



O SMARTPHONE E O USO DO GAME POKÉMON GO NAS AULAS DE HISTÓRIA

Doi: 10.4025/8cih.pphuem.3508

Márcia Elisa Teté Ramos, UEM
Arnaldo Martin Szlachta Junior, UEM

Resumo

O uso da internet no ensino-aprendizagem não é exatamente uma novidade. Os pesquisadores costumam ver este uso de forma ambígua: de um lado a experiência de ensino e aprendizagem provocam ainda resistências, de outro, já tiveram o *status* de “solução” dos problemas do contexto educacional. No entanto, crianças e jovens, os estudantes com os quais lidamos, veem a internet com fascínio. As transformações da cibercultura após 2007 com o advento dos *smartphones* e a diversificação e evolução tecnológica desses aparatos, reunidos na denominação Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's), se desdobraram em pesquisas que tem como objeto as práticas de aprendizagem móvel ou *Mobile Learning*. Este artigo trata de uma experiência de alunos do Ensino Médio que através do aplicativo *gamer Pokémon go*, visitaram espaços em que se vinculam com o virtual *pocketstops* pela tecnologia de realidade aumentada. Nossa intenção é pensar na possibilidade de se utilizar os aparelhos como instrumentos para a produção de o saber escolar a partir dos patrimônios culturais e materiais onde se encontram nos *pocketstops*.

Palavras Chave:

Pokémon go. Ensino de História. Cibercultura.

Segundo Behrens, a humanidade vem passando por duas grandes transformações que afetam consideravelmente a sociedade: a primeira está relacionada com o advento da sociedade do conhecimento e a globalização, sendo que no início do século XXI assistimos a preponderância do uso da informática na informação e comunicação entre as pessoas, e após 2007 isso se intensifica com a popularização dos equipamentos móveis (como tablets e *smartphones*) e pela acessibilidade da internet móvel por *chips* de operadoras de celular (BEHRENS, 2010).

Nesse cenário de transformações encontramos a escola, com praticamente a mesma organização e método do século XIX, mas que recebe alunos, como bem aponta Campos, considerados nativos digitais, enquanto seus professores são imigrantes digitais. Os nativos digitais são aqueles que “nasceram num mundo imerso em tecnologia digital e desde sua infância convivem com aparatos diversos e associam um botão de *mouse* como porta para um grande mundo virtual”. Entretanto, os professores “observam o *mouse* como recurso a ser transposto, com habilidades a serem construídas”, com muita dificuldade de “não assumirem a necessidade de se criar modelos pedagógicos inovadores que incorporem essas possibilidades ofertadas pelo ciberespaço” (CAMPOS, 2011, p. 9).

Há que se destacar que a dificuldade do professor não é apenas lidar com a informática, que requer o domínio de técnicas ou habilidades com o computador e afins, mas sim de explorar a cibercultura ou ciberespaço. Segundo Lévy (2000), a cibercultura seria o espaço virtual criado pela internet e seus serviços (Web, correio eletrônico, FTP, etc.). Um espaço dinâmico, colaborativo, interacional, construído, (re)alimentado

por todos os que o utilizam. Para José Manuel Moran o ato de “ensinar e aprender são desafios que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento” (MORAN, 2010, p.12).

No caso da disciplina escolar de história, a apresentação de filmes, músicas, *slides*, *websites*, podem ser usadas como meras ilustrações ou reforço dos conteúdos não problematizados, o que rompe com a ideia de novidade. Ou seja: o uso das TIC's não promove por si só a renovação do ensino se os conteúdos são tradicionais: “Os recursos semióticos que encontramos nas telas dos computadores (e nos celulares) são basicamente os mesmos que podemos encontrar em uma sala e aula convencional: letras e textos escritos, imagens estáticas ou em movimento, linguagem oral, sons, dados numéricos, gráficos, etc.” (COLL; MAURI; ONRUBIA, 2010, p. 76).

O uso do celular ou tablets passaram a fazer parte das possibilidades de aprendizagem móvel, ou a *Mobile Learning*. Não podemos excluir a rejeição advinda do uso didático do celular em sala de aula¹, mas Igor Ojeda (2012) vê este uso de forma positiva. Argumenta que os estudantes se tornam mais responsáveis e mais interessados devidos a fascinação natural que possuem pela tecnologia, o que reduz os índices de evasão e aumento da frequência em sala de aula.

Outras pesquisas sobre o *Mobile Learning* mostram que este seria um campo vasto de análises e possibilidades práticas para a ação de ensino-aprendizagem. Lembrando que os *smartphones*, os atuais dispositivos celulares se tornaram uma verdadeira central multimídia computadorizada, na qual os estudantes

¹ Há uma lei no estado do Paraná, onde aplicamos essa pesquisa que proíbe o uso dos celulares e equipamentos eletrônicos que não sejam para fins didáticos. Ver: Lei 18118 de 24 de Junho de 2014.

Disponível em <http://www.legislacao.pr.gov.br/legislacao/listarAtoAno.do?action=exibir&codAto=123359> (Acesso em 22 de maio de 2017).

dominam uma diversidade de ferramentas que envolvem imagem, som e interatividade (ANTONIO, 2010). Concordamos com Barbosa (2016) em relação ao apontamento de que a escola que busca ações com a internet precisa ir além do uso das redes sociais. O objetivo pedagógico em última instância seria de “disponibilizar aos alunos os recursos para que eles melhor exerçam sua cidadania plena, e não apenas utilizarem a internet como meio de comunicação” (BARBOSA, 2016, p. 49).

Pokémon é uma franquia de desenhos japoneses que fez grande sucesso na década de 1990, sendo que a nomenclatura está associada a *pocket monsters*, em tradução livre significa “Monstros de bolso”. O *game Pokémon Go* é de 2016, foi produzido pelas empresas *Nintendo* e *Niantic* e faz um resgate da temática do desenho da TV, transformado em um jogo de caçador e jogador. A proposta do *game* se sustenta em ações de acordo com a realidade aumentada, ou seja, com a sobreposição das ações virtuais sobre a realidade na qual se encontra o aparelho. No caso desse *game* específico faz-se o uso do localizador GPS e da câmera de dispositivos compatíveis, permitindo aos jogadores capturar, batalhar, e treinar criaturas virtuais, chamadas *Pokémon*, que aparecem nas telas de dispositivos como se fossem no mundo real através da geolocalização. Por conta do perfil do jogo que promove a procura de *Pokémon*, *Pokéstops* e *Ginasiums* na realidade virtual, os jogadores precisam se locomover no espaço real.

Esse *App* foi lançado em meio à diversas polêmicas, porém, os argumentos ligados aos conceitos técnicos foram de elogios à concepção do jogo por usar elementos próprios do dispositivo para conseguir a realidade aumentada, inclusive estimulando os jogadores a serem mais ativos fisicamente, visto que, em geral, o público deste tipo de jogo (virtual) tende a ser mais sedentários.

Um outro ponto de vista,

abordado nos meios de comunicação é que o jogo perturbava a ordem, fazendo pessoas não respeitarem os espaços públicos e privados, invadindo locais perigosos e particulares para conseguirem os *pokémons* mais raros. Mas muitas empresas queriam que seus espaços fossem incluídos no jogo como *Pokéstops* ou *Ginasiums* para melhorarem a circulação de pessoas e refletir no faturamento. O *game*, segundo especialistas foi um dos *apps* mais baixados em 2016, tendo cerca de 500 milhões de usuários.

Figura 1 – Captura de tela de *smartphone* do *game* mostrando um dos *pokéstops* na cidade Maringá no Paraná.

Além de procurar esses “monstros” virtuais, na plataforma do *game* em alguns pontos do GPS aparecem também os *Pokéstops* e *Ginasiums*. Os *Pokéstops* são pontos inseridos nos mapas,



geralmente espaços públicos de grande circulação de pessoas. Nesse espaço que mistura o real (o endereço físico) com o

virtual (espaço do *game*) o usuário consegue pontuação para elevar de nível no jogo e consegue também as *pokebolas*, que são os recipientes virtuais para armazenar os “monstros” virtuais.

Já os *Ginásiums*, são os locais (mistura do real com o virtual) na qual acontecem as competições entre os jogadores e seus “monstros” virtuais, os *pokémons*. Não é necessário ficar no local dos *Ginásiums*, ou seja, o jogador passa por este e se inclui nas disputas recebendo o resultado horas depois. Esse resultado depende de como está seu “monstro” *Pokémon* de acordo com critérios que podem ser observados na captura ou em ações, sendo que tais resultados se encontram armazenados em uma espécie de incubadora, em estado de progressão conforme as disputas travadas.

Os elementos apresentados aqui sobre o jogo são algumas percepções, entendimentos e relatos de jogadores e de meios de comunicação que foram muito difundidos nas mídias de maneira geral. O uso do *smartphone* e especificamente deste *game* nos fazem refletir sobre novas formas de elaboração da consciência histórica. O conceito de consciência histórica, de acordo com Jörn Rüsen seria “a suma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RÜSEN, 2010, p. 57). Segundo o historiador alemão a consciência histórica se define como uma forma de pensamento histórico, através do qual sujeitos trazem a experiência cotidiana para interpretar e construir relações através da história. A consciência histórica é inerente ao ser humano, pois é

a interiorização das vivências/experiências cotidianas dos alunos que implicam necessariamente a relação com a temporalidade – passado, presente e futuro. Como pondera Rüsen “a consciência histórica pode ser então definida como um nexos interno entre a interpretação do passado, compreensão do presente e expectativa do futuro” (RÜSEN, 2010, p.57).

A consciência histórica como interiorização e orientação temporal, constituem uma ferramenta mental que incidem no agir dos sujeitos. Sendo assim, o estudo do passado é entendido na dinâmica que busca o entendimento de problemáticas do presente e perspectiva o futuro. A consciência histórica se manifesta através da narrativa. Por isso mesmo, o aspecto material da aprendizagem histórica é a narrativa, pois é através de sua construção que o sujeito da narrativa nos mostra a significância e sentidos que atribui a história.

Nessa pesquisa utilizaremos a perspectiva teórica de Rüsen para buscar compreender os processos de assimilação, de (re)elaboração e de (des)construção de noções que remetem à consciência histórica através do uso do *smartphone*, um TIC recente, mas que possibilita um estudo de *Mobile Learning* através de narrativas construídas após a vivência dos alunos com *app Pokémon Go*. Também refletimos sobre como este aplicativo pode ser um exemplo de prática no ensino de história levando em conta a introdução das tecnologias na educação, geralmente pouco exploradas em seu potencial na aprendizagem histórica.

A nossa pesquisa foi realizada no Colégio Estadual Brasília Itibere (Maringá – PR)², com as turmas da segunda série do

² Maringá é um município do Estado do Paraná, sendo uma cidade média-grande planejada e de urbanização recente, terceira maior do Estado e a sétima mais populosa da região sul do Brasil. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Maringá possui uma população de 403 063 habitantes. Sua Região

Metropolitana conta com 754 570 habitantes (IBGE/2015). Planejada pela empresa Companhia de Melhoramentos do Norte do Paraná, em 10 de maio de 1947, Maringá foi uma vila e depois, distrito do município de Mandaguari, sendo elevada à categoria de município pela Lei nº 790, de 14 de fevereiro de

Ensino Médio, durante o 4º bimestre de 2016 (outubro a novembro), após a aprovação da direção da escola que analisou o plano de ação didático a partir do currículo aprovado pela equipe pedagógica. A proposta anunciada aos alunos que prontamente aceitaram participar da pesquisa, mesmo aqueles que desconfiavam da proposta por utilizar o *smartphone* em sala de aula.

Inicialmente buscamos conhecer o aplicativo. Na ocasião esse *game* estava sendo bastante comentado nos meios de comunicação como um fenômeno mundial e como uma mudança radical nos hábitos das pessoas. Os alunos salientaram como o jogo era apresentado nas reportagens e na medida em que estávamos tratando de uma pesquisa e experimento com o celular na sala de aula, muitos pesquisaram em seus *smartphones* – “googaram” como eles mesmo dizem –, assuntos como a perturbação da ordem e a invasão de espaços privados dos jogadores que buscavam os *Pokémons*. Tal iniciativa foi importante para demonstrar a importância de estabelecer os limites saudáveis entre o mundo real e a proposta virtual do jogo.

Um dos encaminhamentos que tivemos em sala de aula após o início do processo com o celular foi debatermos o patrimônio histórico, pois os *Pokéstops* e *Ginasiums* costumam ficar, como já mencionamos, nos locais de mais passagem das pessoas: praças, monumentos, escolas, igrejas, parques, universidades, monumentos, etc. Assim, é muito comum que tais locais sejam patrimônios histórico-culturais da cidade, vide imagem 1 que retrata como *Pokéstop* a Praça Farroupilha em Maringá.

De acordo com Oriá (1998) são três as categorias que envolvem patrimônio: os pertencentes à natureza, os bens culturais como práticas e fazeres e por fim os bens culturais como artefato

que compõem fontes materiais. Nessa perspectiva, não podemos segregar ou pensar em uma classificação rígida, visto que um patrimônio material é reflexo da complexidade de uma sociedade que apresenta suas manifestações, intenções, desejos e medos.

Nossa ideia era demonstrar aos alunos que os patrimônios culturais não são algo distante, institucionalmente constituído e necessariamente “velho”. Esse debate além de necessário se faz mais pertinente, visto que a cidade na qual aconteceu a pesquisa é uma cidade relativamente nova (66 anos) o que pode levar ao entendimento que seus artefatos, espaços e práticas não pertenceriam a uma construção patrimonial. Como destacou Pierre Nora (1993), os “meios de memórias foram destruídos pelo fenômeno da mundialização, globalização, colonização, industrialização, que ocasionaram o fim das sociedades-memória, mantenedoras e transmissoras dos valores” (NORA, 1993, p. 15) o que gera a ideia de que o que é “novo” não se coaduna com o que é considerado memória, tradição, patrimônio.

Um dos elementos que chamou atenção no debate na sala de aula com os alunos foi a preocupação dos alunos em preservar o que é considerado antigo, mas foi perceptível o fato de que referiam apenas aos artefatos materiais. Discutimos sobre práticas e usos, considerando que espaços muitas vezes utilizados como local de expressão artística tem sua importância patrimonial, mesmo não sendo tão antigos. Tais espaços são igualmente importantes como reflexo da sociedade pelo teor crítico e de resistência dos membros que neles interagem.

Na sequência verificamos quais aparelhos os alunos dispunham e se eram compatíveis com o *game*. Nesse momento houve uma dificuldade em relação à condução da nossa experiência: O colégio

1951, desmembrando-se daquele município. Com traçado urbanístico inicialmente planejado e modernista, pelo urbanista Jorge Macedo Vieira,

segundo o princípio de Ebenezer Howard de cidade-jardim, sofreu crescimento acelerado nas décadas seguintes.

é público e como a maioria das escolas, múltiplo em relação ao público de diversas formas, inclusive em relação as questões sociais. Muitos alunos não tinham *smartphones* compatíveis com os requisitos mínimos do *app*, possivelmente por se tratar de um lançamento. Juntos pensamos como poderíamos executar nosso experimento pedagógico sobre o ensino de história, decidimos mapear os *Pokéstops* que seriam visitados para pensar a pesquisa e as estratégias. Os elencados pelos alunos foram os mais próximos de suas casas e próximos a escola das quais destacamos os seguintes: Praça dos Expedicionários; Cine Teatro Plaza; Totem da História de Maringá; Praça Rocha Pombo; Praça General Gomes Carneiro; Maringá Honganji (Templo Budista); Largo Pioneiro Irineu Murazzi; Praça Farroupilha; Universidade Estadual de Maringá; O Menino do Boeiro (grafite presente na Universidade Estadual de Maringá); Homenagem a Cristóvão Colombo e A Leitora (escultura em madeira presente na Universidade Estadual de Maringá)³.

As orientações dadas foram que os alunos visitassem os espaços que estavam presentes no aplicativo, entendendo que estes espaços integram o cotidiano do aluno. Contudo, não era nossa intenção retirar os alunos do ambiente escolar para jogar o *app*, visto que era uma atividade didático-pedagógica. Todos os cuidados foram tomados, incluindo a apresentação da atividade à equipe pedagógica da escola e a necessária autorização assinada pelos pais, lembrando que os alunos eram menores de idade. Mais um item foi incluído: um “contrato” realizado com os alunos: estes deveriam fazer as visitas aos espaços físicos na qual se encontravam os

Pokéstops acompanhado de algum responsável. O aplicativo seria um facilitador, uma motivação virtual, que na relação com a presença do aluno no espaço real comporia a atividade. Na sequência foi solicitado que os alunos escrevessem um texto sobre o local que iriam visitar, sendo que poderiam expor o significado do local com suas experiências, bem como associá-lo com os estudos realizados na disciplina de história que fora debatido naquela série ou em qualquer momento da vida escolar.

Na semana seguinte, a maior parte dos alunos trouxe suas narrativas, o que não esperávamos. Comparado aos trabalhos tradicionais, quando geralmente há uma máxima procrastinação para a entrega, a atividade solicitada foi entregue rapidamente. Ao observar as narrativas percebemos que havia uma ligação muito pessoal e até afetiva em relação aos espaços o que provavelmente permitiu a articulação com as noções de história.

Texto da Aluna K.

Passo todos os dias por essa pintura e muitas vezes já me disseram que ela seria apagada e isso me deixa muito triste. Eu acho que essa pintura incomoda as pessoas que possuem mais dinheiro que as outras, eu acho que é porque o há uma crítica sobre a exploração que o capitalismo faz sobre as pessoas e por mais que a gente lute para mudar a coisa é tão amarrada que não conseguimos sair. Lembro das aulas da professora Débora quando ela falou do feudalismo ano passado, e na real eu acho que no fundo vivemos numa sociedade como aquela e assim como eles estavam cegos por causa da igreja hoje as pessoas estão cegas pelo

³ Outros locais com *Pokéstops* e *Ginásiums* em Maringá: Parque do Ingá (ao redor e vários dentro do parque), Praça do Peladão, Cesumar (Estátua Leonardo Da Vinci, Praça do Conhecimento, Museu, etc.), Paço Municipal, Mural Artístico, Mercadão, PUC, Colégio Paraná, Ginásio Willie Davids, Secretaria da Saúde (estátua Zé Gotinha),

Igreja Adventista do Sétimo Dia, Centro Administrativo Nagib Neme, Monumento de Declaração de Cidades Irmãs, Biblioteca Municipal, Monumento do Eixo, centro de Convivência Comunitária, Comemoração Centenário da ONU, Estátua de Nossa Senhora da Glória, Mural do Fórum.

dinheiro que pode ser o novo Deus delas.⁴

Figura 2 – Captura de tela de *smartphone* do game mostrando o Pokéstop *A Máquina do Mundo*, Grafite presente na Universidade Estadual de Maringá



A Aluna K escolheu para observar e analisar um grafite estampado na parede de um prédio da Universidade Estadual de Maringá. Mostra que já conhecia o grafite (que chama de pintura), a informação que talvez seria apagada e que passa sempre no local. Portanto, o grafite integra sua experiência cotidiana.

Para construir seu argumento a aluna se reporta a conceitos históricos como “feudalismo” e “capitalismo” de forma comparativa, destacando modos de poder diferentes: a “cegueira” frente a Deus, possivelmente referindo-se à concepção teocêntrica e o domínio da Igreja na Idade Média em relação à concepção atual em que domina uma visão capitalista. A aluna constrói uma crítica com o que sabe sobre história, pois utiliza de conhecimentos históricos trabalhados com a professora do ano anterior, assim como outros alunos e elementos da realidade vivida, já que sempre passa pelo

lugar em que está o grafite.

Texto do Aluno F.

Nunca tinha percebido que havia uma placa nessa praça, li e não há muita informação sobre Colombo, da pra ver que a cidade gosta muito dele porque tem até uma avenida com o nome dele. Sobre ele eu sei que estudamos esse ano e foi a primeira pessoa a chegar na América com uma ideia de ir para as índias porque lá tinha muitas especiarias que faziam os países da época ganhar muito dinheiro. Mas de verdade eu acho que a cidade deveria valorizar mais as pessoas de Maringá ou do Paraná, tem muito nome de praça e rua de gente de fora.

Figura 3 – Captura de tela de *smartphone* do game mostrando o pokéstop Homenagem a Cristóvão Colombo.



O Aluno F também nos fala de conhecimentos adquiridos em outros níveis da escolarização e nos mostra, principalmente, que nem sempre estamos sensíveis à história narrada na cidade. Argumentam Sônia Regina Miranda e Joan Pagés Blanch que em nível mundial a cidade vem sendo tematizada no debate educacional, “como um lócus múltiplo, plural e permanente, passível de

⁴ Preservamos a grafia do(a) aluno(a).

reinterpretação e ressignificação nos mais diferentes territórios e experiências sociais” (MIRANDA; BLANCH, 2013, p. 63). Por isso mesmo, seria interessante “a interpelação dos sentidos e consciência histórica que pode ser ativada a partir da experiência com a pluralidade urbana efetiva” (MIRANDA; BLANCH, 2013, p. 66). Os locais de *Pokéstops* e *Ginásiums* terminam por chamar a atenção para vários “marcos visuais” que seriam “chaves de identidade” para a “construção mental da forma urbana” (BARROS, 2012, p. 97), e mais do que isso, da história da cidade.

Já o aluno F escolheu um espaço mais “tradicional” de acordo com a perspectiva de patrimônio e artefato que conhecem: uma homenagem a Cristóvão Colombo. Seria um “lugar de memória”, um monumento que remete à história oficial, consagrada. Contudo o aluno realiza uma crítica, quando diz que os personagens da cidade deveriam ser mais valorizados e lembrados. Há espaços dedicados aos chamados “pioneiros” e personagens da cidade e do Estado do Paraná, mas por geralmente não estarem nas áreas centrais de grande fluxo de pessoas, estas não apareceram nos *Pokéstops*. Embora também estas homenagens aos maringenses ou aos paranaenses também se fundamentem em uma história oficial, o aluno entende que seria mais adequado que os “lugares de memória” mostrassem uma história mais compatível com a cidade.

Os “lugares de memória”, para Nora (1993), são lugares que vão do objeto material e concreto, ao mais abstrato, simbólico e funcional, simultaneamente e em graus diversos. Estes lugares podem ser: monumento, personagem, estátua, pintura, museu, arquivos, bem como um símbolo, de um evento ou de uma instituição. Para ser lugar de memória, deve conter uma "vontade de memória", deve ter na sua origem uma intenção memorialista que garante sua identidade.

Concordamos que, independente do currículo ou livro didático, a aprendizagem histórica deveria se aproveitar do acervo histórico e/ lugares da memória da História Local, em especial quando se trata da cidade. A cidade de Maringá seria um currículo, ou seja, um espaço em que se percebem ou se aprendem determinados saberes históricos sobre a cidade, - pelo menos aqueles que algum grupo achou necessário preservar - tanto pelos seus indícios, vestígios, como pelos seus monumentos e Museus.

Nossa análise observou as situações vão além uma aula de história, mas não se restringiu ao ambiente da escola. Transformamos a prática como uma extensão da escola e que, muitas vezes, poderia ser aproveitada em outros projetos tão simples como esse, porém perde-se pelo fato de valorizar a composição “conteudista”. Perdemos na tentativa de que os alunos memorizem certos conceitos e meandros que permeiam a historiografia e não investimos em iniciativas mais simples fornecendo caminhos para que componham suas percepções e raciocínios da ação dos homens pelo tempo.

Referências

- CRÓNICA DE Alfonso X. (Ed.). Manuel González ANTONIO, José. C. **Uso pedagógico do telefone móvel (Celular)**. Professor Digital, SBO, jan. 2010. Disponível em: <
<https://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular> >. Acesso em: 05 mai.2017.
- BARBOSA, Alexandre F. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2009/Cetic**. São Paulo: Comitê Gestor da internet no Brasil, 2010. p. 49. Extraído do site: www.cgi.br/publicacao/habilidade-e-inclusao-digital-o-papel-das-escolas Acesso em 14 de Setembro de 2016.
- BARROS, José D'Assunção. **Cidade e História**. 2 ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- CAMPOS, Márcia de Borba; GIRAFFA, Lúcia Maria Martins. Do pó de giz ao *byte*: uma reflexão acerca do uso de tecnologias na sala de aula. In:

Caderno marista de tecnologia educacional. Brasília: Umbrasil, 2011. v. 1 p.9.

COLL, Cesar; MAURI, Teresa; ONRUBIA, Javier. A incorporação das tecnologias da informação e da comunicação na educação: do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLLI, César, MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação.** Porto Alegre. Artmed, 2010. p. 76.

MIRANDA, Sonia Regina; BLANCH, Joan P. Cidade, Memória e Educação: conceitos para provocar sentidos no vivido. In: MIRANDA, Sonia Regina; SIMAN, Lana Mara Castro (Org.). **Cidade, memória e educação.** Juiz de Fora: Editora UFJF, 2013.

MORAN, José Manuel. Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias Audiovisuais e Telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda

(Org.). **Novas Tecnologias e mediação pedagógica.** São Paulo: Editora Papirus, 2010, p.11-66.

NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História.** São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

OJEDA, Igor. **Uma vida nova na palma da mão. A Rede no 80,** mai. 2012. Disponível em: <<http://www.aredo.inf.br/inclusao/edicoes-antiores/190-edicao-no-80-maio2012/5479-na-escola-uma-vida-nova-na-palma-da-mao>>. Acesso em: 07 mai.2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

RÜSEN, Jörn. **Razão Histórica.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010.

STRAUBHAAR, Joseph; LaROSE, Robert. **Comunicação, mídia e tecnologia.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.