõe e espera dos novos rumos do ensino.

Fechando as filtrações de tópicos, analisamos o tópico 5, Trabalhos em Grupo. Vc utiliza?, voltado para a socialização em sala de aula e nas relações entre alunos através dos trabalhos em grupo. Essa proposta fortalece ainda mais as habilidades propostas e

esperadas de um novo aluno, de uma nova escola, de uma nova sociedade, e um novo mundo. Em que o ser, mesmo criança, já faz parte de uma sociedade antes mesmo da escola e das leituras acadêmicas, como diz Freire e Macedo (1990, p. 32)

O ato de ler e escrever deve começar a partir de uma compreensão muito abrangente do ato de ler o mundo, coisa que os seres humanos fazem antes de ler a palavra. Até mesmo historicamente, os seres humanos primeiro mudaram o mundo, depois revelaram o mundo e a seguir escreveram as palavras

Como diria Papert (2008, p.25) ao refletir sobre o currículo tradicional e o que comumente tem sido considerado a alfabetização (literacy em inglês, idioma de origem do autor) nas instituições educacionais, que seria a condição de ser capaz de ler e escrever. Porém, conclui ele que:

Entretanto, os teóricos que tentam analisar mais a fundo o significado da educação criticam muito a concepção de que o analfabetismo pode ser sanado ensinando-se às crianças a habilidade mecânica de decodificar marcas pretas sobre papel branco. Há muito mais envolvido. Paulo Freire ensina-nos a não dissociar “ler a palavra” de “ler o mundo”. Tornar-se alfabetizado significa pensar de uma forma diferente da anterior, ver o mundo de outra maneira, supondo-se que há muitas alfabetizações diferentes.

Porém, não é tarefa exclusivamente do professor, da escola ou dos livros e sim do conjunto de atividades em comunhão de todas as partes envolvidas no processo de aprendizagem e do ensino, evitando assim a atribuição de uma expectativa de um “Super-Professor” que virá para sanar todos os problemas do mundo. Para isso, continua Papert (2008, p29), entende-se o porquê das inovações na educação se consolidarem somente nesse momento. Para isso ele utiliza uma parábola para ressaltar o “fracasso” da educação progressista evidenciando o fato de Leonardo da Vinci não conseguir fazer o Avião voar, pois não havia a disposição ferramentas apropriadas para a execução das idéias, ou o Zeitgeist (espírito da época que predispõe ao surgimento e execução de idéias) ainda não estava incorporado na sociedade. Portanto:

Os inovadores em educação, mesmo no passado muito recente, estavam em uma situação análoga à de Leonardo. Eles podiam formular, e de fato formularam, perspectivas arrojadas. São exemplos a idéia de John Dewey de que as crianças aprenderiam melhor se a aprendizagem realmente fizesse parte da experiência de vida; ou a idéia de Paulo Freire de que elas aprenderiam melhor se fossem verdadeiramente responsáveis por seus próprios processos de aprendizagem; ou a idéia de Jean Piaget que a inteligência surge de um processo evolutivo no qual muitos fatores devem dispor de tempo para encontrar seu próprio equilíbrio; ou a idéia de Lev Vygotsky de que a conservação desempenha um papel crucial na aprendizagem. (Papert 2008, p29)

Das alusões feitas por esses autores depreendemos que as novas tecnologias existentes em

nossa sociedade devem fazer parte do cotidiano na educação que , utilizadas de forma planejada contribuem para o aprofundamento de questões trabalhadas em sala de aula, fazem com que a instituição da escola seja atualizada e conectada com as linguagens utilizadas, sobretudo por seus discentes e desenvolvem responsabilidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizarmos este compromisso com o curso de Especialização em História Cultural da UEPB com esta monografia, apresentamos ênfases, realces, quiçá considerações finais. Neste cumprimento de obrigações da nossa atividade de pesquisador na qual enveredamos na interação entre ensino de História e redes sociais, pontuando o ORKUT registramos a importância e necessidade do uso das novas ferramentas tecnológicas digitais pelos docentes e discentes na sociedade da Informação.

Estabelecendo uma contextualização da relação da escola com a sociedade da informação, discutimos a utilização da linguagem digital pelos educadores e interessados no debate sobre educação.

Para dar conta dessa utilização abordamos a história e a estrutura do ORKUT, e nesta tomamos a comunidade *Ensino dinâmico em História* para em seguida entrarmos no ensino de História tendo particular atenção para os conceitos das competências e habilidades nas duas fontes de pesquisa: os documentos oficiais e a comunidade virtual. A análise dos termos competências e habilidades na comunidade Ensino Dinâmico em História foi orientada por tópicos e pelos debates sobre os referidos termos.

Os debates centravam-se sobre como se fixam as competências e habilidades, já trazidas e conhecidas através dos Parâmetros Curriculares Nacionais- PCNs (1999), Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN+ (2002), Orientações Curriculares do Ensino Médio (2004) e Documentos Curriculares sobre algumas áreas de conhecimento (2005).

Nessa análise identificamos a assimilação das propostas concernentes às competências e habilidades recomendadas para o ensino de História nos documentos oficiais brasileiros.

Por fim, reiteramos que as redes sociais, sejam ORKUT ou Facebook, consideradas, por alguns(mas), educacionais ou não-educacionais, “reais” ou virtuais, devem sempre ser levadas em consideração, visto que elas são frutos da sociedade contemporânea e não apenas meras ferramentas tecnológicas, mas produto de uma troca social de comunicação e, espaços de diálogos, e como tal são representações sociais.

Apesar de tal atribuição e de proporcionar novas possibilidades, sobretudo na educação, resiste o preconceito na sua utilização. Ora por medo do novo e não saber controlar com totalidade a ferramenta, ora por perder o *status* de soberania intelectual

calcada na figura clássica do(a) professor(a) instalado no espaço da sala de aula convencional, empunhando o seu “giz” que pressionado sobre a “lousa” deixaria as marcas da sua sabedoria acumulada para serem absorvidas, talvez discutidas por seus pupilos. Todavia, a realidade que se mostra, por exemplo com o alunado, é eivada de possibilidades e manejos não antes pensados, mas a sabedoria acumulada, esta, vem de alguém que, detém o título de professora(a) . Assim, a cumplicidade a ser fortalecida tem a característica da bi ou multilateralidade, com docentes e discentes trabalhando competências e habilidades que compreendem conteúdos e formas variadas para trabalhar os mesmos, sobretudo no ensino da História.

O preconceito resistente pode vir a ser extinto se houver promoção ao acesso e isto exige políticas sociais ou políticas públicas que promovam a aquisição do equipamento habilitado para atingir os objetivos pretendidos. Sendo assim além da inclusão digital, estaremos dando passos para parte da inclusão educacional e cultural, promovendo assim uma inserção dos hábitos e diálogos, por vezes considerados utópicos, das redes virtuais para as redes sociais presenciais.

REFERÊNCIAS

ALAVA, Seraphin et al. **Ciberespaço e formações abertas**: rumo a novas práticas educacionais? Porto Alegre: Artmed, 2001

ARMSTRONG, Alison. **A criança e a máquina**: como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BAPTISTA, Sofia Galvão. **A inclusão digital**: programas governamentais e o profissional da informação – reflexões. *Inclusão Digital*, Brasília, v.1, n.2, p. 23-30, abr./set. 2006

BARROS, José D'Assunção. **O campo da história: especialidades e abordagens**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2010

BERGER FILHO, Ruy Leite. **Currículo por Competências**. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/curr%C3%82%C2%A1culo%20por%20compet2.pdf> Acesso em: 20 de janeiro de 2012.

BRANCO, Marcelo D'Elia. **Software Livre**. Disponível em <http://vecam.org/article710.html> Acessado em: 20/01/2012

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf Acesso em : 27/08/2011

_____. **Guia de livros didáticos**: PNLD 2011 : História. – Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2010.

BRASIL.MEC, Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **PCNs+ Ensino Médio**: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Ciências Humanas e suas tecnologias. Brasília: MEC, SEMTEC, 2002.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: ensino médio. Brasília: MEC, SEMTEC, 1999.

BURKE, Peter (org.). **A escrita da História**: novas perspectivas. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992.

BURKE, Peter. **O que é história Cultural?** Trad. Sérgio Góes de Paula. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.

_____. **O Caos e o Progresso**. Porto Alegre, março 2005. *Jornal Extra Classe*, ano 10, n. 89, mar, 2005. Entrevista concedida à Keli Lynn Boop. Disponível em: <http://www.sinpro-rs.org.br/extraclasse/mar05/entrevista.asp>.

CALISSI, Luciana & SILVEIRA, Rosa Maria Godoy. Conhecimentos de História. In: PARAÍBA, SEC. **Referências Curriculares para o Ensino Médio da Paraíba**:

Ciências Humanas e suas Tecnologias. João Pessoa: Secretaria de Estado da Educação e Cultura da Paraíba. Coordenadoria de Ensino Médio, 2006.

CAMPANHA, CRIS. **Sociedade da Informação**. Disponível em: <http://www.cidade.usp.br> Acesso em: 07/04/2008.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** : a era da informação:. economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DORNELLES, Juliana Pureza. **Mudança Tecno-Social**: a estética da cibercultura. 2006. Dissertação do Mestrado em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo.

ELIADE, Mircea & COLIANO, Ioan P. **Dicionário das Religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1994

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 5 ed. São Paulo: Loyola, 1996.

FREIRE, Gustavo Henrique. Ciência da informação: temática, histórias e fundamentos. **Perspectivas em Ciência da informação**. vol.11, nº1 Belo Horizonte Jan./Apr. 2006

FREIRE, Paulo & MACEDO, Donald. **Alfabetização**: leitura do mundo, leitura da palavra. São Paulo: Paz e Terra, 1990.

FREITAS, Itamar. **Fundamentos teórico-metodológicos para o Ensino de História (Anos iniciais)**. São Cristóvão: Editora UFS, 2010.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: ZAHAR Editores, 1978.

G1, portal na internet. Disponível em: http://g1.globo.com/Noticias/Economia_Negocios/0,,AA1498441-9356,00.html. Acesso em: 5 de dezembro de 2011.

HALL, Stuart. **Da diáspora**: Identidades e Mediações Culturais. Liv Sovik (org.); Trad. Adelaine La Guardia Resende. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.

HELB – **História do Ensino de Línguas do Brasil. LDB 1961**. Disponível em http://www.helb.org.br/index.php?option=com_content&view=article&id=32:ldb-de-1961&catid=1035:1961&Itemid=2 Acesso em: 24/10/2011

IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). **A pesquisa suplementar sobre acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal**. 2005.

Disponível em

<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/comentarios.pdf>.

Acesso em: 22 mar 2008.

KUMAR, Krishan. **Da sociedade Pós-Industrial à Pós-Moderna**: novas teorias sobre o mundo contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Trad. Bernardo Leitão. 3ed. Campinas,SP: Editora da UNICAMP, 1994

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo, 34, 1994.

_____. **A máquina universo**: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

MANOEL, Ivan A. **O ensino da História no Brasil**: origens e significados. Disponível em: www.franca.unesp.br/teiadossaber.pdf Acesso em: 09 outubro 2011.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MOMO, Mariângela. **A tecnologização dos desejos**. In: A educação na cultura da mídia e do consumo. COSTA, Marisa Vorraber (org.). Rio de Janeiro: Lamparina, 2009.

MURARO, Rose Marie. **A automação e o futuro do homem**. Rio de Janeiro: Vozes, 1968.

ORKUT. **Orkut**. Disponível em: <http://www.orkut.com/About?hl=pt> Acesso em 02/09/2011

_____: **Ensino Dinâmico de História**, 2007. Disponível em: <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=35659369> Acesso em: 02/09/2011

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

PARAÍBA. Secretaria de Educação e Cultura. Gerência Executiva da Educação Infantil e Ensino Fundamental. **Referenciais Curriculares do Ensino Fundamental**: Ciências Humanas, Ensino Religioso e Diversidade Sociocultural. João Pessoa: SEC/Grafset, 2010.

PELLEGRINI, Marcelo. **Os motivos da decadência do Orkut**, 2012. Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/tecnologia/os-caminhos-da-decadencia-do-orkut> Acesso em: 30 de março de 2012

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História e História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

PESTANA, Maria Inês Gomes de et al. **Matrizes curriculares de referência para o SAEB**. 2. ed. Brasília : Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais, 1999.

RAMAL. Andrea Cecília. **Educação na Cibercultura**. São Paulo : Artmed, 2002.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SANCHO, Juana M. (Org.). **Para uma tecnologia educacional**. Porto Alegre. Artes Médicas, 1998

THIESEN, Juares da Silva. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 39, dez. 2008 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782008000300010&lng=pt&nrm=iso>. acesso em 23 maio 2012. <http://dx.doi.org/10.1590/S1413-24782008000300010>.

UNESCO. Educação: **Um Tesouro a Descobrir**. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI. Brasília: UNESCO, Faber-Castell, 2010.

VELHO, Gilberto. Memória, cultura e sociedade. In: LEIBING, Annette; BENNINGHOFF-LÜHL, Sibylle (Orgs.). **Devorando o tempo: Brasil, o país sem memória**. São Paulo: Mandarim, 2001.

VICENTE, Maximiliano Martin. **História e comunicação na ordem internacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.