



ENTREVISTA

UM (OUTRO) PAPO COM MARCELLA ALBAINÉ FARIAS DA COSTA SOBRE A #PROFISSÃO PROFESSORA NA ERA DIGITAL

Anita Lucchesi

Universidade de Luxemburgo
anita.lucchesi@gmail.com

Conheço nossa entrevistada desde os tempos da graduação, que não estão tão distantes assim (2009, 2010), mas confesso que tive que recorrer ao motor de busca, Lattes, Escavador etc. para reunir e selecionar algumas informações pertinentes do perfil dessa jovem pesquisadora e professora “ligada no 220”, como costumo brincar. Marcella Albaine atualmente é Doutoranda em História pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), sob orientação da Profa. Keila Grinberg, na linha de pesquisa “Patrimônio, Ensino de História e Historiografia”, o título provisório de sua tese resume bem a direção de seus interesses - *Ensino de História e Historiografia Escolar Digital: a temporalidade em debate*. Mestre em Educação, especialista em Tecnologias da Informação Aplicadas à Educação e graduada em História pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atualmente ministra aula na educação básica, tendo sido professora substituta de Prática de Ensino e Didática de História na Faculdade de Educação da UFRJ e docente convidada do curso de Especialização Saberes e Práticas (CESPEB/UFRJ) no módulo Debates Contemporâneos sobre Mídia e Tecnologia. Marcella também foi bolsista CAPES do Programa de Iniciação à Docência (PIBID/História/UFRJ) durante a graduação e bolsista CAPES do Programa Observatório da Educação (OBEDUC/UFRJ) durante o mestrado. Entre as atividades profissionais que se destacam na carreira de Marcella e em sua inserção na pesquisa de novas práticas e recursos para o Ensino de História a partir do digital está sua experiência como avaliadora de livros didáticos (impressos e digitais) no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), no qual atuou por quatro anos consecutivos, nas edições de 2015 a 2018. Sua

pesquisa concentra-se sobre a História Digital e o Ensino de História, sendo membro do Grupo de Pesquisa Núcleo de Documentação, História e Memória (NUMEM/UNIRIO), do Grupo de Estudos Currículo, Cultura e Ensino de História (GECCEH/UFRJ), do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Ensino de História (LEPEH/UFRJ) e do recém criado Laboratório em Rede de Humanidades Digitais (LarHuD/IBICT). A mais recente publicação de Marcella ganhou destaque nas redes sociais e na mídia, o livro *Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula* (2017), que saiu pela Editora Appris este ano, livro resultante do trabalho que a autora desenvolveu em sua especialização, sob orientação do Prof. Guilherme de Almeida Xavier e co-orientação do Prof. Christiano Britto.

Quando nos conhecemos na fila do cadastramento para o estágio da Prática de Ensino no Colégio Pedro II, em São Cristóvão, Marcella estava escrevendo sua monografia *Ensino de História, novas tecnologias e o mundo virtual: o conhecimento histórico escolar na contemporaneidade brasileira (2005-2012)*, sob orientação da Profa. Regina Maria da Cunha Bustamante. De lá para cá iniciamos uma colaboração gradual no âmbito das questões digitais, e com o tempo, nos tornamos grandes parceiras na produção acadêmica e militância por um conhecimento que seja emancipador para todos os sujeitos envolvidos. Na conjuntura política atual do nosso país, haja vista a poeira levantada pelo movimento Escola Sem Partido, estudar questões relativas ao Ensino de História é também um gesto político, de resistência, no sentido de buscarmos manter as salas de aula como espaços plurais, genuinamente democráticos, ao mesmo tempo em que nos questionamos por que caminhos e com quais ferramentas podemos fomentar mais e mais o pensamento histórico crítico, preservando a dialética entre professor e aluno nos processos de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, é uma honra para mim participar deste dossiê da Transversos, filha da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), que nos últimos anos vem sofrendo repetidos ataques, entrevistando uma amiga de pesquisa, colega de luta, com quem já troquei horas de desabafos sobre os desafios e pesos da vida acadêmica, mas sobretudo, com quem tantas vezes tive o prazer de compartilhar as alegrias e satisfações da escrita e da sala de aula. Nossos caminhos, porém, se afastaram ao menos no plano geográfico, desde que deixei a cidade do Rio de Janeiro, que também nos irmana, para fazer meus estudos de doutorado em Luxemburgo. De modo que esta entrevista também me ajudará a compreender um pouco mais o que a Marcella doutoranda, de 2017, depois de tantas outras vivências de pesquisa e de sala, de eventos e escritas, pensa sobre a nossa disciplina em interlocução com as tecnologias digitais. Sem mais delongas, iniciemos os trabalhos.

Anita Lucchesi: *“Primeiramente, #foratemer”, digo, muito obrigada Marcella, por ter aceitado nosso convite e responder nossas perguntas. Faço brincadeiras com hashtags, desde o título desta entrevista com o #profissãoprofessora¹, para começar versando sobre o universo digital e sua conexão com ele, que institui novas formas de comunicação, interação, sociabilidades. Poderia nos contar um pouco como foi que a Marcella estudante de História caiu na rede e decidiu estudar as questões do digital?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Começo essa entrevista com uma mistura de sentimentos, pois não é todo dia que a gente para para refletir na nossa própria trajetória, ao lado de amigos e parceiros de luta, como você bem disse. Só posso começar manifestando minha gratidão a você, Anita, à Profa. Sonia Wanderley e ao Prof. Christiano Britto, organizadores do presente Dossiê, por me abrirem esse canal de troca, cujo objetivo é acrescentar algo aos leitores que, como nós, devem vivenciar “as dores e as delícias” de ser professor(a) e pesquisador(a) em um país como o nosso. E se me permite deixar uma mensagem desde já, é: não desistam da #profissãoprofessor(a). A docência e as pesquisas sobre o ‘ensino de’ precisam de pessoas resilientes e otimistas, qualquer coisa diferente disso só acaba por nos adoecer. Sei que não é fácil, mas ocupar o lugar de vítima não nos engrandece; costumo dizer que o otimismo, regado com suor e ação, é nossa melhor estratégia de luta.

Bem... para responder a essa pergunta, confesso, precisei recorrer aos álbuns de fotos digitais na nuvem (risos)! Precisava lembrar o ano exato (2009) em que comecei meu primeiro estágio na Incubadora de Empresas da COPPE/UFRJ, em que atendia às equipes do jogo virtual Desafio Sebrae em língua espanhola. O que isso tinha a ver com História? Aparentemente, nada. Eu lembro do meu sentimento saindo da aula de Medieval no Instituto de História da UFRJ e indo para aquele “outro mundo” tão tecnológico... na verdade eu nunca fui muito entendida do assunto do referido jogo, mais focado na área de Administração,

¹ Em seu perfil do Facebook e em sua página como Profa. Marcella Albaine - Educação e Tecnologia, nossa entrevistada realiza muitas postagens em que compartilha andanças, angústias e conquistas do dia-a-dia de professora e pesquisadora na cidade do Rio de Janeiro. Embora, às vezes, a tag apareça com a lamentação tradicional do trânsito carioca entre um compromisso e outro, ou dos fins de semana corrigindo provas, em muitas postagens Marcella ressalta a sua paixão pela educação e por ser professora de História. Seu feed acaba virando um ponto de encontro de outros colegas professores e um espaço virtual interessante para brincar de terapia de grupo e trocar referências e informações sobre eventos, leituras etc. Obrigada, Marcella, por compartilhar sua energia e determinação conosco. Curtam lá! Disponível em: <https://www.facebook.com/malbaine/> Acesso em 27 nov. 2017.

Economia, Engenharia etc., mas a sua lógica, por ser virtual, sempre me chamou a atenção. Outra coisa marcante, e aqui mais uma vez recorro às plataformas digitais para me recordar, nesse caso, o currículo Lattes (risos), foi ter ido ao 1º Encontro Nacional de Divulgação de História e Ciências Sociais (2009) na Casa da Ciência da UFRJ, em que duas falas me foram muito marcantes: a do Prof. Bruno Leal, criador da Rede Social Café História, e a da Profa. Keila Grinberg, cuja ligação com os estudos sobre o digital se somaram aos meus (incipientes) interesses de pesquisa. Só para ter uma noção de como este evento foi importante, hoje Keila é minha orientadora de doutorado e Bruno um incansável interlocutor, a quem devo, inclusive, um agradecimento público pela ampla divulgação do meu trabalho atual do livro “Ensino de História e Games” mediante o vídeo com mesmo nome gravado para a seção “Historiografia por minuto” do Café História². Com isso não quero parecer que estou a “puxar o saco” de colegas (até porque seriam muitos os nomes que teria que citar aqui), mas mostrar que ninguém faz nada sozinho, e talvez seja essa uma das maiores lições do digital: a noção de rede, de colaboração, de humanidade compartilhada ou, se quisermos, de inteligência coletiva. Também quero chamar a atenção para a importância da gente transitar, frequentar eventos, trocar, não ficarmos restritos à nossa área disciplinar original como se esta não devesse dialogar com as outras... acho que minha cabeça é mesmo ligada no “220”, mas juro que tento usar dessa hiperatividade mental para coisas produtivas (risos).

Enfim, foi assim, em fins de 2009, que comecei formalmente meus estudos sobre o tema, criando um repositório pessoal, e que pretendo tornar público, de arquivos com reportagens, artigos, livros, vídeos e outros tipos de materiais em uma pasta chamada “Pesquisa”. E quando deu a hora da escrita monográfica, já tinha um acervo interessante (hoje imenso, crescendo dia após dia) para iniciar os trabalhos que, até hoje, trazem-me desdobramentos riquíssimos. Mas esse não foi um processo fácil, encontrar um(a) orientador(a) para um tema pouco explorado em nossa área foi só o primeiro desafio enfrentado.

Anita Lucchesi: *Que interessante esse percurso, Marcella. Realmente, somos formados enquanto pesquisadores a partir as nossas experiências cotidianas... E hoje vejo quão longe foram as suas “viagens” entre o Largo de São Francisco e o Fundão (risos). Voltando para o Instituto de História, em sua monografia você já trabalhava com Ensino de História e conhecimento escolar, mas concentrando-se no período de 2005 a 2012. De lá pra cá, o que*

²Disponível em: <https://goo.gl/FfrB5F> Acesso em 27 nov. 2017.

mudou no cenário (dos estudos) da cultura digital e como você se encaixa? No Brasil, houve um sensível aumento nos estudos correlatos, como é, para você que está pesquisando sobre o tema há quase dez anos, acompanhar o amadurecimento dos estudos e o seu próprio amadurecimento, como usuária e pesquisadora das novas tecnologias? Como manter a crítica atual, mesmo quando determinadas tecnologias ou mídias, como o Orkut, por exemplo, que estava em alta quando você estava escrevendo a monografia, já se tornaram obsoletas?

Marcella Albaine Farias da Costa: Muita coisa mudou, certamente. Quem pesquisa e quem usa o digital, sabe que esse universo é bem datado. Como historiadores(as) fica fácil não encarar isso como um problema, mas historicizar para que possamos melhor compreender a conjuntura atual e os engendramentos futuros. O cenário de hoje traz à tona, só para citar poucos exemplos, debates éticos sobre inteligência artificial, possibilidades para a nossa área a partir das impressões 3D, legislações sobre privacidade no meio virtual, refinamento dos sistemas de buscas se considerarmos os debates sobre Big Data... Ou seja, são muitas – senão todas – as áreas afetadas pela realidade digital que, sabemos, não é sentida por todos de igual forma. A tarefa que tento desempenhar é pensar questões como essas dentro do espaço escolar, com “minha galera”, digo, alunos de Ensino Fundamental e Médio com suas “cabecinhas pensantes”, como gosto de brincar. Também acho que isso é, ou deveria ser, tema para os cursos de formação inicial e continuada.

De fato a área tem amadurecido muito, os periódicos e os anais dos grandes eventos acadêmicos têm mostrado uma sensível ampliação dos debates sobre o digital, tenho conhecido muito gente bacana desenvolvendo pesquisas fantásticas. Estou orientando, no momento, um trabalho de especialização na UFRJ sobre memes nas aulas de História; há poucos anos atrás isso seria inimaginável, até mesmo por questões de legitimidade. Sabemos que a Academia precisa se abrir às novas temáticas e formatos, mas a Academia é feita por gente, e por isso minha insistência que esta discussão seja cada vez mais humanizada, no sentido de se relacionar às problemáticas que nos cercam na vida prática. Mas isso também demanda a desnaturalização do nosso cotidiano. Sou uma usuária intensa das redes sociais, mas quando penso isso em termos de pesquisa, é preciso saber que outro lugar estaremos a ocupar no fazer pesquisa.

A crítica permanece atual se tivermos consistência em nossos argumentos e trabalharmos sempre com uma dimensão do “em aberto”. E isso só vem da vivência, mas uma vivência refletida e questionada, pautada em leituras e diálogos com todos aqueles que nos cercam. Posso dizer que meus alunos, seja na escola ou na universidade, são os que me colocam com os “pés no chão”, permitindo-me estar sempre a me atualizar. E em termos de pesquisa, vejo que nem sempre conseguiremos trazer respostas, mas a dúvida pode ser a nossa força propulsora.

Anita Lucchesi: *Obrigada pelas suas respostas, assim conseguimos conhecer um pouco mais de sua trajetória. Agora gostaria de dedicar um pouco mais de atenção à sua obra. Na sua dissertação - Currículo, História e Tecnologia: que articulação na formação inicial de professores? - defendida no Mestrado de Educação da UFRJ, em 2015, você dialoga com autores do campo do ensino de História, do currículo e da História Digital. Ali você mobilizou o sentido de currículo como “espaço-tempo de fronteira” (COSTA, 2015:28), como propõe Elizabeth Macedo. Alinhando essa ideia de currículo com o advento do digital e identificando os desafios que a História Digital coloca para o ensino, você propõe um “web currículo de História” como “aproximação entre currículo e tecnologia na formação inicial docente” (COSTA, 2015:42), uma possibilidade de repensar o sentido de “escolar” no ensino de História e trabalhar com uma noção, a meu ver, mais ampla, de “letramento histórico-digital”. Você poderia nos explicar de forma resumida no que consistiria o web currículo? E, por quê, para buscarmos este tipo específico de letramento, precisamos fazer este trabalho de fronteira, através do currículo?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Essa pergunta é de tanta inteligência que fico receosa da resposta não estar à altura (risos)! A ideia de web currículo, como discuto na dissertação, vem do grupo da PUC/SP, em que destaco a pensadora Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2010). Resumidamente, traduz a importância da tecnologia não ser vista meramente como uma ferramenta auxiliar da aprendizagem, como algo tangencial ou apenas um recurso, mas, sim, ser trazida para o centro dos processos de ensino-aprendizagem. Pensando em termos concretos: não mais defender a existência de laboratórios de informática como algo à parte, mas pensar a inserção da tecnologia dentro das próprias dinâmicas das aulas, inseridas nestas com base nos objetivos pedagógicos traçados pelo(a) professor(a).

Autores como Ana Maria Monteiro e Fernando Penna (2011) pensam o Ensino de História como uma zona de fronteira, fazendo dialogar saberes advindos tanto da História, como também, em pé de igualdade, da Educação. Da mesma forma, entendo que o letramento histórico-digital precisa romper fronteiras disciplinares e estabelecer pontes que serão sustentadas por discussões caras ao saber histórico, como também por outras áreas que pensam o digital (Comunicação, Informática, Filosofia, Direito, entre muitas outras). Acho que para pensar nesse letramento histórico-digital, devemos ler o que dizem pesquisadores das Humanidades Digitais, pois são profissionais que têm se preocupado com isso - trago como sugestão, se me permite, em nível internacional, o trabalho de Daniel Alves (2016) e, na realidade brasileira, o de Ricardo Pimenta (2016). Currículo, segundo Antonio Flávio Moreira (2000), é tudo que envolve a prática educacional, e não apenas uma lista de conteúdos, como muitos pensam. Portanto, talvez seja o espaço politicamente mais potente para a gente fixar novas proposições. Digo novas, porque quando opto por não ficar restrita à uma aula apenas preocupada com o conteúdo de História mas também nas formas digitais de acesso e produção dele, estou já propondo um novo fazer curricular, diferenciado do que comumente vemos nas salas de aula com quadros “lotados de matéria”. A Wikipédia é um exemplo: criticada por muitos, vejo que ela pode trazer grandes contribuições no desenvolvimento do letramento de nossos alunos ao trabalharmos noções, por exemplo, de autoria compartilhada e confiabilidade ou não nas informações. Já fiz isso com meus alunos do 6º ano: pedi que olhassem o verbete sobre “Roma Antiga” nesta enciclopédia virtual e questionassem se as informações lá contidas estavam de acordo com o que tínhamos estudado no livro didático, se as imagens tinham legendas explicativas em consonância com o texto principal, etc.

Anita Lucchesi: *A Wikipédia, aliás, e muitos blogs, páginas do Facebook, podcasts, Twitters etc. são veículos de conteúdos históricos, como o próprio Café História, que você mencionou há pouco. No caso do Café, sabemos que a editoria conta com um historiador, mas nem sempre isso é verificável. Com isso, nos debates acadêmicos, a tensão entre a divulgação popular do conhecimento histórico e uma certa “vulgarização” ou “desprofissionalização” do saber seguem em pauta, especialmente considerando a facilidade de se reproduzirem notícias falsas (fake news) e revisionismos online. Você há pouco falava da legitimidade dos memes, por exemplo, e imagino também que ao pesquisar sobre games você deve ter esbarrado com muitos trabalhos de História Pública sobre jogos, simulação, reenactment.*

Como você vê o desenvolvimento da História Pública no Brasil? Você acha que, de alguma forma, a História Pública pode contribuir para a legitimação do digital?

Marcella Albaine Farias da Costa: A História Pública chama atenção para a necessidade de nos preocuparmos cada vez mais em tornarmos o conhecimento histórico palatável e acessível para todo e qualquer cidadão(ã) interessado(a). Não é de hoje a crítica de que nós, historiadores(as), usamos de erudição, muitas vezes, desnecessária; queremos falar muito e acabamos restritos aos nossos pares. Na verdade, a minha prática profissional e a pesquisa sobre/em Ensino de História também me trazem essa mesma preocupação: preciso me fazer entender e estudar sobre as formas que meu público escolar consome História. E sempre defendo que isso só se dá quando a gente é capaz de exercer a escuta: falar menos, sair da pauta restrita da prática expositiva, valorizar as diferentes forma de acesso e produção de conhecimento, provocando nossos estudantes a se posicionarem mediante subsídios prévios que só terão sucesso se os compreendermos em suas subjetividades. Isso demanda sensibilidade.

Esta mesma sensibilidade precisa estar em nós ao pensarmos em projetos que tenham a pretensão de romper os muros das escolas e das universidades. Quando trabalhei como professora substituta de Prática de Ensino de História na UFRJ, propus como avaliação final a construção de materiais didáticos digitais, mais especificamente a construção de linhas de tempo interativas, que depois foram disponibilizadas ao grande público através do site do Projeto “Narrativas do Rio de Janeiro” da referida instituição³. Na época disse aos estudantes que o segredo para um material de qualidade seria eles se pensarem sensível e criticamente como consumidores (como alunos aprendendo com aquele material ou professores o utilizando em sala de aula), postura que nem sempre conseguimos, qual seja, de nos colocarmos no lugar do outro. Nós estamos sempre a criticar o que existe, mas poucos são os que se permitem vivenciar o desafio de criação de projetos (sites, materiais didáticos, etc.) para além de um espaço-tempo restrito.

Acho que dei uma volta (risos), mas o que quero dizer, em síntese, é que tudo isso tem a ver com História Pública! Certamente esta é uma área que tem sido cada vez mais falada e discutida e, você, Anita, faz parte de uma nova geração que está pensando isso. Também não tenho dúvidas de que ‘público’ e ‘digital’ se relacionam mutuamente. O digital tem o

³Disponível em: <http://narrativasdorio.com.br/project/rio-de-janeiro-interativo-trabalhando-com-linhas-de-tempo-online/> Acesso em 27 nov. 2017.

potencial de levar informações aos mais diferentes recantos, de ampliar um público consumidor e produtor de História, de ser efetivamente democratizador - e se isso não acontece de forma plena, precisamos discutir relações de poder ou, no dizer da geógrafa Doreen Massey (2000), as “geometrias do poder”.

Anita Lucchesi: *E esse doutorado, hein? Vamos lá! Ano passado trabalhamos em um artigo juntas onde propusemos uma reflexão teórico-intelectual bastante híbrida, a “historiografia escolar digital”. Naquela nossa elaboração propositiva, essa historiografia escolar digital seria a “escrita da História feita na escola por meio da ação do professor que use de forma crítica do potencial das tecnologias de informação e comunicação na narrativa de sua aula e à construção de materiais didáticos digitais que explorem e extrapolem a especificidade deste meio, levando-se em consideração inclusive a participação, a criatividade e a autoria dos sujeitos posicionados como alunos”. Na pesquisa do doutorado você está desenvolvendo esta ideia de historiografia escolar digital, não é? Como é isso, sei que você está articulando isso com a temporalidade na era digital. Poderia nos falar um pouco mais a respeito? Que fontes você utiliza e de que maneira isso se relaciona com o que nos falava antes sobre o Web currículo?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Momento tenso (risos)! Digo o porquê: “terminei” (ao menos contingencialmente) no último dia 25-11-2017 a parte do trabalho de campo da pesquisa do doutorado. Está tudo muito recente, ainda não entrei na fase de análise, então o que responderei aqui será mais uma aposta do que uma ideia amadurecida e fechada. Foram em média 314 estudantes envolvidos de 6º e 9º ano do Ensino Fundamental, de 4 escolas do Rio de Janeiro (públicas e privadas). Ressalto que este trabalho foi desde o início extremamente delicado por 2 motivos principais: o primeiro porque entrar em escolas para pesquisar é algo bastante difícil - e aqui não pretendo problematizar a fundo os motivos, leiam a futura tese (risos), mas só para registrar foram frases do tipo “Legal a sua proposta, mas nosso calendário está apertado”, “Interessante, mas ter a permissão do diretor vai ser difícil” - e o segundo porque a atividade feita, em formato de oficina pedagógica, tratava sobre o tema da temporalidade, nossa grande questão como profissionais da História, mas um tanto quanto filosófica e nem sempre fácil de ser “materializada”.

Falamos com frequência que vivemos tempos acelerados, que tudo muda muito rápido, mas em que medida observamos isso na nossa geração escolar e como isso impacta, se

é que impacta, o ensino-aprendizagem de uma disciplina que tem o/no tempo justamente a sua centralidade? Encarar a discussão temporal foi algo que deixei em aberto na minha dissertação de mestrado, mesmo reconhecendo que isso seria primordial na definição de um web currículo de História. Literalmente, não tive tempo de enfrentar isso naquele período de 2 anos, mas a angústia se tornou a minha principal motivação de continuar os estudos no doutorado. Já na UNIRIO tive a feliz sorte de frequentar as aulas do Prof. Rodrigo Turin, especialista no tema, cujas referências trazidas nas disciplinas “O tempo como problema historiográfico: tradições, temas e abordagens” e “Aceleração histórica, conceitos de movimento e experiências do tempo na contemporaneidade” e como um dos componentes da minha banca de qualificação, têm me ajudado a construir um arcabouço teórico consistente para tentar dar inteligibilidade às questões que me incomodam. Na oficina que desenvolvi e fiz com os estudantes, procuro perceber quais são as suas concepções de tempo e como o representam, usando como porta de entrada as suas Histórias de vida e fatos da História mundial, nacional e local que julguem marcantes. Eles colocaram isso por escrito na folha didática e depois foram convidados a conectar estes eventos ou no papel A4 com post-its coloridos, jornais e revistas para recortar, canetinhas, etc. ou usando qualquer ferramenta digital que quisessem. Sei que falando assim em poucas linhas nossos leitores podem não estar entendendo muito bem o que foi feito e aonde quero chegar... Mas é proposital a minha fala reduzida, pois, como eu disse, ainda tenho muito chão pela frente me debruçando sobre a riqueza destes materiais que encaro como fontes. Minhas fontes não estão em um arquivo que vou lá consultar, elas foram carinhosa e ricamente construídas durante mais de 1 ano por estudantes que têm meu total respeito e agradecimento. Aprendi demais em cada ida ao campo. Dei-me conta de maneira mais veemente de como precisamos valorizar o trabalho da sala de aula na sua especificidade, pois muitas coisas nascem dali e são levadas para a vida, assim como muitas coisas da vida são levadas para ali e podem ser trabalhadas enquanto conteúdo.

Em relação à historiografia escolar digital, é a grande tese que pretendo ter subsídios para defender. Minha questão é saber se os meios utilizados para a escrita da História, impresso ou digital, influenciam na forma como os discentes pensam as engrenagens do tempo. Ao olhar, de maneira crítica, para o acervo construído, talvez eu consiga fixar melhor o referido conceito, e não o contrário, do conceito querer descrever uma prática, porque isso, neste caso, só iria me engessar. Aliás, Anita, conto com seus áudios via Whatsapp para que

me ajude nessa! Afinal, me pensar como pesquisadora não é possível se eu não confessar aos leitores aqui o quanto perturbo meus colegas/amigos falando sobre o fazer acadêmico...

Anita Lucchesi: *A proeminência da sala de aula em seus estudos remete-nos, aliás, ao último grande sucesso da sua timeline no quesito #profissãoprofessora: o recém publicado livro “Ensino de História e Games – Dimensões práticas em sala de aula”. Acompanhei um pouco das suas jornadas via áudios no Whatsapp (risos), mas nunca falamos com mais calma sobre como isso. Você poderia nos contar um pouco mais sobre a experiência que deu origem ao livro?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Ah! Que delícia falar disso! Esse foi mais um trabalho nascido como um problema inicial de sala de aula e que levei como questão de pesquisa para o curso de Especialização na UFRJ, cursado em paralelo ao mestrado - insanidade que hoje vejo que valeu a pena, em que pese o grande desgaste mental da época (risos). Em minha escola, situada na comunidade do Pavão-Pavãozinho em Copacabana, Rio de Janeiro, nós usamos tablet. Eu pesquiso sobre o digital, acredito no seu potencial para trabalhos frutíferos, mas quando eu queria dar aula e meus alunos ficavam em um mundo paralelo, sobretudo jogando, eu me irritava - e muito! No curso na UFRJ fiz a disciplina com o Prof. Guilherme Xavier sobre Games e Gamificação. Minha sensação inicial era de total estranhamento - afinal, não estamos acostumados na universidade a jogar para descrever e analisar a narrativa de um game, por exemplo. Mas fui provocada por aquelas aulas e passei a repensar as minhas próprias. Isso não se deu de forma linear, como se agora encontrasse a salvação para meus problemas de sala de aula. Mesmo hoje, ministrando uma Oficina de Games em minha escola toda quarta-feira de manhã como parte da proposta da Pedagogia de Projetos adotada na instituição, e usando jogos como o Minecraft em minhas aulas regulares de História, problemas persistem, e nos conclamam a ensinar aos nossos estudantes que tudo tem a sua hora, que não é possível ficar jogando o tempo todo. Diante daquela minha irritação inicial eu resolvi perguntar a eles/elas o que tanto jogavam, como era, o que aprendiam com aquilo.

Falo disso no livro, e aqui os convido a tirarem suas próprias opiniões a respeito das respostas, algumas bem espontâneas: “Eu gosto de jogar porque aprendo a matar”. Por que a gente se choca? Eu estou inserida numa realidade onde a violência é uma linguagem, infelizmente, comum. Esta pode ser uma grande oportunidade de convidarmos nossos discentes a ampliarem seus horizontes... É assim que penso. Só para situar, a atividade que

deu origem ao livro foi feita em 2015 com minha turma de 6º ano - meu público mais agitado, mas mais afinizado para a implementação de coisas novas. Ainda luto para conseguir levar estas metodologias ativas no segmento do Ensino Médio, que, numa visão, autocrítica, ainda não consegui muito bem “achar o tom”. Não ainda. Todavia, a profissão professor(a) é uma caminhada eterna e cada dia, em cada sala de aula, pode-se ser inovador sem precisar, necessariamente, usar recursos digitais.

Mas que atividade foi essa? Estávamos estudando sobre Roma Antiga, tivemos aula expositiva, trabalhamos com o livro didático, fizemos uma visita virtual ao Coliseu Romano, fizemos a análise crítica do verbete da Wikipédia sobre o tema, conforme relatei lá em cima... Daí senti que era a hora de colocarmos a mão na massa e construirmos algo: pedi que eles se imaginassem como produtores de um game que outras pessoas iriam conhecer. A minha única imposição foi que esse jogo se passasse na Roma Antiga! A ideia seria fazermos roteiros de jogos (usamos para isso apenas papel e caneta) definindo objetivos, quantos personagens teriam, qual conteúdo teria que ser aprofundado para construir o game, etc. E assim nasceram ideias fantásticas que trago detalhadamente no livro. O engajamento e a motivação dos estudantes, no geral, foram enormes. Lembro-me que na prova daquele bimestre coloquei uma questão perguntando qual havia sido o tema escolhido e que falassem sobre ele, e que fizessem um desenho que representasse o game. Só digo uma coisa: meus alunos foram mega talentosos! Pode parecer que sou exagerada. Mas só valorizo assim porque os admiro pela capacidade de criação quando se sentem mobilizados. Essa é nossa tarefa: provocá-los. O processo de empoderamento deles vai se dando como consequência, gradativamente.

No livro busco defender a importância do lúdico, do brincar, do afeto, das cores para toda e qualquer faixa etária. Afinal, eu mesma na universidade fui provocada a brincar para poder pensar sobre o universo dos games. Me quebrou. Me tirou pré-conceitos. Me fez ressignificar a minha própria prática docente. Essa é a ideia: que outros educadores/educadoras possam conhecer o livro e pensarem em suas saberes e fazeres. Tenho tido muitos convites para falar sobre o livro nas universidades, sobretudo nas áreas de formação de professores, sinto uma grande receptividade, mas ainda quero chegar mais e mais nos docentes que estão há anos nas salas de aulas, compartilhar com eles novas possibilidades, ouvir deles suas angústias e experiências. É só assim que a gente (se) modifica e cresce junto. Grande parte das leituras sobre História Digital (e os games podem ser pensados como parte da HD) estão em inglês, vários conceitos que têm se popularizado no

Brasil, como sala de aula invertida, não são originais daqui. Isso não é ruim, é um fato, mas gosto de pensar sempre - e verdadeiramente milito nisso - no que podemos oferecer em termos nacionais. Por isso me orgulho que esta pesquisa do livro tenha nascido em uma escola na favela e, como disse um dos meus alunos de forma bastante otimista, “vai ganhar o mundo” (risos).

Anita Lucchesi: *No livro você aposta nos games enquanto experiência e explora suas potencialidades no contexto escolar. Algumas características dos games que você resalta, como a possibilidade de percursos não-lineares e construção de outros tipos de narrativas – neste caso, a narrativa dos jogos – também se aplicam a outras formas de storytelling que ganham vida na web, como exposições interativas, simulações e podcasts. A especificidade dos games, porém, teria a ver com a centralidade no aluno enquanto sujeito histórico que deve “tomar decisões, escolher caminhos, vivenciar conflitos e incertezas” (COSTA, 2017:37). Entretanto, embora isso possa garantir uma interessante experiência lúdica, nem sempre garante uma efetividade pedagógica. Para ensinar História com jogos colocam-se aqueles desafios clássicos relacionados aos maniqueísmos de certos jogos, aos anacronismos e simplificações ou o grande desafio de desenvolver algo em conjunto com os alunos, tendo de “competir” com os jogos “de ponta” do mercado. Durante muito tempo essas questões foram vistos como obstáculos e, em muitos casos, inibiram experiências criativas como a sua. Que estratégias você utilizou para que a gameficação que você propôs não se tornasse “apenas uma brincadeira”?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Olha... Acho que tudo é experimentação. Eu fiquei interessada por este tema dos games e fui ler sobre, estudar muito, conversar com pessoas da área, buscar experiência de sucesso, ouvir experiências de insucesso. Enfim, entender o que existe e o que poderia fazer de co-criativo em minha prática, mas que não caísse nessa de virar um passatempo ou ilustração da minha aula. Aliás, não raras vezes ouço frases “Deixa a gente jogar, professora!”. E deixo. Mas deixo mediante um objetivo pedagógico previamente traçado. No caso trazido no livro, foco em uma parte importante dos games, que é a construção de narrativas. Na universidade fui pensar a respeito das plataformas que existem para construção/materialização de jogos, caso eu quisesse efetivamente transformar aquelas narrativas em games em si. E vi o que já falei em outros momentos: que precisamos nos

comunicar, buscar ajuda de outros profissionais porque eu, no caso, não conseguiria fazer aquilo sozinha.

Citei há pouco o Minecraft. Na minha turma do 7 ° ano estávamos estudando sobre Idade Média neste ano de 2017 e lancei o desafio que eles construíssem castelos medievais no referido jogo. Pedi que pesquisassem antes a respeito e pensassem nos castelos medievais hoje enquanto área de turismo. Ou seja, procurei não ficar no jogo pelo jogo, mas que aquilo ali tivesse um sentido maior. A execução da atividade foi feita em grupo, pois nem todos tinham o jogo instalado, alguns não gostavam e/ou não sabiam jogar, ou seja, a gente não pode generalizar, nem achar que só por estarmos usando um recurso comum à realidade de parte deles vamos agradar sempre. Falando ainda de trabalhos mais atuais, feitos neste ano de 2017, acho que mencionei, comecei a ministrar a Oficina de Games dentro dos bimestres de Projetos da escola. Teria inúmeros exemplos para contar como tenho usado a gameficação, ou seja, a lógica do jogo ali sem necessariamente estar jogando. Uma questão que sempre surge quando falo sobre o tema é a dificuldade estrutural em relação às tecnologias de uma forma geral, algo que passa por uma barreira político, administrativa e financeira e que não podemos fechar os olhos, mas os games podem ser portas de entrada para um universo muito mais amplo que a mera dimensão técnica.

Na Oficina, lembro-me de um dos encontros em que intitulei de “O jogo como metáfora da vida”: dei 10 minutos exatos deles jogando o que quisessem, quando completou o tempo, solicitei que parassem onde e como estivessem. Daí perguntei: quais as sensações, sentimentos, emoções que vocês estão tendo? Eles foram falando “ansiedade”, “adrenalina”, “frustração” (afinal, a professora pediu para parar bem na hora...) e eu fui canalizando para a vida real, pedindo que falassem em que momentos já tinham passado por estas mesmas sensações que o jogo estava proporcionado e como agiram. Daí fomos pensando, através dos games, o poderíamos trazer para o real para enfrentar as situações também adversas: persistência, desenvolvimento de estratégias, conversa com quem já conseguiu passar por aquela fase/aquele problema real, etc. Também já usei do universo dos games para pensar questões de gênero, problematizando a figura da mulher enquanto produtora e jogadora, pedindo que pesquisassem reportagens que versassem sobre este tema. De outra vez fizemos um júri-simulado no qual um grupo deveria defender o ponto de vista dos games enquanto responsáveis por problemas relacionados à vício, obesidade, etc. e outro grupo que deveria refutar tal concepção - com isso nós tivemos uma ótima aula de como é importante argumentar, questionar e ouvir pontos de vista diferentes - atos importantíssimos na

construção do saber histórico. E para eu não me alongar, fecho com um último caso de quando solicitei que pesquisassem na internet sobre os tipos de deficiências que existem para que depois fizéssemos a vivência de um aluno jogar qualquer game com os olhos vendados e ser guiado por outro colega. Ao final, ao invés de me contarem oralmente sobre como foi aquela experiência, pedi que escrevessem um poema que traduzisse os sentimentos deles. Guardo tudo isso com muito carinho e falo para eles/elas que o que constróem tem muita importância. Acho que todo esse material daria um outro livro... Quem sabe!?! (risos).

Anita Lucchesi: *Pela cronologia do teu currículo, quando você terminou de escreveu este livro você já havia atuado como parecerista em uma das edições do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), certo? Como experiência influenciou o seu trabalho com os games discutido no livro? E, vice-versa, como, nas demais edições do PNLD em que você atuou como parecerista, essa tua vivência alterou a tua sensibilidade e forma de avaliar os conteúdos multimídias submetidos ao PNLD? O que você leva dessas experiências – PNLD e realização deste livro - para a escrita da sua tese de doutorado?*

Marcella Albaine Farias da Costa: Eu prefiro começar pela última pergunta. E digo que levo para minha tese de doutorado tudo o que vivi até o momento, desde meus tempos de graduação em que fui monitora, passando pelas oportunidades de estágio em diferentes instituições, bolsas, convites para palestrar e ministrar cursos, experiências na educação básica e superior, experiência como autora, o trabalho de dentro de uma política pública de grande porte como o PNLD e tudo o mais que tenha esquecido de colocar aqui. Mas o que levo não são os papéis que colocamos no currículo Lattes, mas a oportunidade de amadurecimento como pessoa e como profissional que cada vivência dessa me deu - é isso que nos torna doutores(as). Espero na tese conseguir traduzir esse sentido humano que tanto falei, porque precisamos ser coerentes entre o que estamos aqui formalmente “pregando” e o que fazemos em nosso dia a dia na dimensão mais cotidiana. Para isso, temos que tratar nossos egos, tornar nossas relações mais fraternas e colaborativas, tentarmos ser um ponto de luz para os corações que estão posicionados como nossos alunos(as) e aproveitarmos a chance de nos melhorarmos também neste processo de troca: isso, a meu ver, é a beleza da docência.

Em relação ao PNLD, é preciso em ter mente, como sabemos, que os livros didáticos movimentam o mercado editorial no país. A avaliação dos mesmos é um trabalho minucioso, necessário. Em tempos sombrios que estamos vivendo, não sei dizer como ficará essa política

pública, alvo de tantos interesses... Isso me preocupa. Mas enquanto estive neste bastidor, vi o quanto as reflexões de pesquisa e a experiência de sala de aula me ajudaram a ter o rigor necessário a este tipo de trabalho avaliativo. A primeira vez que participei foi na edição de 2015 (Ensino Médio), fiquei na equipe específica para os materiais digitais. Detectei muitos problemas neste tipo de material (composto por OEDs - objetos educacionais digitais), tanto técnicos quanto pedagógicos. Lembro-me, por exemplo, de vídeos em que o áudio trazia uma coisa e a legenda outra, de galerias de imagens que repetiam as imagens já contidas no livro impresso sem trazer nenhum recurso a mais para que pudessem ser exploradas, de linhas de tempo que se diziam interativas mas que na verdade eram estáticas, de sistemas de feedbacks aos alunos com frase do tipo “Você errou de novo!” que podem ser extremamente prejudiciais aos estudantes, desestimulando-os. Em relação ao jogos, recordo-me de um jogo que pedia para relacionar os nomes dos deuses gregos ao deuses romanos e... Surpresa! Todas as combinações davam corretas! Além do que, seguia uma lógica totalmente tradicional, pautada na memorização. Daí se pensarmos que vários destes alunos têm acesso a games bem mais complexos e interessantes, certamente aquele material escolar não seria a opção mais favorável de aprender. Com isso não quero ser demasiadamente crítica, acho que a tendência seria o investimento em qualidade gradativamente. Mas sinceramente, como eu disse, não sei como será o futuro desta política pública. Se é que a noção de público permanecerá, pois estamos vendo de perto o quanto isso está ameaçado. Nas outras edições também trabalhei com os livros impressos, já bem mais consolidados no mercado. Ainda tenho muitas dúvidas em relação aos processos de escolha dos livros, como os materiais didáticos chegavam aos docentes, qual a apropriação ou não feita dos mesmos... Enfim, prefiro não me estender nem polemizar neste espaço, até porque, acho eu, já estou ultrapassando o número de páginas permitidas (risos). Para quem quiser pesquisar mais sobre esse assunto, há bibliografia sobre, eu mesma escrevi um texto com a professora Carmen Teresa Gabriel a respeito (Costa & Gabriel, 2014), e também sugiro as produções de Dilton Maynard (Delgado & Maynard, 2015).

Para encerrar mesmo, agradeço demais a chance desta conversa. Foram horas escrevendo, revivendo, torcendo para que os leitores possam extrair daqui algo produtivo aos seus fazeres. A gente fica angustiada porque acha que sempre poderia ter falado mais, que esqueceu algo super importante. Mas sabemos que toda memória pressupõe esquecimento, isso é inerente ao jogo (risos). Então, coloco-me à disposição para continuar essa conversa por todas as redes tecnológicas e presenciais. Muito, muito grata!

Referências:

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Integração de currículo e tecnologias: a emergência de web currículo.** In: XV ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO (ENDIPE), 2010, Belo Horizonte. Anais do XV ENDIPE, Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2010, s/ p.

ALVES, Daniel. **As Humanidades Digitais como uma comunidade de práticas dentro do formalismo acadêmico: dos exemplos internacionais ao caso português.** *Ler História.* Portugal, n. 69, 2016, p. 91-103.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Currículo, História e Tecnologia: que articulação na formação inicial de professores?** Rio de Janeiro, 2015. 145 f. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula.** Curitiba: Appris, 2017.

COSTA, Marcella Albaine Farias da; GABRIEL, Carmen Teresa. **Sentidos de "digital" em disputa no currículo de História: que implicações para o ensino desta disciplina?** *Revista Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 6, n. 12, p. 165 - 185, mai./ago. 2014.

COSTA, Marcella Albaine Farias da; LUCCHESI, Anita. **Historiografia escolar digital: dúvidas, possibilidades e experimentação.** In: Dilton Cândido Santos Maynard; Josefa Eliana Souza. (Org.). *História, Sociedade, Pensamento Educacional: experiências e perspectivas.* 1ed. Rio de Janeiro: Autografia Edição e Comunicação, 2016, v. 1, p. 336-366.

DELGADO, Andrea Ferreira; MAYNARD, Dilton. **O elefante na sala de aula: usos de sites nos livros didáticos de História do PNLD 2012.** *PERSPECTIVA*, Florianópolis, v. 32, n. 2, maio/ago. 2015, p. 581-613.

MASSEY, Doreen. **Um sentido global de lugar.** In: ARANTES, Antonio Augusto. *O espaço da diferença.* Campinas: Papirus, 2000, p. 176-185.

MONTEIRO, Ana Maria.; PENNA, Fernando de Araujo. **Ensino de História: saberes em lugar de fronteira.** *Educação & Realidade*, v. 36, 2011, p. 191-211.

MOREIRA, Antonio Flávio Barbosa. **O campo do currículo no Brasil: os anos noventa.** In: CANDAU, Vera Maria. *Didática, currículo e saberes escolares.* Rio de Janeiro: DP&A, 2000, p. 60-77.

PIMENTA, Ricardo Medeiros. **Os objetos técnicos e seus papéis no horizonte das humanidades digitais: um caso para a ciência da informação**. Revista Conhecimento em Ação, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, jul/dez. 2016, p. 20-33.

Como citar:

LUCCHESI. Anita. Um (outro) papo com Marcella Albaine Farias da Costa sobre a #profissãoprofessora na era digital. **Revista Transversos**. “**Dossiê: As NTICs e a escrita da história no tempo presente**”. Rio de Janeiro, nº. 11, pp.119-136, Ano 04. dez. 2017. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos>>. ISSN 2179-7528. DOI:10.12957/transversos.2017.31583

