

## Apresentação da revista e agradecimentos

É com grande alegria e satisfação que apresentamos ao público o primeiro volume da revista **Convergências: estudos em Humanidades Digitais** (CONEHD). Ela está hospedada na plataforma eletrônica do Instituto Federal de Goiás e é fruto do esforço e do trabalho incansável de pesquisadoras e pesquisadores da área de História (e outras) que estão vinculados ao Grupo de Pesquisa CNPq em Mídias, Tecnologias e História (MITECHIS) ligado ao Curso de História da Universidade Federal do Tocantins/Campus de Porto Nacional.

A revista surge da necessidade de concretizar ações de pesquisa, ensino e extensão e a atuação de membros do grupo MITECHIS desde sua fundação em 2020; são docentes de ensino superior e básico, jovens pesquisadores e estudantes de licenciatura e bacharel, sobretudo da História. A CONEHD possui importantes objetivos, entre os quais, provocar o debate sobre o campo das humanidades e das tecnologias digitais, seus métodos, abordagens e fontes; problematizar os usos das tecnologias e mídias digitais no processo de ensino aprendizagem dos mais variados campos do conhecimento; questionar os impactos da desinformação nas redes sociais e mídias digitais, entre outros.

Destinada à publicação *on-line*, a revista é fundamentalmente transdisciplinar. Prezando pela qualidade e inovação de pesquisas concluídas ou em andamento, intersecciona a área da computação com as disciplinas das ciências humanas e sociais aplicadas. A partir disso, constrói e coloca em destaque as Humanidades Digitais (HD), que são um campo de estudo e metodologia em rápida expansão na última década, seja no Brasil ou em outros países. No caso brasileiro, é bastante ínfima a quantidade de revistas científicas ligadas às HD, por isso também a criação da revista CONEHD.

Seguindo a acepção de Henry Jenkins (2013) e de outros autores, filósofos e especialistas, entendemos que o conceito Convergências está ligado à aproximação entre as “velhas” e as “novas” mídias que, em rota de colisão, impactam na sociedade, na cultura, nas relações humanas e nos modos de ensino e pesquisa. O termo, apesar de ser antigo, assume aqui novo significado e serve como importante ponto de referência. O impacto é sentido em

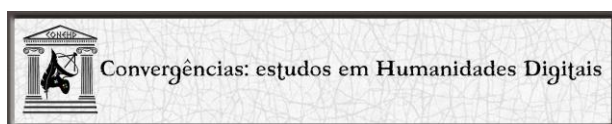
todas as dimensões da vida, sendo uma característica da cultura digital, a qual, nos últimos trinta anos, emergiu com o desenvolvimento da *internet* e das tecnologias de informação de comunicação.

A cultura da convergência, em que as mídias atuais são participativas e interativas convivendo com as mídias tradicionais, revela um vertiginoso fluxo de conteúdo por meio das múltiplas plataformas de mídia e mudanças de comportamento das pessoas nos meios de comunicação, por isso torna-se necessária e imprescindível a produção de conhecimento e divulgação de trabalhos sobre tais aspectos.

A era digital, as inteligências artificiais, a disseminação de *fake news*, por certo, impactam os contextos brasileiro e global e transformam a maneira de ver e fazer pesquisa científica e historiografia. Isso exige que pensemos criticamente a relação entre tecnologias, mídias digitais, linguagens, escola, práticas pedagógicas e o ensino das mais variadas disciplinas. Assim, o estudo acerca das Humanidades Digitais contribui para essas reflexões e proporciona métodos inovadores que possam superar problemas advindos da ausência de formação nesse campo de estudo e dos usos inapropriados das tecnologias.

O Corpo Editorial apresenta de forma inédita pesquisas que aplicam a tecnologia computacional a estudos em humanidades, bem como trabalhos que usam as humanidades para estudar a tecnologia digital e seus efeitos nas relações humanas. Os editores desta primeira edição, manifestam, portanto, o mais profundo e sincero agradecimento a todas as pessoas que avaliaram voluntariamente os artigos (*ad-hoc*), as que fizeram a editoração e a comunicação no *Instagram* e *E-mail* da revista. Agradecemos, também, ao Instituto Federal de Goiás e a Universidade Federal do Tocantins.

Felizmente, desejamos boa leitura e boas-vindas a **Convergências...**



## Editorial

Em tempos de discussões e estudos sobre Tecnologia Digital de Informação e Comunicação, Humanidades Digitais, História Digital, Inteligência Artificial, *Fake News*, implicações da informação e do digital na cultura, na sociedade em geral, no cotidiano das pessoas, na educação e pesquisa, não poderíamos iniciar de forma restrita o primeiro volume da revista **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**. Para se ter conhecimento dos assuntos que a comunidade científica vem abordando, a escolha do Dossiê Tema Livre foi o melhor caminho por nós encontrado.

Inicialmente, questionamos sobre a diversidade de temas e pesquisas que poderiam abarcar este volume. O número de trabalhos recebidos foi além do esperado, uma quantidade satisfatória para uma revista recém lançada, que engatinha no mundo digital hiperconectado. Ainda que os artigos sejam de áreas diversas - o que é positivo e converge com o escopo da nossa revista -, entretanto, um elemento comum os interconecta: **a tecnologia digital**. Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo discutidas no contexto interdisciplinar do conhecimento científico. Leitura, escrita, aprendizagem, criação, memórias, audiovisuais e recursos cinematográficos, cultura pop são capturados nos trabalhos recebidos dentro do contexto de um mundo digital cada vez mais em expansão.

Na época atual, não se pode conceber a pesquisa científica sem um direcionamento crítico para o digital e a digitalização da vida humana. As relações entre as pessoas, o trabalho e a inteligência (cognitivo) dependem, na verdade, das mudanças incenssantes das tecnologias digitais. Ora, somos levados a constatar uma dependência entre humanos, máquinas, algoritmos, redes sociais e mídias digitais; entre os problemas da coletividade humana e as possíveis resoluções a partir das tecnologias. Nesse sentido, as tecnologias digitais de informação e comunicação são como extensão do homem, parafraseando, aqui, Marshall McLuhan.

Ao mesmo tempo, somos obrigados a questionar de modo bastante crítico essas ligações de dependência e seus efeitos. Emerge, neste primeiro dossiê, um conhecimento

problematizador ou uma “revolução do conhecimento” (JENKINS, 2013) que tenciona tanto as formas confortáveis de ensino e de realizar pesquisa como também as interferências do digital na história, na educação e demais áreas do saber. Os modos tradicionais de trabalho, no entanto, irão conviver com as novas práticas. Um processo semelhante ao que se discute sobre a cultura da convergência.

Desde que o som gravado se tornou uma possibilidade, continuamos a desenvolver novos e aprimorados meios de gravação e reprodução do som. Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias (JENKINS, 2013, p. 32).

*Games*, narrativa fílmica e cinema, histórias em quadrinhos, acervos e arquivos digitais, metaverso, imprensa literária, futebol e as próprias Humanidades Digitais são objetos problematizados e analisados por autoras e autores deste volume à luz da bibliografia atualizada, que trazem qualidade ao debate. A proposição deste volume não se encerra nos textos que o compõem. Ele anuncia os primeiros trabalhos avaliados, revisados pelos autores (as) e editados por membros do Corpo Editorial da revista CONEHD. É importante destacar que os demais trabalhos submetidos para este dossiê ainda serão contemplados no fluxo contínuo e dentro dos dossiês futuros. Os artigos, entrevistas e ensaios aqui apresentados dão visibilidade aos diversos temas anteriormente mencionados.

**Possibilidades de pesquisa em acervos digitais: os relatos de viagens sobre Goiás do século XIX**, artigo de Rildo Bento de Souza, é um estudo aprofundado, que resulta de sua conferência ministrada, em 2021, no projeto de extensão do grupo MITECHIS “Surfando nos Acervos Digitais”. O artigo discute sobre memória, documentação e pesquisa nos relatos de viajantes no século XIX, destacando a importância dos acervos digitais para a democratização do conhecimento e apontando para a consulta futura através das mídias digitais.

Como os arquivos digitais vêm sendo utilizados como pesquisas empíricas nas pesquisas da História da educação matemática (Hem) é o problema da investigação do artigo **Autenticidade dos arquivos digitais nas pesquisas históricas da educação matemática**, de Jonathan Machado Rodrigues. O autor aborda as características que constituem um arquivo, analisando os trabalhos desenvolvidos no campo do Hem e infere que as notas de rodapé são

um instrumento que permite validar a autenticidade do uso do arquivo digital em uma narrativa histórica.

O artigo **As Humanidades Digitais no Brasil e no mundo: o estado da arte**, de Arthur Ferreira Reis, aborda as Humanidades Digitais, suas novidades trazidas pelos pesquisadores desse campo de estudo, quais formas a tecnologia pode ajudar nas pesquisas sem retirar o protagonismo do cientista e como as investigações sobre as HD tem contribuído com a ciência. Consta-se a popularização das Humanidades Digitais no Brasil em razão do contexto da pandemia de Covid-19.

Já o artigo de Elbio Roberto Quinta Junior, **A estrutura da propaganda nazista no cinema: o caso de Leni Riefenstahl**, tem como fonte histórica o filme “O Triunfo da Vontade”. A partir disso, o autor problematiza o modo como o aparato propagandístico nazista estruturou-se ideológico e institucionalmente e permitiu a realização do filme e de sua narrativa fílmica.

Em **Matrix, Metaverso e Educação: estamos transcendendo para novos cenários formativos e digitais?**, artigo de Ana Pâmela Guimarães Pereira e Doriedson Alves de Almeida, são abordados os avanços tecnológicos, chegando às discussões contemporâneas sobre a ideia de metaverso. A autora e o autor consideram o clássico *Matrix* (1999) como estratégia contextual e convergência da cultura digital. Faz-se uma abordagem qualitativa e o desenho descritivo e exploratório na incursão do modo como [o] metaverso se insere na educação. Conclui-se que para uma compreensão de uma tecnologia na educação, é preciso caminhar na discussão de modelos para conhecimentos multidimensionais em estado transitório.

No artigo **Game Minecraft: uma abordagem sociocultural e digital**, Flávio Barbosa de Albernaz, Vinícius Barbosa Albernaz e Luiz Gustavo Martins da Silva compreendem que os jogos eletrônicos são elementos capazes de proporcionar ensino, aprendizagem e experiências aos sujeitos. Aborda-se o desenvolvimento do jogo e da ludicidade e enfatizam o potencial das metodologias ativas nas aulas de História. Conclui-se que o uso do jogo digital em uma visão multiperspectivada só pode ser entendido na medida em que se leva em conta a Educação Patrimonial e Digital.

Ainda sobre o tema dos *games*, o artigo **Memória como voz dos silenciados para os games históricos: outras perspectivas da história em jogo**, de Domingos Savio Ximenes Martins Junior, tem por objeto o uso da memória na constituição de jogos digitais. A partir da “história problematizada”, o autor compara dois jogos sobre a Primeira Guerra Mundial: *Verdun* e *Valiant Hearts: The Great War*. Propõe-se o uso da memória como fonte para o

desenvolvimento de jogos históricos “tradicionais”, problematizada pela pesquisa em História. A relação entre memória e *games*, dessa forma, é inovadora, uma vez que foca na “história vista por baixo” e nas subjetividades dos personagens.

No campo das Ciências da Educação, no artigo **A importância da educação como ferramenta para enfrentar os desafios da sociedade da informação e do conhecimento**, João Fernando Costa Júnior apresenta uma reflexão crítica sobre a passagem da sociedade da informação para a sociedade do conhecimento, apontando para uma sociedade e cultura da aprendizagem. Destaca-se, então, uma educação realmente libertadora capaz de sustentar e fortalecer a autonomia do estudante, trazendo-lhe uma aprendizagem com significado e propósito.

A história dos negros no futebol é o tema investigado no artigo de Maycon Emílio Vicente Alves, **Futebol, negros e o varguismo: a construção da identidade nacional e a questão racial**. Utilizando-se da categoria de representação, o autor compreende como a construção da narrativa presente no livro “Foot-ball Mulato” está ligada ao seu contexto de produção da década de 1938. Busca-se entender, ainda, como tais histórias têm potencial para colaborar com a ideia de democracia racial.

Voltando-se para o século XIX, Natália Lopes de Souza, autora do artigo **O cultivo das letras: percorrendo os caminhos da imprensa literária maranhense (1820-1900)**, dimensiona as especificidades da imprensa literária e a consolidação desse campo na sociedade da época. A partir de jornais disponíveis na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional do Brasil sua pesquisa contribui para as novas problematizações da sociedade maranhense e para a historiografia que trata da imprensa oitocentista.

No artigo **A Pantera Loura e o fazer historiográfico: o uso do objeto-fonte histórias em quadrinhos para a síntese crítica teórico-metodológica**, Savio Queiroz Lima discute os usos das HQs como objetos do passado e fontes históricas, apontando suas interferências de teorias e metodologias com imprecisões discursivas e legitimadora de narrativas no espaço público. A partir da personagem Pantera Loura, propõe-se, ainda, um exercício teórico-didático de exemplificação de prática de pesquisa em História.

Já no campo do Direito, Matheus Reuter Sena, autor do artigo **A ilegitimidade do discurso do ódio como expressão por líderes religiosos**, ao analisar os conceitos e suas particularidades de liberdade de expressão e religiosa, apresenta casos concretos em que houve extrapolação, proteção definitiva, limitação de liberdade de expressão e religiosa por tribunais. O autor destaca a importância de ambas para o Estado Democrático de Direito e as

limitações quando da utilização das referidas liberdades para disseminação de discurso de ódio.

O artigo **Divergências na utilidade e usabilidade das ferramentas digitais: a segmentação do conteúdo de moda na contribuição do bem-estar social da pessoa idosa**, de João Jacques Neto, Icléia Silveira, Lucas da Rosa, Monique Vandresen, volta-se para as áreas de Design de Moda e Ciência da Comunicação para apresentar uma perspectiva investigativa da pessoa idosa e a presença das ferramentas digitais. A autora e os autores averiguaram que é possível a segmentação do conteúdo de moda na contribuição do bem-estar subjetivo no acesso digital, em que a moda pode ser introduzida como conteúdo de aplicativos acessados pela pessoa idosa com vistas a uma educação tecnológica. Conclui-se que o entendimento de conteúdos relativos à moda pode contribuir na imagem visual e no bem-estar subjetivo.

Na seção Ensaaios, este volume apresenta dois trabalhos. O primeiro, **Educação formal e patrimônio cultural: o ensino da história em escolas de educação básica no estado do Tocantins**, de Marcos Aurélio Camara Zimmermann. A partir da pesquisa arqueológica em Miracema do Tocantins e Lajeado, no estado do Tocantins, o autor contribui com o processo ensino-aprendizagem da disciplina de História em escolas de educação básica, subsidiando professores quanto a importância dos sítios arqueológicos identificados e das diferentes dimensões culturais do contexto regional, na perspectiva da apropriação pelos alunos e consequente valorização/preservação pela sociedade local.

O segundo ensaio, **Notas sobre o Kléos na Ilíada e Odisséia**, de Douglas Manoel Antonio de Abreu Pestana dos Santos, parte de uma reflexão que enlaça a literatura clássica da poesia homérica, cujo tema é a representação do *kléos* na Ilíada e Odisseia. A partir de um bom embasamento teórico, o autor apresenta duas representações distintas do *kléos* nas obras de Homero.

Na seção Entrevista, Antonio Diogo Greff de Freitas realiza uma entrevista com Daniela Linkevicius de Andrade. Sob o título **História da Web e História Digital como campo de pesquisa**, o autor teve como ponto de partida as interconexões entre História Pública, História Digital e a História como campo de pesquisa, divulgação e interação entre o público, o pesquisador ou pesquisadora e as novas formas de pesquisa no campo da História Digital. A partir disso, abordou-se aspectos como representações culturais, questões de autoridade e identidade, o papel do historiador, história alternativa e ficcional, questões de caráter teórico e metodológico e as especificidades de fontes nascidas em meio digital.

Todas as discussões apresentadas nos trabalhos aqui publicados são fundamentais para entendermos a construção das pesquisas científicas que têm como objetos, abordagens, métodos e fontes a partir do digital. Eles colocam em relevo a importância de problematizar os usos das TDICs no ensino, na pesquisa e na divulgação histórica. De modo geral, perpassam áreas e campos de estudo da História, Educação, Ciências da Educação, História da Educação Matemática, questionando o impacto das tecnologias na sociedade contemporânea e abrindo espaços para pesquisas futuras.

### **Bibliografia**

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, [ePUB] - tradução Susana Alexandria, 2013.

MACLUHAN, M. **Understanding Media: The Extensions of Man**. São Paulo: Editora Cultrix, ed. 17, 2005.