

ENSINO DE HISTÓRIA E PÓS-MODERNIDADE: EXPERIÊNCIAS DE  
APRENDIZAGEM ENTRE ALUNOS E PROFESSORES DO CURSO DE HISTÓRIA  
(CAC-UFG) ATRAVÉS DA INTERNET

**SILVA**, Karla de Oliveira e.<sup>1</sup>; **BENTIVOGLIO**, Julio<sup>2</sup>.

Palavras-chave: Ensino de História; Internet; Educação; Pós-modernidade.

### 1. INTRODUÇÃO

Diante do avanço das novas tecnologias digitais, em especial relacionadas com a internet e com meios de comunicação multimídia, que cada vez mais fazem parte do dia-a-dia das pessoas, torna-se necessária uma reflexão por parte dos futuros educadores de como problematizar essa realidade, bem como de inseri-la em suas práticas de ensino-aprendizagem.

Nos cursos de História não existem iniciativas que visem discutir o avanço da informatização e seus reflexos na educação. Apesar de docentes e alunos de graduação nas universidades se utilizarem desses novos recursos na condução de suas atividades, trocando e-mails, consultando bibliografias na internet, preenchendo formulários on-line, pesquisando alguns sites relacionados com sua área de conhecimento, são escassas as pesquisas que procurem diagnosticar a relação entre a informatização e o ensino de História, bem como que analise de que maneiras essa relação contribui na construção de novas práticas didático-pedagógicas.

Ano passado, em projeto de Prolicen coordenado pelo prof. dr. Julio Bentivoglio, o uso do computador e da internet por alunos da rede pública e privada de ensino de Catalão-GO foi investigado. Juntamente com o bolsista Bruno Araújo Vieira, diversas escolas, alunos, professores e coordenadores pedagógicos foram entrevistados e com base nos questionários propostos um interessante quadro foi delineado. Nele os pesquisadores puderam perceber que praticamente todas as escolas possuem salas de computadores, ainda que em número reduzido. Verificaram ainda que o número de alunos que possuem

computadores em casa é expressivo (31%) e tende a aumentar se continuar a política vigente de preços para esse tipo de equipamento. Por outro lado, mesmo alunos que não têm computador em casa se utilizam do mesmo e também podem navegar pela internet em lan-houses, algo bastante comum junto à crianças e adolescentes na cidade, perfazendo um total de 73% de usuários. Mas, do mesmo modo que constataram a crescente familiarização de alunos e professores com essa nova realidade no mundo da informatização e das comunicações, viram que, infelizmente é grande o desconhecimento e o despreparo no sentido de utilizar esses poderosos instrumentos a serviço da construção e reconstrução de saberes dentro da escola. Menos da metade dos professores das escolas públicas não usam a informática como recurso didático, apenas  $\frac{1}{4}$  deles conhece algum software para o ensino de História e metade conseguiu indicar algum site de História. Mesmo nas escolas particulares, apenas metade dos professores conhece algum software de História, nem todos usam a informática como recurso didático-pedagógico e recomendaram apenas dois sites com conteúdos de História na internet. Ficou evidente o desconhecimento e o despreparo dos futuros educadores com a nova realidade educacional. Isso porque há um aumento do número de alunos que usam a internet com frequência até mesmo para fazer trabalhos escolares.

Assim, definiu-se como objeto de pesquisa investigar e fazer um diagnóstico da relação entre o uso do computador e o ensino de História, mas, dessa vez, junto a alunos e professores do curso de História da Universidade Federal de Goiás, Campus Catalão. Ou seja, foi ressaltada a necessidade de se pensar o processo de informatização e as experiências com as novas tecnologias junto à universidade, no sentido de problematizar esse panorama junto a docentes e futuros professores de História, não somente para a construção de como esse quadro se apresenta, mas, sobretudo, no intuito de criar subsídios e informações que serão bastante válidas a docentes e novos educadores.

A reflexão sobre as novas tecnologias de informação não é recente. Com a massificação dos computadores e da internet, diferentes teóricos e

pesquisadores tem se debruçado para refletir sobre a nova sociedade digital. A velocidade das transformações nessas tecnologias e os impactos que tem causado nas pessoas, implicando em novas formas de sociabilidade, de trabalho, de comunicação, de produção e reprodução de conhecimentos, não passa despercebido e, para além do entusiasmo e da perplexidade que tem causado, motivaram e tem motivado diferentes estudos.

O governo Lula lançou o programa Profinfo — Programa Nacional de Informatização do Ensino, e ampliou a destinação de verbas para capacitar escolas e professores da rede pública ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação pelos educadores. Também deu autorização para o funcionamento de cursos de graduação, cursos seqüenciais e também de especialização virtuais. Várias universidades e faculdades hoje em dia oferecem essa modalidade de cursos, uma delas, sediada em Batatais — Faculdades Claretianas — oferece cursos de Filosofia, Pedagogia, Letras, além de cursos de especialização, on-line há mais de dois anos.

Essas questões alertam para a urgência de se pensar os impactos das novas tecnologias visuais, em especial dos processos de produção e reprodução do conhecimento por meio da *internet*. Do mesmo modo a disponibilidade de bancos de dados, fotos, textos, materiais de pesquisa virtualmente facilitam, cada vez mais, a vida de alunos e professores que podem se beneficiar da consulta de fontes e informações que de outra maneira seria bastante dificultada. Mais e mais as universidades tem prestado diferentes serviços, bem como mantido um relacionamento entre seus membros a partir de redes de computadores. Solicitação de documentos, consultas à biblioteca, oferecimento de textos, dentre outros, são feitos pela internet.

Ou seja, as universidades e demais instituições da sociedade utilizam-se generosamente do novos meios de produção e geração de informações, algo que se encontra presente no dia-a-dia brasileiro em bancos, órgãos públicos, etc. Ao

investigar a relação entre a presença da máquina e o imaginário social, Arlindo Machado constata a hegemonia das imagens eletrônicas na sociedade. Alerta para os riscos disso, especialmente ao descarte das referências materiais.<sup>1</sup>

Para Lucien Sfez, as novas tecnologias tencionam os princípios do humanismo clássico, negando ao homem seu papel de centralidade, bem como colocando em risco sua liberdade. As novas tecnologias têm conduzido as pessoas ao isolamento, ao relativismo, ao desenraizamento, ao individualismo, ao consumo de imagens. Ao contrário de outros teóricos que vêem com maior otimismo os novos avanços na produção e distribuição de conhecimentos.<sup>2</sup>

Ao tornar-se o instrumento fundamental das novas relações de trabalho, de comunicação e produção de conhecimento, o rápido desenvolvimento das novas tecnologias bem como sua complexidade tem mantido milhões de pessoas à margem desse processo, ou seja, ela preserva uma resistente exclusão digital. Exclusão esta que alcança não somente as pessoas em seus lares, mas, sobretudo, alunos e professores em escolas e, também em universidades. Por outro lado, cria a sensação em seus usuários assíduos de estarem bem informados, em contato com realidades amplas e de possibilidades infinitas. Dão a convicção de modernidade, de agilidade de informações quase sem restrições. Mas, o que se vê, é uma ampliação voraz de sites pagos, bem como da necessidade de cadastros e senhas para usuários, algo que remete a relações tradicionais de consumo mercantilizadas, bem como a um controle daqueles que podem ou não ter acesso a determinados sites e serviços.

Uma vez permitido o acesso às informações, surge outra questão ainda mais problemática que diz respeito à confiabilidade e procedência das informações. Não raro há uma manipulação e uma distorção de textos e imagens na rede. Sem contar que nem todos possuem uma preocupação didático-pedagógica com o material disponibilizado. No tocante aos Cd-roms de

---

<sup>1</sup> MACHADO, Arlindo *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 2001, p.45s.

<sup>2</sup> SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.

História, tais problemas também podem ser encontrados, embora em menor proporção.

Não por acaso diferentes cientistas sociais relacionam essa nova realidade como uma era pós-moderna. Descartados os princípios da modernidade, amparados nos ideais do Iluminismo, modernidade esta atrelada ao desenvolvimento da sociedade capitalista, surgiram novas formas de sociabilidade e novas referências entre os sujeitos sociais. Desenvolveram-se novas formas de sociabilidade cada vez mais mediadas pela máquina<sup>3</sup>. Para Steven Connor o início da pós-modernidade tem suas raízes no final da Segunda Guerra Mundial, que representou um momento de ruptura com a modernidade. A partir daí acentuou-se um processo de cisão e isolamento dos sujeitos, triunfaram teorias amparadas no princípio da desrazão e na valorização dos conteúdos chamados irracionais, com a intensificação de uma estética do jogo, do artil e do simulacro. Paradigmas e teorias foram substituídos pelo relativismo e pela indeterminação.

A dependência do homem à técnica, pensando-se na realidade contemporânea, é brutal e já havia sido detectado por autores da Teoria Crítica, em particular Adorno e Habermas. As novas tecnologias acabam por aprisionar os indivíduos. Não há como evitar a presença dos computadores ou da internet seja nas relações de trabalho, seja nas relações sociais, seja ainda nas relações de ensino ou lazer. Navegar pela rede, jogar jogos de computador, bater papo em salas de chat, ler e enviar e-mails, visitar sua página do Orkut tornaram-se parte integrante da vida social no século XXI. Do mesmo modo, já é possível aprender idiomas, fazer cursos virtuais, estudar Pedagogia, Filosofia, História, Administração de Empresas, cursar MBA, fazer especialização em Comércio Exterior, dentre outras coisas. No trabalho, nem é preciso cartão de ponto. Certas companhias adotam sistema de câmeras que identificam os trabalhadores em sua chegada, bem como monitoram o desempenho de suas atividades ao longo do dia. Se o trabalho é feito no

---

<sup>3</sup> Não é acaso Pierre Levy usar o termo de *cybercultura* para definir essas relações. LEVY, Pierre. *Cybercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.

computador, é possível acompanhá-lo por inteiro mediante a consulta aos acessos de registro. Hora, atividade realizada, conexões feitas, tudo fica registrado na memória do computador. O predomínio da técnica em detrimento do homem constituiu objeto central nas reflexões de Marcuse<sup>4</sup> e no pensamento de Habermas.<sup>5</sup>

De certo modo, há um *fetichismo digital* que precisa ser combatido. Alunos, pais, professores e uma parcela considerável da sociedade depositam expectativas quase espirituais nessas máquinas. É como se o computador e a internet pudessem resolver qualquer problema. Sob o fascínio da informação digital, muitas pessoas estão excluídas e outras estão preparadas para lidar com as novas tecnologias. Professores e escolas melhor preparados, melhor informados sobre a problemática envolvida nas práticas realizadas junto ao computador, certamente vão inserir seus alunos no universo digital de maneira mais crítica, consciente, humana e cidadã. Em vez de descabarem para experiências de aprendizagem pautadas pela representação e pelo isolamento, certamente estimularão experiências mais ricas e coletivas. Evitando uma mera educação por meio de imagens virtuais, onde verdadeiro e falso se confundem, professores e escola devidamente preparados fomentarão em seus alunos a reflexão, evitando-se a simples ilustração.

É necessário, porém, que tais questões sejam discutidas na universidade. Que seja problematizada a relação homem-máquina no sentido de evitar a determinação do homem pela máquina ou sacralização desta. Combater ainda o equívoco de uma suposta autonomia do aluno que diante de uma consulta solitária a algum site tem a falsa impressão de que possui o controle e que a máquina apenas responde, obedece ou realiza as tarefas que indicou.<sup>6</sup> De certo modo, nem sempre a interatividade, a comunicação via-online, significa alteridade, porque o outro não está ali, não posso tocá-lo, sentir seu cheiro, o que o revela é a máquina. A mediação da máquina evita o conhecimento verdadeiro do outro. Ele é apenas uma representação, bem

---

<sup>4</sup> MARCUSE, H. *Ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.

<sup>5</sup> HABERMAS, J. *Técnica e ciência como ideologia*. Lisboa: Edições 70, 1994.

<sup>6</sup> SFEZ, Lucien. Op. cit..

como a conexão pode cair a qualquer instante. Ou seja, dando maior autonomia ao usuário, essas novas tecnologias não trazem a garantia de que no universo virtual haverá um mediador do conhecimento experiente.

Ao tratar dos impactos que a tecnologia provoca nas sociedades, diferentes autores se posicionaram e afirmaram a negatividade desse processo para o homem. Em *Minima Moralia*, obra escrita em 1951, Adorno sinalizou

para o esvaziamento e o empobrecimento da experiência, revelando que a sociedade estava submetendo-se à técnica e à máquina. Karl Marx, por exemplo, indicou o quanto a tecnologia provocava uma diminuição dos saberes, uma divisão radical de trabalho e uma relação alienada entre os indivíduos e o produto de seu trabalho.

Percebendo o grau de penetração que a internet e a informatização tem tido nos lares e nas escolas brasileiras, observando o quanto essa nova realidade tem instrumentalizado e determinado a vida social no mundo contemporâneo, a ponto das pessoas passarem grande parte do seu dia em frente à tela do computador, seja no trabalho, seja no lazer, seja na escola; vislumbra-se a importância de pesquisas que possam elucidar essas relações, oferecendo subsídios críticos para os futuros professores, bem como indicando algumas formas e possibilidades que a informatização oferece ao ensino de História. Esse é um dos grandes desafios desse estudo. Pensar como professores e graduandos do CAC-UFG se posicionam diante deste quadro.

As práticas realizadas de maneira isolada por alunos que realizam pesquisas com o auxílio do computador e da internet, sem um acompanhamento e uma orientação seguras por parte dos professores leva os alunos à usarem inadequadamente esses novos recursos. Não raro, uma pesquisa feita na internet por alunos sempre leva a novas buscas e, conseqüentemente à dispersão. É como se, diante da internet, houvesse uma experiência de incompletude constituída nos sujeitos. Com isso, ampliam-se indefinidamente os desejos, satisfeitos apenas mediante a fantasia.

É evidente o fascínio causado pelas imagens na tela de um computador. Os textos e as imagens veiculadas são sempre sedutores.

Parecem, à primeira vista, muito mais atraentes que uma aula tradicional, com lousa giz e muita fala do professor. Para Jean Baudrillard tal comportamento leva a uma estetização do aprendizado, que passa a ser performático e induz a uma experiência contemplativa. Essa nova cultura visual irrompe concomitantemente ao desenvolvimento de novas sociabilidades, analisadas por Michel Maffesoli n' *O tempo das tribos* e n' *O fundo das aparências*.<sup>7</sup> Ou seja provocam cada vez mais o isolamento e a (falsa) sensação de auto-suficiência nos indivíduos.

Como já foi dito anteriormente, a internet pode ampliar a solidão e auto-referência, pois o indivíduo tem a impressão de que tudo pode ser encontrado na rede, dispensando-se a consulta a outras fontes ou o auxílio de mestres. Muitas pessoas passam somente a se informar, acompanhar as notícias e se relacionar com outras através de sites, ou seja, deixando de lado o mundo real, as práticas concretas e o contato com as pessoas. Passa a viver em mundos virtuais, criando até mesmo uma ou várias identidades fictícias. O excesso de informações e o tempo gasto para gerenciá-las prejudica a vida social e, muitas vezes o aprendizado. É muito comum os alunos deixarem de lado sites informativos para suas pesquisas em História para ocupar-se em jogos ou salas de bate-papo.

Esta pesquisa tem dois objetivos centrais: 1) fazer um diagnóstico da presença, da reflexão e da utilização por parte de docentes e alunos do último de graduação em História do CAC-UFG das novas tecnologias de aprendizagem mediadas pelo computador – algo demasiado urgente face a nova realidade educacional do país em que a presença do computador e da internet é cada vez mais maciça nas escolas, no trabalho e nas residências e 2) realizar um levantamento minucioso e variado de sites e blogs exclusivamente construídos em torno de conteúdos de História existentes em língua portuguesa. Além de mapeá-los, pretende-se inserir uma breve descrição de seu conteúdo.

---

<sup>7</sup> Ver também MAFFESOLI, M. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

Além disso, outros objetivos estão postos, principalmente as discussões a serem realizadas por bolsista e orientador com base nas leituras realizadas sobre as características da sociedade contemporânea marcada pelas novas tecnologias de comunicação. Problematizar a relação entre realidade e virtualidade, entre experiência e simulacro, entre construção coletiva e presencial de saberes e construção individual e virtual de conhecimentos. Ou seja, este trabalho pretende descortinar a complexidade do uso do computador por alunos e professores de uma universidade sem perder de vista a reflexão teórica sobre essas práticas.

É premente a necessidade de que os futuros licenciados em História têm de conhecer e problematizar essas questões, bem como que estejam preparados para lidar com essas novas situações de ensino-aprendizagem. Não há dúvidas de que cada vez mais os alunos vão usar os computadores e a internet em suas casas e nas escolas, bem como exigirão do professor uma familiaridade com essas ferramentas. Os educadores de amanhã precisam estar preparados para enfrentar esse desafio, reunindo informações suficientes para encaminhar a produção e reprodução de saberes e possuindo a habilidade de servir-se das novas tecnologias existentes. Alunos carentes e desprovidos desses recursos poderão integrar-se àqueles melhor aquinhoados e que já dispõem de computadores e que navegam pela internet. Tal postura certamente contribuirá em fomentar não somente integração entre sujeitos históricos, minimizando diferenças, construindo cidadania e minorando os efeitos da exclusão digital.

Outro objetivo do projeto será discutir junto aos professores e alunos do último ano de História do CAC-UFG alguns dos resultados encontrados, propiciando o debate e a reflexão sobre a importância dessa temática para a nova realidade educacional. E serão sintetizados em textos de divulgação para serem apresentados em simpósios e reuniões científicas.

Como meta final os integrantes do projeto se propõem a preparar um inventário com as sugestões de sites e blogs de História disponíveis em português com uma breve descrição de seu conteúdo, informações que

servirão como instrumento de pesquisa, consulta e análise dos futuros professores de História.

## 2. METODOLOGIA

Coordenador e aluno bolsista farão leituras iniciais sobre o advento das novas tecnologias multimídia e seu impacto na sociedade contemporânea. Além dos avanços da informática, serão problematizadas as relações entre real e virtual, os efeitos da exposição e utilização excessiva desses novos meios e de suas possibilidades para a educação, bem como as diferenças entre experiência e simulação. Como eixos norteadores da reflexão estarão uma leitura crítica das novas tecnologias multimídia amparada nas leituras de W. Benjamin e T. W. Adorno, expoentes escola de Frankfurt, ao problematizarem a relação entre técnica, experiência e produção de conhecimento. Para se compreender essas realidades complexas contemporâneas marcadas pela presença do virtual e sua relação com os processos de comunicação o enfoque parte das considerações de Sfez e Levy, cujo diálogo permite compreender melhores posições quase antagônicas face à questão.

Para isso, serão também lidos artigos recentes que investigam a relação entre a informática, a internet, o uso do computador e o ensino de História. De um modo geral ainda é escassa a produção de conhecimento nesse sentido. Para contornar o problema serão levantadas teses e dissertações defendidas recentemente em diferentes universidades. Serão ainda realizadas algumas leituras sobre a posição do governo federal e estadual referentes à informatização no ensino, a partir de documentos e projetos oficiais implementados, textos em sua totalidade disponíveis no site do MEC.

Em seguida, bolsista e orientador farão um levantamento minucioso, amplo e variado de sites e blogs que contenham conteúdos de História. Além dos mais conhecidos e visitados, pretendemos estender a coleta com uma pesquisa mais específica junto a universidades e instituições voltadas para a produção e reprodução de conhecimentos em História. O intuito é o de produzir

um conjunto significativo e variado de sites disponíveis para consulta e um breve sumário de seu conteúdo. A fim de tornar esta tarefa exequível serão relacionados apenas sites com conteúdos em português.

Com base nas informações obtidas e nas reflexões produzidas, será elaborado um questionário a ser preenchido pelos professores do curso de História e pelos alunos do último ano de graduação do Campus Catalão na Universidade Federal de Goiás a fim de elaborarmos um diagnóstico da inserção dos recursos multimídia em suas práticas de aprendizagem. Serão então trocadas as informações obtidas junto a todos os participantes, alunos, professores em um debate a ser inserido em um dos eventos patrocinados pelo curso em 2006.

Por fim, pretendemos socializar essas informações ao produzir um texto, divulgando os resultados obtidos e que permitirá aos envolvidos no projeto, pesquisadores e pesquisados, conhecer melhor acerca da utilização desses novos recursos, bem como informar-se melhor sobre sites com material adequado e de qualidade para serem explorados pelos futuros licenciados em História em sua futura atividade docente.

Não se perderá de vista a construção de um diagnóstico que leve em conta as especificidades e as mudanças verificadas no ensino de história, nas últimas décadas, com a introdução de novas políticas de educação a fim de se pensar num projeto que pretenda, como salienta Selva Guimarães, superar a lógica do mercado, em que o ensino não esteja dissociado da pesquisa. Este estudo destina-se a refletir sobre estas questões e indicar alternativas que façam com que o aluno licenciado em História tenha subsídios e esteja preparado para lidar com essa nova realidade das escolas, bem como à necessidade de atuarem como instrumentos de inclusão digital, embora, aliando o uso da máquina com reflexão crítica e construção de cidadania.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como a pesquisa se encontra em andamento, ainda não existem resultados conclusivos. A discussão realizada até agora permite somente fazer algumas observações de caráter mais geral.

De forma geral, e buscando as origens do computador e as transformações pelas quais passou a informatização até atingir o estágio em que se encontra hoje é possível perceber o porquê de essa máquina exercer tamanho fascínio e/ ou amedrontar as pessoas, sendo um dos símbolos maiores da modernidade — tão desejada pelas nações que se encontram em desenvolvimento.

Com o crescente avanço tecnológico surgiram vários questionamentos sobre o amplo acesso à informação e à educação. Entretanto, o que está em questão é se todos poderão ter acesso às novas tecnologias, já que sua implementação está diretamente ligada à necessidade de adquirir modernos computadores, programas adequados e o provimento de acesso a Internet, sendo necessário um alto investimento em se tratando de instituições de ensino e centros comunitários. O alto custo dos equipamentos acaba fazendo com que somente as pessoas que têm boa situação financeira tenha acesso a esse equipamento, no campo universitário a situação é a mesma apesar de acreditar que o uso e mais constante advento dessa situação.

Como a minha pesquisa não está concluída e sim em andamento, ainda existem obras da bibliografia que não foram lidas, bem como alguns dos discursos não foram estudados. Espera-se que até a entrega do relatório final seja possível a confecção de um texto que incorpore etapas ainda a serem trilhadas, fechando a discussão proposta.

O andamento das leituras ainda não permitiu a elaboração dos questionários que serão distribuídos entre alunos e professores do curso de

Silva, Karla de Oliveira e. Ensino de história e pós-modernidade: experiências de aprendizagem entre alunos e professores do curso de história (CAC-UFG) através da internet. In: CONGRESSO DE PESQUISA, ENSINO E EXTENSÃO DA UFG - CONPEEX, 3., 2006, Goiânia. **Anais eletrônicos do XIII Seminário de Iniciação Científica** [CD-ROM], Goiânia: UFG, 2006. n.p.

---

História. Até agora limitei-me às leituras e à discussão da bibliografia sobre o tema com o orientador. De uma maneira geral, pode-se dizer que existe uma maior familiaridade entre alunos e professores do CAC-UFG com a internet, sendo bastante freqüente o uso desse instrumental.

Também, através de encontros sistemáticos com o professor Julio Bentivoglio estamos fazendo uma classificação dos sites e do material disponível na internet que pode ser utilizados por profissionais da área de História. Alguns sites já foram classificados e novos têm sido encontrado, demonstrando a existência de um conjunto expressivo de conteúdos de História na internet. Por se tratar de um levantamento ainda em curso, ainda não será possível indicar os sites já encontrados.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABUD, Kátia. Currículos de história e políticas públicas. In: BITTENCOURT, Circe. (org) *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2002.

ALMEIDA, M. E. B. de. *Informática e formação de professores*. 2002.  
Disponível em: <<http://www.proinfo.mec.gov.br>> Acesso em 21 dez 2005.

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Global, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. Campinas: Papyrus, 1992.

BITTENCOURT, Circe. (org) *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2002

BITTENCOURT, Circe et al. *O ensino de história e a criação do fato*. São Paulo: Contexto, 2001.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96*. Brasília/DF: Câmara dos deputados, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. *Parâmetros curriculares nacionais*. História e Geografia. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

BRASIL. Secretaria de educação à distância. *Proinfo: Informática e formação de professores*. Brasília: Ministério da Educação. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br/seed>> Acesso em 21 dez 2005.

CARMO, João. *O que é informática*. São Paulo: Brasiliense, 1989 (Coleção Primeiros Passos).

CASTRO, Cláudio de Moura. *O computador na escola*. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

COBUM, Peter. *Informática na educação*. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

FONSECA, Selva G. *Caminhos da história ensinada*. Campinas: Papyrus, 1993.

FONSECA, Selva G. *Didática e prática de ensino de história*. Caapinas: Papyrus, 2003.

HABERMAS, J. *Técnica e ciência como ideologia*. Lisboa: Edições 70, 1994.

JANOTTI, Maria de L. M. História, política e ensino. In: BITTENCOURT, Circe. (org) *O saber histórico na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2002

LEVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo: Editora 34, 1996.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1996.

- LYOTARD, J.-F. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: DP&A, 1989.
- MACHADO, Nilson J. Comunicação na escola: dos quadros-de-gis aos *mídia* eletrônicos. (São Paulo) *Revista da Faculdade de Educação*, v.14, n.1, jan 1988.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MARCUSE, H. *Ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar, 1966.
- MAFFESOLI, M. *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.
- PARENTE, André. *A imagem-máquina*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- PICARELLI, Francis. Bagunça criativa. *Nossa História*, ano2, n.17, p.80-83, março 2005.
- PROKOP, Dieter. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1986.
- QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, André. *A imagem-máquina*. A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- RICCI, Cláudia S. *Quem é quem no ensino de história em São Paulo*. São Paulo: Annablume, 2000.
- SETZER, Valdemar W. *Meios eletrônicos e educação: uma visão alternativa*. São Paulo: Escrituras, 2001.
- SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.
- SOARES, Ângelo A. *O que é informática (2ª. visão)*. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- TAHARA, Mizuho. *Mídia*. São Paulo: Global, 1993.
- TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- VATTIMO, Gianni. *O fim da modernidade*. Niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. Lisboa: Presença, 1987.

<sup>1</sup> Bolsista de iniciação científica. Curso de História – Universidade Federal de Goiás – Campus de Catalão. [karlactl@hotmail.com](mailto:karlactl@hotmail.com)

<sup>2</sup> Orientador/Curso de História/UFG-CAC, Julio Bentivoglio [juliobentivoglio@gmail.com](mailto:juliobentivoglio@gmail.com)