

VRBS MIRABILIS: conhecendo a cidade romana através das mídias digitais e tecnologias aplicadas ao ensino de história antiga

ANA BEATRIZ DE SANTANA BANDEIRA SANTOS

Graduanda em História (UPE, Campus Petrolina)
anabiiii.absbs@gmail.com

IRLAN BRUNO DE SOUZA SANTOS

Graduando em História (UPE, Campus Petrolina)
irlanbruno.alucard@gmail.com

Orientador: Prof. Dr. Thiago Eustáquio Araújo Mota

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo divulgar os resultados do nosso projeto de Iniciação Científica vinculado ao Programa de Fomento Acadêmico da Universidade de Pernambuco (PFA/UPE) intitulado: “Mídias digitais e tecnologia aplicada ao ensino de história antiga: a cidade romana em foco”. A pesquisa teve como objetivo geral testar o uso de tecnologias e mídias digitais no ensino de História Antiga, elegendo como recorte histórico-temporal o ambiente da cidade romana.

PALAVRAS-CHAVE

Mídias Digitais; Tecnologia; Ensino de História; História Antiga; Cidade Romana

ABSTRACT

This article aims to disseminate the results of our Scientific Initiation project linked to the Academic Development Program of the University of Pernambuco (PFA / UPE) entitled: “Digital media and technology applied to the teaching of ancient history: the Roman city in focus”. The general objective of the research was to test the use of technologies and digital media in the teaching of Ancient History, choosing the historical-temporal environment of the Roman city.

KEY-WORDS

Digital media; Technology; History teaching; Ancient History; Roman crity

O projeto de iniciação científica, intitulado “Mídias Digitais e Tecnologias Aplicadas ao Ensino de História Antiga: a Cidade Romana em Foco”, teve como principal intuito testar vários recursos virtuais, elegendo como recorte histórico-temporal o ambiente da cidade romana. Um dos propósitos do projeto foi construir um banco de dados e fichas técnicas de modelos digitais e aplicativos virtuais correspondentes, bem como identificar os sítios virtuais de centros de excelência em elaboração de mídias digitais e arqueologia digital, como Harvard, Universidade da Califórnia, LARP (USP), entre outros.

Encorajamos o professor a abordar diferentes aspectos da Roma antiga, através da tecnologia e estimular reflexões, em sala de aula, sobre estruturas econômicas, sociais, políticas e culturais da Antiguidade. Além disso, ressaltamos a importância da crítica dos discursos sobre a Antiguidade presentes na sociedade contemporânea para despertar no aluno o interesse pela História Antiga e pela produção autônoma do conhecimento. A partir das discussões teóricas utilizando textos sobre o ensino de História Antiga e a cidade romana, conseguimos formular uma base crítica para sugerir caminhos para a utilização destas mídias digitais em sala de aula e, assim, organizar as informações necessárias para a utilização dos mesmos pelos professores e também para a divulgação deste material.

No ensino de História persiste uma dependência muito grande do livro didático que, em alguns contextos da educação pública brasileira, se torna a única fonte de pesquisa acessível aos discentes (GONÇALVES; SILVA, 2001, pag. 124). Esse material, certamente, tem a sua importância no processo de ensino e aprendizagem, porém outros meios podem e devem ser pensados e experimentados, tendo em vista uma interação mais dinâmica na sala de aula (CUSTODIO, 2010; ALVES, 2015). Uma das formas de conciliar o uso do livro didático com outros materiais é através do uso das mídias digitais. São recursos que, além de captar a atenção dos discentes, podem proporcionar, através da mediação do docente, uma dinâmica comparativa/reflexiva com o conhecimento histórico científico e o saber escolar. As mídias digitais apresentam uma variedade de recursos e um leque de opções a serviço do professor, desde os vídeos de reconstituição e monumentos até os games virtuais; a variedade de temáticas e recursos oferecidos é bastante extensa.

Obviamente, estes recursos tecnológicos não devem ser usados sozinhos, sendo indispensável o apoio de textos e outros recursos de pesquisa indicados pelo professor. Como parte do planejamento, se faz necessário analisar se a mídia escolhida é apropriada e se adequa às competências e habilidades almejadas para o plano de ensino. Uma estratégia metodológica no que concerne à utilização de jogos em sala de aula seria explorar as discrepâncias que, muitas vezes, as narrativas dos *games* apresentam em relação ao conhecimento historiográfico de base documental. Dessa forma, ao docente cabe o papel de estimular o questionamento da mídia pelos alu-

nos, tendo em vista a temática e o recorte escolhidos.

Como desdobramento do nosso projeto de iniciação científica, realizamos o levantamento de aplicativos e reconstituições 3D que poderiam ser utilizadas pelos docentes da educação básica em sala de aula. Apresentaremos aqui estes aplicativos e seus devidos laboratórios junto a uma breve explanação do funcionamento e sugestões metodológicas de aplicação. Um dos nossos objetivos foi apontar possibilidades didáticas e caminhos metodológicos de forma a romper com a excessiva mecanização no que se refere ao ensino de História Antiga, criando um vínculo entre as Tecnologias de informação e comunicação e a História. Desta maneira, o desenvolvimento tecnológico permite que máquinas, programas e aplicativos sejam instrumentos criativos desde que utilizados com a devida contextualização. De forma sucinta, iremos apresentar aqui algumas destas mídias digitais que foram testadas e divulgadas em nossa página do Facebook intitulada: *VRBS Mirabilis — Mídias Digitais Aplicadas ao Ensino de História Antiga*, junto a uma proposta de utilização para cada uma delas.

O primeiro aplicativo testado foi desenvolvido pela equipe de arqueólogos pesquisadores do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) do Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE) da Universidade de São Paulo. DOMUS REDUX¹ é a adaptação do aplicativo-web DOMUS para dispositivos com sistema operacional Android. Com o uso de um tablet ou smartphone é possível navegar por uma *domus* (casa romana) virtualmente reconstituída, ao mesmo tempo em que o usuário obtém informações sobre os vários espaços da residência, *vestibulum*, *atrium*, *triclinium*, *peristilo*, entre outros. É uma ferramenta interessante para o docente da educação básica, especialmente do ensino fundamental, pois foge à metodologia tradicional de ensino e utiliza um tipo de tecnologia com a qual os adolescentes estão em constante interação: o sistema operacional Android. O DOMUS VR² possui a mesma proposta do Domus Redux, porém, com a experiência de imersão através da realidade virtual que, neste caso, possibilita a experiência de trânsito por uma *domus* romana com a utilização dos óculos de realidade virtual. Trata-se de um aplicativo de fácil utilização pelo Android, junto aos óculos VR que podem ser encontrados em várias modalidades de preço no mercado.

O Aplicativo ROMA 360³, também produzido pela equipe de arqueólogos pesquisadores do Laboratório de Arqueologia Romana Provincial (LARP) do Museu de Arqueologia e Etnologia (MAE) da Universidade de São Paulo, tem como proposta ampliar o conhecimento da cidade de Roma ao público em geral. A partir do mapa da cidade de Roma em 3D é possível visualizar a localização de templos, monumentos e outras estruturas urbanas. A escolha da data de 360 d.C oferece um quadro extenso dos diferentes tipos de monumentos imperiais e sua relação urbanística. É um aplicativo de fácil utilização onde o professor tem em suas mãos um mapa em três dimensões da cidade romana que ele pode girar, aproximar ou destacar apenas as construções principais.

1 Disponível em: <<http://www.larp.mae.usp.br/rv/domus-redux/>>. Acesso em: 13 ago. 2018.

2 Disponível em: <<http://www.larp.mae.usp.br/rv/domus-v-r/>>. Acesso em: 13 ago. 2018.

3 Disponível em: <<http://www.larp.mae.usp.br/rv/roma-360/>>. Acesso em : 14 ago. 2018.

Outras possibilidades podem ser levantadas, dentro de um escopo visual, que dialogam com frentes de pesquisa em universidades e seus usos didáticos em salas de aula. Neste sentido, recebe destaque o projeto *Digital Roman Forum*, desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual da Universidade da Califórnia (UCLA). É igualmente arrojado e propõe a reconstrução das camadas temporais do Fórum Romano. O sítio virtual da UCLA oferece um elenco minucioso de citações dos monumentos na documentação textual que, em confronto com os vestígios arqueológicos, é utilizada na formulação de modelos virtuais reconstitutivos. Como complemento para a formação docente e aprofundamento na área da arqueologia digital, recomendamos o curso online *Rome: A Virtual Tour of The Ancient City*, oferecido gratuitamente pela Universidade de Reading e idealizado pelo pesquisador Matthew Nicholls.

O próximo dispositivo avaliado consiste em uma reconstituição 3D do evento responsável pela extinção das cidades da Campânia: a erupção do Vesúvio de 79 d.C. Além de abordar a relevância científica dos sítios arqueológicos de Pompéia, Herculano, Estábia e Oplontis, que preservaram inúmeras informações sobre o cotidiano das cidades e vilas das regiões, o professor poderá explorar os vários espaços da cidade antiga, além de discutir com os alunos sobre o processo de erupção de um vulcão. Esta reconstituição é chamada de “Um dia em Pompeia”⁴ e fez parte de uma exposição das Obras-primas de Inverno de Melbourne, que foi realizada no Museu de Melbourne, de 26 de junho a 25 de outubro de 2009. O *Zero One*, uma empresa australiana, criou a animação para uma instalação de teatro 3D imersiva que deu aos visitantes a chance de experimentar o drama e o terror dos cidadãos da cidade nas últimas horas de Pompeia.

No que diz respeito ao quesito gráfico e de jogabilidade, os jogos virtuais estão cada vez mais realísticos e a habilidade natural dos jovens do século XXI para com as mídias digitais é algo que precisa ser aproveitado, uma vez que o jogo proporciona uma forma de aprendizado dinâmica e muitas vezes única, exigindo, às vezes um raciocínio rápido e preciso do seu jogador. Assim, segundo a autora Lynn Alves em seu artigo: Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando o design investigativo:

A memória e a atenção são funções cognitivas também exigidas no percurso do jogo. A construção de conceitos ocorre a partir da ação-reflexão e ação do jogador quando é demandado a realizar suas escolhas a partir de conhecimentos prévios que atuarão como base para a construção de novos conceitos. Assim, os jogadores evoluem de conhecimentos espontâneos para conhecimentos científicos, caracterizando um pensamento metacognitivo no qual a definição lógica de um conceito vêm depois deste ser dominado por intermédio da prática (ALVES, 2015, pag 197).

⁴ Disponível em: <<http://zerooneanimation.com/index.php/projects/pompeii>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

Trabalhos promissores do ponto de vista do ensino de história já foram e estão sendo realizados, como é o caso do jogo *A Revolta da Cabanagem*, desenvolvido pelo Laboratório de Realidade Virtual do Instituto de Tecnologia da UFPA (LARV/UFPA) e o projeto *Vipasca Antiga*, desenvolvido como produto final da tese de doutorado do pesquisador Alex da Silva Martire intitulada *Ciberarqueologia em Vipasca: o uso de tecnologias para a reconstrução-simulação interativa arqueológica* (2017).

O uso das mídias digitais na educação básica não leva apenas mais um recurso para a sala de aula, mas também um modo de estimular a imersão dos alunos no conteúdo trabalhado. No entanto, cabe um cuidado técnico e abordagem crítica uma vez que as diversas simplificações e adaptações estão sempre presentes na linguagem destes recursos e jogos. O uso das mídias se torna um recurso a mais para o professor, uma ferramenta interessante de se usar em aula estimulando a curiosidade dos discentes sobre o assunto abordado, por meio dos recursos tecnológicos e da mediação do professor. Essa nova inserção das mídias digitais é essencial para uma transformação e potencialização do diálogo com as novas gerações. Unir ferramentas para o aprendizado apenas beneficia tanto a mensagem que o professor deseja passar quanto o entendimento do aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, L. R. G. Aprendizagem mediada pelos jogos digitais: delineando design investigativo. In: SOUZA, C. R.; SAMPAIO, R. R. (Org.). *Educação, Tecnologia & Inovação*. 1ed. SALVADOR: EDIFBA, 2015, v. 1, p. 187-208.

ALVES, L. R. G. *Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa*. Revista FAEE-BA., v.22, p.177-186, 2013.

BEARD, M. *Pompeia: a vida de uma cidade romana*. Rio de Janeiro: Record. 2016.

CUSTODIO, C. T. *Por outra história da Grécia Antiga nas salas de aula*. S.P., Labeca – MAE/USP, 2010.

CERRI, L. F. *Ensino de História e Consciência Histórica*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

GONÇALVES, A. T. M.; SILVA, G. V. Algumas Reflexões sobre os Conteúdos de História Antiga nos Livros Didáticos Brasileiros. *História & Ensino* (UEL), Londrina, v. 7, p. 123-142, 2001. GARRAFFONI, R.S e FUNARI, P.P.A., “*História Antiga na sala de aula*”, in: *Coleção Textos Didáticos*, nº 51, IFCH/UNICAMP, Campinas, 2004.

GONÇALVES, A. T. M.; SILVA, G. V. *Algumas Reflexões sobre os Conteúdos de História Antiga nos Livros Didáticos Brasileiros*. *História & Ensino* (UEL), Londrina, v. 7, p. 123-142, 2001.

MOURA, M. J. F. O Ensino de História e as Novas Tecnologias: da reflexão à ação pedagógica. In: *XXV Simpósio Nacional de História, 2009, Fortaleza - Ce. Práticas Educativas e Novas Linguagens no Ensino de História*, 2009.

Recebido em 16/9/2019 e aceito em 3/10/2019.