

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
Escola de Educação Básica e Profissional  
Centro Pedagógico  
Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0

RAMON MONTORRI FERREIRA

**O USO APLICÁVEL DAS TECNOLOGIAS NA CONSTRUÇÃO DE SEQUÊNCIAS  
DIDÁTICAS**

Belo Horizonte  
2019

Ramon Montorri Ferreira

**O USO APLICÁVEL DAS TECNOLOGIAS NA CONSTRUÇÃO DE SEQUÊNCIAS  
DIDÁTICAS**

**Versão final**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Educação Básica Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

Orientador: Prof. Dr. Júlio César Virgínio da Costa

Belo Horizonte  
2019

CIP – Catalogação na publicação

---

F383u Ferreira, Ramon Montorri  
O uso aplicável das tecnologias na construção de sequências didáticas /  
Ramon Montorri Ferreira. - Belo Horizonte, 2019.  
53 f. il. color.; enc.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola  
de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2019.

Orientador: Prof. Dr. Júlio César Virgínio da Costa

Inclui bibliografia.

1. Educação básica – Tecnologias digitais. 2. Educação básica – Sequências  
didáticas – Material didático. 3. Educação 3.0 – Práticas pedagógicas. I. Título.  
II. Costa, Júlio César Virgínio. III. Universidade Federal de Minas Gerais,  
Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.02:62

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

### DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

**Cursista:** RAMON MONTORRI FERREIRA

**Título do Trabalho:** O USO APLICÁVEL DAS TECNOLOGIAS NA CONSTRUÇÃO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

### BANCA EXAMINADORA

**Professor(a) orientador(a):** Júlio César Virgínio da Costa

**Professor(a) examinador(a):** Leandra de Castro Gonzaga Figueiró

### PARECER

Aos 30 dias do mês de novembro de 2019, reuniram-se na sala secretária do Curso de Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o professor orientador e o examinador, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista RAMON MONTORRI FERREIRA.

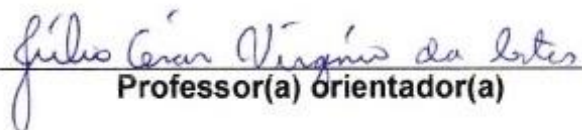
Após a apresentação, o(a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer anexo.

A nota do trabalho foi de 100 pontos. (Nota de 0 a 100)

Assim sendo, a banca considera o trabalho (Assinale com um X):

- Aprovado sem ressalvas.
- Aprovado com ressalvas e re-entrega até 03/02/2020.
- Reprovado com reagendamento de nova defesa até 02/03/2020.

Belo Horizonte, 30 de novembro de 2019.

  
Professor(a) orientador(a)

  
Professor(a) examinador(a)

## RESUMO

As tecnologias digitais estão presentes de forma maciça no cotidiano da sociedade, e no ambiente escolar não obstante, essa lógica se transforma de maneira tão veloz a cada dia. Propor o uso de ferramentas tecnológicas digitais no processo de ensino aprendizagem e de maneira progressista é um dos maiores desafios do professor nascido no século XX. O tradicionalismo que por tanto tempo predominou no âmbito escolar aos poucos está passando por um processo gradual de abertura pela necessidade de se adequar as novas práticas pedagógicas do século XXI e pela efervescente habilidade dos jovens em manusear seus aparatos tecnológicos de maneira demasiada em meio às aulas. Impulsionados pela inserção das tecnologias digitais, o presente trabalho vem a colaborar com o papel do professor em meio a esse momento de transição entre o tradicionalismo até a inserção de novas práticas, e tem como objeto de pesquisa a produção de sequências didáticas que visam a utilização de ferramentas tecnológicas digitais gratuitas disponíveis e que possibilitem uma melhoria tanto no processo de ensino aprendizagem quanto no aproveitamento da hora/aula. Usando de recursos tecnológicos digitais variados, tais como; apresentação de slides mais dinâmicos e interativos (*Prezi, Powtoon*), canais de compartilhamento de vídeos (*Youtube*) acesso à Internet, gamificação e *feedback* em tempo real (*Kahoot, Mentimeter*), aplicativos para *smartphones* ou computadores no laboratório de informática da escola (*Valiants Hearts: the great war*), todos os recursos necessários partem em busca do desenvolvimento de uma boa sequência didática voltada para o aluno do século XXI e agindo conforme a realidade da escola básica brasileira e suas limitações. Sobretudo, almejando ainda a dupla aluno/professor do quanto é necessário saber usar as tecnologias de maneira consciente e compreender as inúmeras possibilidades que as novas práticas pedagógicas podem impactar na busca pelo conhecimento, estabeleceremos ainda um elo com o tradicionalismo educacional e o novo papel do aluno atual que é o de construtor do seu próprio conhecimento e dessa forma tendo as ferramentas tecnológicas como oportunidades desse empoderamento. Espera-se que por meio deste, tanto alunos quanto professores possam se engajar em um movimento de livre consciência do quanto a tecnologia vem para colaborar com a sociedade como um todo, e alicerçando no meio educacional a possibilidade de emergir novas possibilidades de melhoria na Educação do nosso país.

Palavras-chave: Educação. Novas Tecnologias Digitais. Ensino Aprendizagem. Práticas Pedagógicas. Ferramentas Educacionais.

## **ABSTRACT**

Digital technologies are massively present in the daily life of society, and in the school environment, however, this logic is changing so fast every day. Proposing the use of digital technological tools in the teaching process and in a progressive way is one of the greatest challenges of the teacher born in the 20th century. The traditionalism that has prevailed for so long in the school environment is gradually going through a gradual opening process due to the need to adapt to the new pedagogical practices of the 21st century and the effervescent ability of young people to handle their technological apparatuses too much in the classroom. Driven by the insertion of digital technologies, this work is collaborating with the role of the teacher in this moment of transition from traditionalism to the insertion of new practices, and has as its object of research the production of didactic sequences that aim at the use of free digital technological tools available and that make possible an improvement both in the process of teaching learning and in the use of time/class. Using various digital technological resources, such as; presentation of more dynamic and interactive slides (Prezi, Powtoon), video sharing channels (Youtube) Internet access, gambling and real-time feedback (Kahoot, Mentimeter), applications for smartphones or computers in the school's computer lab (Valiants Hearts: the great war), all the necessary resources go in search of the development of a good didactic sequence aimed at the student of the XXI century and acting in accordance with the reality of the Brazilian elementary school and its limitations. Above all, aiming also at the dual student/teacher of how much it is necessary to know how to use technologies in a conscious way and understand the countless possibilities that new pedagogical practices can impact on the search for knowledge, we will also establish a link with educational traditionalism and the new role of the current student who is the builder of his own knowledge and thus having the technological tools as opportunities for this empowerment. It is hoped that through this, both students and teachers can engage in a movement of free awareness of how technology comes to collaborate with society as a whole, and building on the educational environment the possibility of emerging new possibilities for improvement in education in our country.

**Keywords:** Education. New Digital Technologies. Teaching Learning. Pedagogical Practices. Educational Tools.

## RESUMEN

Las tecnologías digitales están masivamente presentes en la vida de la sociedad, y en el entorno escolar, sin embargo, esta lógica está cambiando tan rápidamente cada día. Proponer el uso de las herramientas tecnológicas digitales en el proceso de enseñanza y de forma progresiva es uno de los mayores retos del profesorado nacido en el siglo XX. El tradicionalismo que ha prevalecido durante tanto tiempo en el entorno escolar está pasando por un proceso gradual de apertura por la necesidad de adaptarse a las nuevas prácticas pedagógicas del siglo XXI y por la capacidad efervescente de los jóvenes de manejar demasiado sus aparatos tecnológicos en el aula. Impulsado por la inserción de las tecnologías digitales, este trabajo colabora con el papel del profesor en este momento de transición del tradicionalismo a la inserción de nuevas prácticas, y tiene como objeto de investigación la producción de secuencias didácticas que apunten a la utilización de las herramientas tecnológicas digitales libres disponibles y que posibiliten una mejora tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje como en el uso del tiempo/clase. Utilizando diversos recursos tecnológicos digitales, tales como; presentación de diapositivas más dinámicas e interactivas (Prezi, Powtoon), canales para compartir videos (Youtube) acceso a Internet, juegos de azar y retroalimentación en tiempo real (Kahoot, Mentimeter), aplicaciones para smartphones o computadoras en el laboratorio de computación de la escuela (Corazones de Valiants: la gran guerra), todos los recursos necesarios van en busca del desarrollo de una buena secuencia didáctica dirigida al estudiante del siglo XXI y actuando de acuerdo con la realidad de la escuela primaria brasileña y sus limitaciones. Sobre todo, apuntando también a la dualidad alumno/profesor de cuánto es necesario saber utilizar las tecnologías de forma consciente y comprender las innumerables posibilidades que las nuevas prácticas pedagógicas pueden impactar en la búsqueda del conocimiento, estableceremos también un vínculo con el tradicionalismo educativo y el nuevo papel del alumno actual que es el constructor de su propio conocimiento y, por lo tanto, tiene las herramientas tecnológicas como oportunidades para este empoderamiento. Se espera que a través de esto, tanto los estudiantes como los profesores puedan participar en un movimiento de libre conciencia de cómo la tecnología llega a colaborar con la sociedad en su conjunto, y construyendo en el entorno educativo la posibilidad de que surjan nuevas posibilidades de mejora de la educación en nuestro país.

Palabras clave: Educación. Nuevas Tecnologías Digitales. Enseñanza y Aprendizaje. Prácticas Pedagógicas. Herramientas Educativas.

## Sumário

1. INTRODUÇÃO .....	9
2. MEMORIAL .....	12
3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS .....	16
A Primeira Guerra Mundial.....	16
Conhecendo o Sistema Solar.....	21
O uso da contação de histórias na aula de ensino religioso. ....	28
<i>Youtube</i> na aula de História, uma ferramenta de fortalecimento no processo de ensino aprendizagem. ....	36
<i>Cyberbullying-</i> a violência por meio das redes sociais.....	41
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	49
5. REFERÊNCIAS .....	51



## 1. INTRODUÇÃO

Na sociedade atual, o compartilhamento do saber não está somente vinculado ao ambiente escolar, mas sim em qualquer interação entre os indivíduos. A partir disso, compreendemos que o uso consciente das tecnologias digitais na sala de aula pode ser um divisor de águas, pois nossos alunos do século XXI já nasceram com os mais avançados meios tecnológicos de comunicação os cercando e a tão cobiçada internet está cada vez mais acessível para as pessoas.

As mudanças tecnológicas trouxeram certo comodismo aos alunos, no qual seus aparatos tecnológicos fazem tudo para eles a partir até mesmo dos recursos de voz. Porém, impedindo os mesmos de produzir a busca pelo conhecimento devido à falta de conscientização sobre a aplicabilidade dos meios educacionais e das políticas públicas, fazendo com que o ambiente escolar tradicional e com pouquíssima inovação alcançasse grandes proporções.

Em visão diferente dos alunos, temos o educador que embasado no modelo tradicional de ensino do século XX, viesse a passar por apuros em meio a grande quantidade de recursos tecnológicos existentes, mas sem saber dos seus proveitos para o meio escolar.

O presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo a criação de sequências didáticas cuja metodologia utiliza as mais variadas ferramentas tecnológicas disponíveis, ou seja, possibilitam aos professores o aprendizado na mediação do conhecimento aliado práticas educacionais do século XXI e promove aos alunos uma mudança na concepção da usabilidade desses meios tão populares e suas múltiplas funcionalidades.

Segundo Santos (2016), a comunicação é vista também como um eixo transversal aos processos da vida e as nossas interações. Ou seja, as inúmeras possibilidades da comunicação aliada a arte de ensinar e aprender, fomentam também a potencializar o aluno como emergente protagonista desse processo de construção do conhecimento.

A possibilidade de estabelecer um link entre a educação e as novas tecnologias, é contribuir para o processo de ensino aprendizagem utilizando maneiras palpáveis a realidade dos nossos alunos. Assim sendo, temos que reconhecer que nossos alunos frutos do século XXI, são pertencentes da geração

ciborgue e manuseiam seus recursos com desenvoltura e almejam um ambiente escolar que também seja adequado nessa realidade.

Refletindo o desenvolvimento de cada sequência didática, foi levada em consideração principalmente a parte estrutural e social da escola ao qual possui experiência. Desta forma, todos os recursos necessários para o transcorrer das sequências são os disponíveis nesse ambiente escolar.

A sequência didática “A Primeira Guerra Mundial” é voltada para alunos do 9º ano do ensino fundamental e na disciplina de história. Ao propor o tema, o intuito era apresentar quais foram os principais motivos e as consequências da guerra para a humanidade e seus desdobramentos futuros. O recurso tecnológico utilizado foi o *Prezi* (versão online e gratuita), no qual o aluno acompanharia a apresentação como sendo uma revistinha em quadrinhos. Posteriormente, os alunos serão apresentados ao jogo “*Valiants Hearts, The Great War*” (UBISOFT,2014), disponível na *Playstore* e *Appstore*. Por meio do jogo, os alunos poderão perceber curiosidades sobre a temática da guerra e as fotografias da época.

Posteriormente, os alunos serão instigados a fazer pesquisas em sites de busca e nas redes sociais sobre a Primeira Guerra e sua relação próxima com a atualidade.

A próxima sequência a ser contemplada, explora as aulas de geografia do 6º ano ensino fundamental. Com o título “Conhecendo o sistema solar”, a proposta foi a utilização do software livre *System Solar Scope* (disponível na versão demonstrativa e online no endereço eletrônico <https://www.solarsystemscope.com/> ) com o auxílio da internet para explorar o sistema solar, os planetas e suas principais informações. Outro recurso usado é o vídeo produzido pela *Nat Geo kids* “*Ready jet go! Episódio 1: Um passeio pelo sistema solar*”. A produção proporciona a compreensão da estrutura da terra e a origem do universo, além do mais, conhecer os diferentes tipos de astros celestes como as estrelas, planetas, satélites, asteróides, cometa e dar um passeio pela galáxia.

A terceira sequência didática ainda está inserida nas ciências humanas, desta vez, presente no ensino religioso e dirigida para o 9º ano do ensino fundamental. A produção “O uso da contação de histórias na aula de ensino religioso”, propõe apresentar o *storytelling* como ferramenta capaz de melhorar a compreensão do

aluno acerca de uma determinada temática. O recurso tecnológico a ser usado na sala é o *Prezi* (versão gratuita) para recriar a contação da fábula das três peneiras. Com os alunos cientes do quão importante é a contação de história e o contato com essa ferramenta, os alunos serão construtores de suas próprias histórias.

A seguinte sequência didática a ser trabalhada utiliza da plataforma de compartilhamento de vídeos *Youtube* (*Youtube* na aula de história, uma ferramenta de fortalecimento no processo de ensino aprendizagem) como recursos além do conteúdo proposto pelo educador no ambiente da sala de aula. Propondo uma sequência agora presente na Segunda Guerra Mundial, os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental poderão compreender nas aulas de história o conteúdo desse período, o que foi o Holocausto e seus desencadeamentos com base em vídeos disponíveis online na plataforma.

Utilizando ainda da Internet, o professor poderá mediar uma interação por meio do *Mentimeter* (base disponível onde o usuário pode criar tempestade de ideias, quiz entre outras possibilidades para propor uma gamificação sem custos adicionais) e ainda assim, conhecer o conteúdo assimilado pelos seus alunos. Feito isso, será proposto a criação de um canal para os alunos, onde os mesmos serão protagonistas da criação e do levantamento de vídeos de seus interesses.

A última atividade didática, a quinta no total, abrange o uso das redes sociais na educação. Ao problematizar o *ciberbullying* na turma do 6º ano do Ensino Fundamental, o professor com a sequência “*Ciberbullying*, a violência por meio das redes sociais” buscará identificar uma maneira diferente de ensinar e aprender que tais redes devem ser usadas com bom planejamento e intencionalidade, sobretudo promovendo a abertura consciente da ação criminosa e antiética existente nessa prática.

Para tal sequência, o aluno deverá incorporar elementos referentes a Netiqueta e como proceder de maneira ética nos espaços das redes sociais (*Facebook* e *Youtube*). Dessa forma, o aluno se tornará protagonista de seu processo de construção do bom uso das redes sociais, e no momento que o professor criar uma conta pública para acesso do *Facebook* e *Youtube*, acontecerá o compartilhamento de textos, imagens e vídeos relacionados ao tema, no qual tem como objetivo propiciar aos alunos uma interação enriquecedora e seguindo os padrões éticos.

## 2. MEMORIAL

Nascido no primeiro dia de setembro de 1987 em Divinópolis e sou o caçula de quatro filhos da união de Fátima Charchar Montorri e Moysés Alves Ferreira. Devido o fascínio de meu pai pelo Egito Antigo e da preocupação da minha mãe pela esquisitice do nome por ele desejado, me chamo Ramon (ao invés de Amon-Rá, deus Sol) Montorri Ferreira.

Venho de uma família simples, estudando somente em uma escola a minha vida inteira (Escola Estadual Ilídio da Costa Pereira) consegui juntar amizades proveitosas e laços eternos com meus colegas de classe e professores com os quais no futuro encontraria como colegas de profissão.

Morava próximo da Escola e tinha o respeito e a amizade de “quase” todos. “Minha” escola com aspas e vestindo a camisa de aluno compromissado com a educação (e com algumas brincadeiras, nada que fosse além do limite) lembro-me das aulas de Geografia com paródias, o tão versátil som de cd para as aulas de Inglês e aquele projetor de lâmina nas aulas de Ciências. Lembranças essas que ao citar, me transporto automaticamente para a fileira do canto da parede, sentado meio de lado e escutando as aulas de História com aquela “Xerox” (fotocópia) de um texto ainda quentinho e com cheiro de álcool e sem a utilização de recursos avançados.

No decorrer da caminhada escolar, fui tomando gosto pela área das humanas e por não ser tão familiarizado com as ciências exatas, onde parecia ser uma língua indecifrável a disciplina de História ia ganhando forma no meu inconsciente.

O tempo foi passando, e decisões difíceis tiveram de ser tomadas. Fazer um vestibular e se dedicar, ou entrar para o mercado de trabalho. A decisão tomada pelo encorajamento de minha mãe proporcionou meu ingresso no Ensino Superior.

O ano de 2006 começou, será que devo prestar o vestibular? Qual será a minha escolha do curso? O que fazer?

Porém, prestei o vestibular e passei no curso de História, disciplina ao qual sempre gostei pelo seu caráter romântico e encantador e pela forma que alguns professores sempre esboçaram prazer ao dar suas aulas.

O curso começou, e junto com ele o Serviço Militar, onde achei péssima ideia, pensei que não conseguiria estudar, fazer o Serviço Militar, e lembrando que ainda havia conseguido um estágio na biblioteca, sendo esta a minha salvação para bancar o curso. Nesse ano minha vida havia dado um grande salto, meu dia estava completamente ocupado, estava dormindo apenas 4 horas por dia, os meus fins de semana era fazendo os trabalhos da faculdade e de plantão no Quartel, onde levava os livros para fazer as atividades no pátio.

Nesse momento, acho que minha mente se expandiu, o Serviço Militar veio para preencher lacuna que somente lá iriam preencher não quanto a disciplina e outras coisas, mas sim para valorizar ainda mais um dia de sol, uma sombra, minha família e meus amigos.

A partir desse momento vieram novas conclusões, o curso estava prosseguindo e eu na correria, buscando uma solução para o ano de 2006. Pensei seriamente em largar o Serviço Militar, estava passando mal bocados, acordava com o coração em ritmo alucinado e desesperado, porém o ano foi passando, e aos poucos o fim chegava. O fim do ano de 2006 foi uma benção, o Serviço Militar havia terminado, não havia sido reprovado em nenhuma disciplina e agora estaria mais folgado, nesse ano, até uma tatuagem eu fiz.

Esse primeiro momento serve não para contar detalhadamente sobre minha vida, mas sim sobre a minha mudança de comportamento e de pensamento, no qual o curso foi introduzindo mais e mais nas minhas opiniões e na minha vivência, sendo assim, não terá como desvencilhar a minha história de vida com o curso de história. Hoje em dia consigo perceber claramente o quanto o curso de história é importante, não só para o seu estudo em si, mas para as suas consequências. Creio que o curso serve como fator preponderante de nossas possíveis conclusões, não como um olhar ao passado por si só, mas sim na tentativa de resgate de uma concepção com cautela, buscando respostas possíveis e passíveis.

Acredito ter me tornado um cidadão mais crítico, mais instrumentalizado a cooperar e até mesmo para cooptar com argumentos embasados, vindo a crer também que o mundo não era da forma pela qual eu sempre havia pensado, vejo que “lobos em pele de cordeiro” estão rodeados por todos os lados, e no ambiente onde a liberdade de opinião pode ser expressa, ainda se esbarrava em pessoas que somente pensavam em si mesmas e em seu próprio umbigo.

Formando em 2009, me aventurei nas designações. Processo complicado para qualquer um que almeja ingressar na área educacional pública e que não tenha sido aprovado em um concurso. Entre tantas designações, palpitações e fotocópias de documentos, comecei a lecionar História em 2010 na Escola Estadual Vigário José Alexandre (Carmo do Cajuru, Minas Gerais). Minha tarefa maior passou a ser enfrentar uma turma do 3º ano do Ensino Médio que tanto era tão mencionada/crucificada e exorcizada na sala dos professores. Daquele momento de espanto me veio o primeiro ensinamento, a sala dos professores chega a ser mais alvo de fofocas do que de soluções pedagógicas.

A alternativa encontrada nas aulas de História foi meu primeiro contato com as metodologias ativas (nem sequer sabia sobre essa terminologia). Busquei reunir em um antigo notebook lento e que esquenta até desligar, as mais variadas ferramentas (vídeos, textos, apresentações em slides e imagens) e a criação de um aplicativo móvel para usar na sala de aula. Porém, em partes obtive êxito, pois levei uma maneira diversificada de imersão a temática proposta, e buscando melhorias no meu trabalho como educador. Os poucos alunos que passaram a prestar atenção na aula mencionavam que a forma ao qual eu estava “tentando”, venceria os bagunceiros pelo próprio interesse deles em aprender sobre as ferramentas que usava durante minhas aulas.

Em 2015, comecei uma pós-graduação em Ensino Religioso, onde proporcionou novas experiências no cotidiano escolar e na prática tecnológica para o processo de ensino aprendizagem. No meu TCC (Trabalho de conclusão de curso) “O uso dos aplicativos móveis no processo de ensino aprendizagem”, desenvolvi um modelo de APP para uma escola da Rede Municipal de Educação de Divinópolis.

Em 2017, a Prefeitura Municipal de Divinópolis juntamente com a Fundação Telefônica Vivo ofertou uma capacitação no uso de *smartphones* e outras variantes para a sala de aula. De cara, uma das pessoas da SEMED (Secretaria Municipal de Educação) já orientou: “o Ramon não precisa né, ele já sabe tanto!”. Aquilo foi de grande surpresa, pois quanto mais sabedoria é melhor, além de que compartilhar nossos saberes só reforça nossa ideia sobre uma temática e nos abre ainda mais a mente sobre a realidade do outro e sua participação nessa melhoria que tanto nos é essencial para o processo de ensino aprendizagem do século XXI.

Em 2018, eis que surge uma grande oportunidade que seria aliar tudo aquilo que já sabia por meio dos meus estudos e curiosidade, com teoria bem embasada e com alto padrão de qualidade. Surgiu a oportunidade de concorrer uma vaga ao Curso de Especialização em Tecnologias e Educação 3.0 Nem nos meus melhores sonhos tive a oportunidade de me imaginar dentro da UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais) em quase todos os encontros me perco até chegar aos locais de acesso.

Se antes falava sobre ferramentas tecnológicas disponíveis e que se encaixavam na área educacional com propriedade (porém sem a chancela de uma Instituição Acadêmica), agora falaria usando não só minhas experiências, mas sim os argumentos levantados durante o curso. Ao ver minha aprovação, fiquei bastante entusiasmado pelo fato de conhecer várias ferramentas que seriam usadas durante a pós-graduação e ainda poder trocar experiências sobre elas. Essa oportunidade seria formidável para uma análise teórica das infinitas possibilidades de cada uma delas nas nossas discussões, pois até então não tinha nenhuma base técnica.

A cada atividade proposta, pude perceber as novas facetas das tecnologias digitais e sua relação estreita com a educação. A cada momento de encontro nos fóruns, foi possibilitada a compreensão ainda mais sobre a temática das disciplinas. Fato é, o curso é o local ideal para aguçar a vontade de mudar o arcaico e tradicionalíssimo modelo educacional.

Cada uma das ferramentas disponibilizadas foi outra grande sacada, pois primeiramente sugere como seria feitas as atividades, mas sempre estão atentos às novas ideias e sugestões de outras aplicações para a melhoria constante do Curso.

Digo e não nego, me apaixonei pelo Curso e acredito estar virando uma página de grande conhecimento assimilado e compartilhado. Ao finalizar, tenho a certeza de que as tantas tecnologias digitais puderam enriquecer ainda mais o senso crítico da nossa realidade (real e não virtual). Passei a perceber o quanto pessoas dizem estar conectadas (com quem estão longe) e se desconectam (de quem está próximo) através de suas redes quase anti-sociais.

Tenho em mente colocar um projeto em prática para proporcionar aos colegas professores um leque de ensinamentos que pude desfrutar durante nossas leituras e encontros, desse modo, estimularia a mudança necessária e tão discutida e óbvia a ser encarada.

### 3. SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

## A Primeira Guerra Mundial

### 1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Contextualizar a Primeira Guerra Mundial utilizando a tecnologia digital como aliada, é tentar levar o aluno a compreender o efeito dominó provocado no final do século XIX com a Partilha da África (entre os anos 1885 e 1886, e sucessivamente duas grandes guerras).

Desta forma, podemos perceber vários ingredientes importantes nessa mistura social ao qual destemperou a paz que havia tomado o globo durante a Belle Époque, e nos fez conhecer um lado obscuro, porém de grande aprendizado.

Podemos utilizar sites de busca para refinar nossas pesquisas sobre qualquer característica levantada sobre essa temática, e contando ainda com as redes sociais para nos mostrar as relações desses lugares históricos e o ser humano atual, e os programas de exibição de mapas, museus interativos e a gamificação como forma de ambientação e transporte do aluno para o imaginário de uma época.

### 2. OBJETIVOS

- ✓ Apresentar quais foram os principais motivos e as consequências da Primeira Guerra Mundial;
- ✓ Possibilitar aos alunos identificar as principais características dos movimentos artísticos e culturais do período entre guerras;
- ✓ Situar a Revolução Russa de 1917;
- ✓ Compreender as principais características políticas dos regimes totalitários e da importância de combatê-los.

### 3. CONTEÚDO

#### **Conceituais:**

- ✓ Bella Époque e a Partilha da África;
- ✓ Imperialismo;



- ✓ Primeira Guerra Mundial;
- ✓ Os avanços tecnológicos promovidos pela guerra e suas repercussões;
- ✓ Regimes totalitários.

#### Procedimentais:

- ✓ Análise e interpretação de mapas;
- ✓ Leitura e contextualização de fotografias;
- ✓ Compreender as tecnologias digitais como aliada do processo de ensino aprendizagem.

#### Atitudinais:

- ✓ Valorizar a cultura da paz, o diálogo e a tolerância;
- ✓ Reconhecer a importância da democracia na construção de nações mais justas.

## 4. ANO

Essa sequência é dirigida aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II da Rede Municipal de Divinópolis-MG.

## 5. TEMPO ESTIMADO

Sequência didática desenvolvida para 5 aulas de 50 minutos cada.

AULA	DESCRIÇÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
1	Conhecimento prévio sobre a Primeira Guerra Mundial sua presença em games/documentários e filmes. (Os alunos poderão abordar que a temática de guerra é um prato cheio para as indústrias de games, e são vários os jogos que remontam esse período). E partindo dessas informações, questionar se acreditam que os jogos podem contribuir para o conhecimento deles.	✓ Quadro negro, giz.
2	Utilizando do <i>Prezi</i> ( <a href="https://www.prezi.com">https://www.prezi.com</a> ) como ferramenta tecnológica, abordaremos o que foi a Primeira Guerra, suas motivações, e principalmente a Partilha da África como sendo o início dessa derrocada, o Revanchismo Francês, e os movimentos nacionalistas.	✓ Projetor; ✓ Notebook; ✓ Smartphone; ✓ Acesso á Internet.
3	Continuação da apresentação ( <i>Prezi</i> ) e pesquisa sobre as curiosidades sobre esse período histórico. (Valendo ressaltar que a gamificação sobre essa temática contribuirá e tanto para o processo de ensino aprendizagem). Após coleta das informações, o professor irá sugerir o jogo <i>Valiant Hearts: The Great War</i> , disponível na <i>Playstore</i> e que aborda a Primeira Guerra Mundial. Os alunos poderão por meio de o jogo perceber curiosidades sobre a temática, como os cenários e as inovações tecnológicas presente no jogo e as	✓ Projetor; ✓ Notebook; ✓ Smartphone; ✓ Laboratório de Informática; ✓ Acesso á Internet.

	fotografias reais de época.	
4	Continuação da apresentação e relação das tecnologias utilizadas durante a Primeira Guerra Mundial e que hoje fazem parte do nosso cotidiano. Problematizar sobre o quanto essa tecnologia foi boa ou ruim para a civilização.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
5	Pesquisar em sites de busca, redes sociais as fotos sobre a Primeira Guerra Mundial e o sua relação com a atualidade. Em seguida, contextualizar os acontecimentos que contribuíram para a Segunda Guerra Mundial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laboratório de informática;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>.</li> </ul>

## 6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

- ✓ Quadro negro e giz;
- ✓ *Notebook*;
- ✓ *Smartphone*;
- ✓ Fotocópia dos fragmentos de textos científicos sobre a música e o comportamento humano;
- ✓ Fotocópia das letras das canções a serem abordadas.

## 7. DESENVOLVIMENTO

### Aula 1

Durante a primeira aula será feito um bate-papo informal na sala de aula, no qual o professor conduzirá a turma a fim de demonstrarem seus conhecimentos prévios sobre o tema, onde os alunos terão a oportunidade mencionar onde viram sobre a temática.

Se já ouviram falar da Primeira Guerra Mundial? O quê sabe? E de qual forma ficaram tendo essas informações.

É válido ressaltar que um dos pilares da Educação 3.0 é a gamificação como sendo aliada do processo de ensino aprendizagem, e os jogos por fazer parte do cotidiano dos estudantes, podem também ser grandes meios de inserção de conhecimento.

## **Aula 2**

Utilizando o *Prezi* (disponível em <https://www.prezi.com>) para a apresentação do conteúdo online, os alunos estarão frente á uma nova tecnologia e sua aplicabilidade na sala de aula e, sobretudo o quanto é rica em detalhes e prende a atenção dos mesmos.

Nessa aula, terá andamento a explicação do tema usando Mapa e a Internet para os alunos realizarem suas pesquisas dirigidas pelo professor.

## **Aula 3**

Os alunos deverão pesquisar na Internet sobre as curiosidades desse período de guerra, e com base nos games (área que nossos alunos adoram e dominam) podem ter noção de como era o cenário e o clima vivido nesse período. Sugestão de aplicativo é o jogo *Valiant Hearts: The Great War*, no qual conta quatro histórias distintas que se cruzam no enredo da Primeira Guerra Mundial.

## **Aula 4**

Será apresentado as tecnologias utilizadas durante a Primeira Guerra Mundial e as inovações propostas nas mais variadas áreas. Em primeiro momento, o professor levantará a questão de que o “progresso” causou pontos positivos ou negativos para a nossa sociedade?

Pesquisar quais são as inovações tecnológicas que dispomos hoje em dia e que tiveram seu início no início do século XX.

## **Aula 5**

Através da Internet e sob coordenação do professor, os alunos deverão elaborar uma pesquisa em sites de busca ou redes sociais sobre as mais variadas fotografias desse período e sua relação com a atualidade (várias montagens de fotografias fazem o antes e o depois do período de guerra, buscando conscientizar as pessoas sobre o terror vivido e o medo de que um dia tudo volte a acontecer). Por fim, ainda com os alunos pesquisadores, buscaremos compreender quais foram os fatores de contribuíram para ocasionar a Segunda Guerra Mundial e será proposta uma atividade de revisão cuja finalidade será

retirar quaisquer dúvidas que os alunos ainda tenham sobre o tema seguido durante as aulas.

## 8. AVALIAÇÃO

Serão considerados o conhecimento prévio dos alunos e tudo o que aprenderam como material em Avaliação.

Primeiramente o professor promoverá um bate-papo sobre o que seus alunos sabem da temática, e desse modo, o professor observará os meios pelos quais aprenderam (filmes/músicas/jogos).

Em seguida, o professor provocará em seus alunos o interesse pela pesquisa, no qual levará os educandos até o laboratório de informática para buscar informações da importância da Primeira Guerra Mundial na nossa sociedade. O docente ficará atento as buscas e o modo como são feitas pelos alunos.

Em meio a essas informações, o professor explicará o processo de gamificação e a construção do conhecimento sobre o tema. Desta vez, os alunos conhecerão o jogo *“Valiants Hearts: The Great War”* (UBISOFT, 2014) e terão que por meio de sites de buscas e redes sociais organizarem fotografias cuja temática seja a Primeira Guerra.

Os alunos deverão mostrar habilidades na percepção das informações tanto do jogo, quanto das fotos e sua relação com as aulas.

Assim sendo, a avaliação consistirá na apresentação prévia dos alunos sobre o tema, na pesquisa a ser feita e sua conscientização de como proceder na Internet e na captura de imagem por meio das redes sociais e seu compromisso com cada um dos passos dados durante as aulas, observando também o caráter educativo de unir game e a construção do saber histórico.

## 9. REFERÊNCIAS

### 9.1. Referências para o professor

BURIGANA. Riccardo. A GRANDE GUERRA: **A Primeira Guerra Mundial (1914-2014), Evento E Memória**. História Unicap. v. 1, n. 1, jan./jun. de 2014. Disponível em < <http://www.unicap.br/ojs/index.php/historia/article/download/435/344>>. Acesso em 12 out. 2018.

FERREIRA, Ramon Montorri. **Primeira Guerra**. 2018. 21 slides. Disponível em: <[http://prezi.com/n9fqppm\\_ucs5/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/n9fqppm_ucs5/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)>. Acesso em: 12 out. 2018.

HISTORY CHANNEL. **Guerras Mundiais**. 2014. (49m59s). Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x3j5ci0>>. Acesso em: 12 out. 2018.

O ESTADÃO. **100 anos da Primeira Guerra Mundial**. Disponível em: <<http://infograficos.estadao.com.br/especiais/100-anos-primeira-guerra-mundial/>>. Acesso em 12 out. 2018.

UBISOFT, 2014. **The Valiant Hearts: The Great War**. Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant\\_hearts\\_trial](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant_hearts_trial)>. Acesso em: 12 out. 2018.

## 8.2. Referências para o estudante

FERREIRA, Ramon Montorri. **Primeira Guerra**. 2018. 21 slides. Disponível em: <[http://prezi.com/n9fqppm\\_ucs5/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/n9fqppm_ucs5/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)>. Acesso em: 12 out. 2018.

HISTORY CHANNEL. **Guerras Mundiais**. 2014. (49m59s). Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x3j5ci0>>. Acesso em: 12 out. 2018.

O ESTADÃO. **100 anos da Primeira Guerra Mundial**. Disponível em: <<http://infograficos.estadao.com.br/especiais/100-anos-primeira-guerra-mundial/>>. Acesso em 12 out. 2018.

UBISOFT, 2014. **The Valiant Hearts: The Great War**. Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant\\_hearts\\_trial](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant_hearts_trial)>. Acesso em: 12 out. 2018.

## Conhecendo o Sistema Solar

### 1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

A realidade estrutural escolar e principalmente a rede pública, prevê em seus planejamentos a inserção das tecnologias digitais como forma de impulsionar o processo de ensino aprendizagem e melhoria das aulas práticas nas escolas. Porém, é necessário e sempre válido ressaltar que várias não apresentam o mínimo de estrutura física, aparatos tecnológicos, laboratórios de computação com um computador por aluno ou de cursos que realmente tenham como objetivo capacitar seus professores saber usar, como usar, e o que usar nesse ambiente que às vezes é tão hostil.

Desta rede, que mais parece remendada aos trancos e barrancos, percebemos que são poucos os professores que partem para uma terra de descobrimento por conta própria e se aventuram no mar de inovações que lhe permitem o acesso as possíveis melhorias na qualidade de ensino, e conseqüentemente o obriga a sair de sua zona de conforto.

Atuando como professor entre as turmas do Ensino Fundamental I e II, percebi o quanto os professores não fazem uso de Objetos de Aprendizagem nem pelo lado motivacional quanto aos alunos, ou pelo lado de si próprio e a busca por melhores ferramentas de trabalho, que no caso são fórmulas de enfrentar/resistir/construir e possibilitar o senso crítico através do conhecimento adquirido nessas aulas tecnopedagógicas.

A utilização do meu Objeto de Aprendizagem (*System Solar Scope*, disponível em <https://www.solarsystemscope.com/>) parte de uma necessidade presenciada em uma escola de periferia ao qual sou professor. Nessa escola, trabalho com a disciplina de Ensino Religioso e certa vez em uma sala de 5º ano me deparei com um cartaz antigo sobre o Sistema Solar (datado de quando Plutão ainda era considerado Planeta, onde deixou esse grau em 2006) e que ficava no alto e sem condições dos alunos fazerem uma leitura, ou seja, algo desatualizado e sem proporcionar a curiosidade dos estudantes.

Desta forma, a temática utilizada nessa Sequência parte deste princípio, fazer com que os alunos compreendam que aquele cartaz exposto ali, deveria ser mais bem utilizado, sendo que o próprio professor regente nem o utilizava em suas aulas, só mostrava a ordem dos Planetas e só quando contemplava a matéria.

Segundo a Secretaria Estadual de Educação do Paraná, a Astronomia pode ser compreendida como uma das mais antigas ciências, tendo como objeto o estudo de toda e qualquer matéria que possa pertencer ao espaço sideral (corpo celeste), podendo ser divididos em asteroides, cometas, planetas, meteoros e meteoritos, estrelas e satélites artificiais e naturais.

Assim, percebemos na Astronomia um compromisso de conhecer a fundo o Sistema Solar para compreender melhor os fenômenos astronômicos, e na possibilidade de levar até o meio escolar para que nossos alunos assimilem a importância do Universo que está ao nosso redor.

Ao introduzir a Astronomia e por consequência o Sistema Solar, provocaremos em nossos alunos indagações referente as questões: Como surgiu o Universo? O que são galáxias? O que é constelação? O que é Astronomia? Como é estruturação dos Planetas pertencentes a nossa Galáxia, qual é a sua distância até nós e o Sol e problematizar as diferenças entre os Planetas e os Planetas Anões? Qual é o maior e qual é o menor Planeta? Diferenciar o que é rotação e translação? Associando essas questões ao nosso Objeto de Aprendizagem (*System Solar Scope*), acredito que nossas dúvidas serão sanadas!

## 2. OBJETIVOS

- ✓ Compreender a estrutura e a origem do Universo;
- ✓ Estruturar o conceito de Astronomia e a importância de sua compreensão na atualidade;
- ✓ Entender a teoria de origem do universo e a exploração do espaço;
- ✓ Compreender algumas características de diferentes tipos de astros celestes, como estrela, planeta, satélite, asteroide e cometa e reconhecer o Sistema Solar;
- ✓ Estudar como a Terra está estruturada e quais são as suas partes constituintes;
- ✓ Empregar a tecnologia digital na sala de aula, no qual possibilitará uma melhor assimilação de conteúdo e elevará a motivação dos alunos e também do professor.

## 3. CONTEÚDO

### **Conceituais:**

- ✓ A estrutura da Terra e a Origem do Universo;
- ✓ A ciência e a origem do Universo;
- ✓ O Sol e os planetas do Sistema Solar;
- ✓ Movimentos da Terra.

### **Procedimentais:**

- ✓ Análise do Objeto de Aprendizagem (*Solar System Scope*);

- ✓ Leitura dos textos disponíveis no OA;
- ✓ Pesquisa através da Internet em sites de confiança sobre a temática, e no site da desenvolvedora do OA sugerido pelo professor.

#### Atitudinais:

- ✓ Compreender a estrutura e a origem do Universo;
- ✓ Entender a teoria de origem do universo e a exploração do espaço;
- ✓ Diferenciar o que são astros celestes (estrela, planeta, satélite, asteróide e cometa) e suas propriedades;
- ✓ Conhecer as características dos movimentos realizados pelo nosso Planeta e dos Planetas “vizinhos”.

## 4. ANO

Essa sequência é dirigida aos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental I da Rede Municipal de Divinópolis-MG.

## 5. TEMPO ESTIMADO

Sequência didática desenvolvida para 5 aulas de 50 minutos cada.

AULA	DESCRIÇÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
1	Levantamento de questões norteadoras como O que existe no céu? Como surgiu o Universo?  Possibilitar aos alunos a compreensão das variadas explicações sobre a origem do Universo, levando em consideração as explicações religiosas e as científicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quadro negro, giz;</li> <li>✓ Projetor e Notebook;</li> <li>✓ Vídeo <i>Ready Jet Go!</i> Episódio 1: Um passeio pelo Sistema Solar.</li> </ul>
2	O que são astros e quais são suas propriedades? Nessa aula os alunos poderão compreender segundo a Astronomia, o que é corpo celeste e como eles se dividem, além disso, descobrir astrônomos de renome que fizeram a diferença com suas observações.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Quadro negro e giz.</li> </ul>
3	Exemplificar usando o desenho animado da <i>Nat Geo Kids</i> (disponível em <a href="https://youtu.be/y37g9PB32bY">https://youtu.be/y37g9PB32bY</a> ), no qual utiliza de uma linguagem simples e objetiva explicar a disposição dos Planetas no Sistema Solar, sendo um vídeo de grande importância para essa aula inicial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Acesso à Internet.</li> </ul>
4	Utilização do Objeto de Aprendizagem <i>System Solar Scope</i> e exploração das principais características do Sistema Solar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Acesso à Internet.</li> </ul>



5	Confeção de cartaz sobre o conteúdo abordado nas aulas anteriores como forma de demonstrar o conhecimento adquirido ou dobradura dos Planetas que compõem o Sistema Solar (disponível no site do <i>System Solar Scope</i> para download através do link <a href="https://www.systemsolarcope.com">https://www.systemsolarcope.com</a> ).	✓ Giz de cera, cartolina, lápis de cor, cola.
---	---	---

## 6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

- ✓ Quadro negro e giz;
- ✓ *Notebook*;
- ✓ Projetor;
- ✓ Acesso à Internet;
- ✓ Giz de cera, cartolina, lápis de cor, cola.

## 7. DESENVOLVIMENTO

### Aula 1

A primeira aula sobre a temática vai servir como norteadora, no qual serão levantadas questões problemas (O que existe no céu? Como surgiu o Universo?) e que os alunos poderão responder da maneira que achar a mais correta.

Posteriormente, serão explanadas pelo professor as teorias do Criacionismo (Divina Criação) e a Científica (*Big Bang*) sobre a nossa existência e o no estão embasadas cada uma dessas teorias.

Por fim, será aplicada uma atividade relacionada ao conteúdo visto durante a primeira aula.

### Aula 2

Utilizando da apresentação slides, projetor e notebook, a segunda aula tem como fundamento possibilitar aos alunos compreender o que é corpo celeste (matéria física existente no espaço sideral), podendo ser a Lua, o Sol, Planetas e asteróides.

Possibilitará também diferenciar o que são astros luminosos e astros iluminados, e a constituição de uma Estrela e Cometa.

Nessa aula, será proposta uma pesquisa referente aos grandes astrônomos Nicolau Copérnico e Galileu Galilei e suas contribuições para a astronomia.

### **Aula 3**

Durante a terceira aula, será proposto a utilização do desenho animado *Ready Jet Go!*, produzido pelo canal *Nat Geo Kids* no qual em seu episódio número 1 “Um passeio pelo Sistema Solar”, onde um jovem alienígena chamado Jet ao brincar sobre o Sistema Solar com seus amigos terráqueos os convida a conhecer como é o espaço, estabelecendo assim uma abordagem simples, objetiva e de grande contribuição com a continuidade da sequência didática.

No transcorrer do episódio, perguntas como quantas vezes o Sol é maior do que a Terra é respondida, qual seriam a ordem dos Planetas e a origem de seus nomes e várias outras características de profunda importância são contempladas.

Ao terminar o vídeo, o professor conduzirá um jogo de perguntas com os alunos, visto que o docente terá em suas mãos os principais apontamentos feitos pelas crianças do desenho em sua caminhada ao espaço.

### **Aula 4**

Após as introduções necessárias sobre o que seria o Universo e como ele se originou (Criacionismo e *Big Bang*), o que é corpo celeste e o que são astros luminosos e iluminados, e o desenho animado *Ready Jet Go!*, é dado o momento de inserir o Objeto de Aprendizagem *System Solar Scope* e apresentar o Sistema Solar.

Utilizando o OA, o professor poderá exemplificar todos os conteúdos abordados durante as aulas anteriores, porém utilizando uma ferramenta muito mais parecida com a realidade.

Nessa aula o professor irá propor uma caminhada pelo Sistema Solar, e explorando os conteúdos disponíveis como a Enciclopédia e as características básicas de cada Planeta ou do Sol, sua Estrutura e fazendo uma leitura detalhada com os alunos para uma melhor absorção do conhecimento.

### **Aula 5**

Nesta última aula, o professor levará para a sala de aula cartolina, giz de cera, lápis de cor, a fim de que os alunos elaborem em grupos de até 3 alunos seu

próprio Sistema Solar. Para esta aula, os alunos devem respeitar a ordem correta dos Planetas a partir do Sol.

Outra atividade a ser proposta é a de confecção dos Planetas a partir de dobraduras, disponíveis gratuitamente através do site *System Solar Scope* (<https://www.solarsystemscope.com/>), onde qualquer dobradura referente aos Planetas podem ser baixadas e impressas.

## 8. AVALIAÇÃO

O processo de avaliação do conhecimento assimilado pelos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental será dividido em etapas.

De início, os alunos serão expostos a questões como: “O que existe no céu?” e “Como surgiu o Universo?”. Os alunos serão avaliados a partir desse conhecimento prévio e no caminhar sobre a temática do Sistema Solar.

Será também avaliados quanto sua dedicação durante as aulas, onde a atenção e os questionamentos serão relevantes para o decorrer das aulas seguintes.

A terceira etapa da avaliação possui como ferramenta de auxílio o laboratório de informática. Os alunos estarão sendo avaliados em uma pesquisa por meio de site de buscas e sua postura frente a grande quantidade de informações relevantes e irrelevantes que surgem no acesso á grande rede.

Objetivando o aluno como crítico social e questionador, será proposto o desenho animado “*Ready Jet Go!*” no qual deixarão seus comentários sobre essa produção e deverão responder por questões pertinentes ao vídeo.

Por fim, os alunos serão avaliados na utilização da ferramenta “*System Solar Scope*” e sua dedicação na compreensão e curiosidade das informações que provém dessa ferramenta e na construção de material para amostra da temática.

## 9. REFERÊNCIAS

### 9.1. Referências para o professor

BRASIL ESCOLA. **O Sistema solar**. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/sistema-solar.htm> >. Acesso em 22 nov. 2018.

ENSINA RTP. **O Sistema Solar**. Disponível em: < <http://ensina.rtp.pt/artigo/o-sistema-solar> >. Acesso em: 22 nov. 2018.

NATGEOKIDS BRASIL. **Ready Jet Go!: Um passeio pelo Sistema Solar**, Episódio 1. 2017. (12min29s). Disponível em: <https://youtu.be/y37g9PB32bY>. Acesso em: 22 nov.2018.

OLIVEIRA, Clara Regina Agostini. **Objetos de aprendizagem no ensino de ciências naturais na educação de jovens e adultos – EJA: alternativas e oportunidades**. /Clara Regina Agostini Oliveira. – Volta Redonda: UniFOA, 2014.

REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE FÍSICA. **Jornada no Sistema Solar**. v. 32, n. 2, 2502 (2010). Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/rbef/v32n2/v32n2a13.pdf>> Acesso em: 22 nov. 2018.

Revista Galileu. **Visite planetas fora do Sistema Solar com esta plataforma em 360° da Nasa**. Disponível em:< <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/05/visite-planetas-fora-do-sistema-solar-com-esta-plataforma-em-360-da-nasa.html> >. Acesso em 22 nov. 2018.

## 9.2 Referências para o professor

Brasil Escola. **O sistema solar**. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/sistema-solar.htm> >. Acesso em 22 nov. 2018.

Ensina RTP. O Sistema Solar. Disponível em: < <http://ensina.rtp.pt/artigo/o-sistema-solar/>>. Acesso em: 22 nov. 2018

NATGEOKIDS BRASIL. **Ready Jet Go!: Um passeio pelo Sistema Solar**, Episódio 1. 2017. (12min29s). Disponível em: <https://youtu.be/y37g9PB32bY>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Revista Galileu. **Visite planetas fora do Sistema Solar com esta plataforma em 360° da Nasa**. Disponível em: < <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/05/visite-planetas-fora-do-sistema-solar-com-esta-plataforma-em-360-da-nasa.html> >. Acesso em 22 nov.2018.

## O uso da contação de histórias na aula de ensino religioso

### 1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Ao longo da caminhada educacional percebemos quantas ferramentas surgiram e que são imprescindíveis para o processo de formação do ser aluno e posteriormente se tornar um transformador social em potência.

No tempo de nossos avós era comum sentar em roda e contar histórias remotas e tais histórias e sua riqueza em detalhes contribuía para o conhecimento de um determinado grupo de pessoas. Para Domingos (2012) só consegue a

atenção do outro quem tiver a melhor história para contar. Atualmente, conseguimos perceber traços dessa atividade através das contações de histórias e suas transformações ao longo do século XXI.

Dentre inúmeras ferramentas tecnológicas, uma a prática da contação tradicional ganhou remodelagem e uma nova terminologia, o *STORYTELLING* (contação de histórias) onde está acessível até mesmo para dispositivos móveis e que buscam promover ainda mais curiosidade dos que aceitam adentrar nesse mundo da imaginação.

Essa grande parceira do processo de abordagem pedagógica, está associada a entrada da criança no ciclo de alfabetização e o acompanha até o último ano do Ensino Fundamental II, onde tem a capacidade de provocar as mais variadas experiências. É válido ressaltar que durante o Ensino Fundamental II também é possível prender a atenção dos alunos através dessa ferramenta, porém em menor escala do que o Ensino Fundamental I.

Tais experiências estão ligadas principalmente ao seu receptor (aluno), mas que também acabam modificando seu interlocutor (professor). Por meio dessa prática, o aluno se torna presente na contação de histórias, onde o mesmo busca promover a participação efetiva do discente, o pensamento crítico e a criatividade, possibilitando outra maneira didática e fugindo um pouco do modelo tradicional de Ensino resistente no século XXI.

Atuando como professor de Ensino Religioso no município de Divinópolis, já utilizava dessa arte e como salientado em um fórum, somente o termo era novidade no que já fazia. A maneira de uso da contação envolve um processo gradual de aprimoramento como bem ressalta no trecho de Lazier (2009), “a expressão, improvisação, pausas, altura da voz, emoção, ritmo e olhar são fundamentais ao se contar uma história”.

Desta forma, compreendemos que o *Storytelling* nas aulas específicas de Ensino Religioso pode tornar possível a imersão do ouvinte nos objetivos propostos pela aula do professor. Por meio da contação, o aluno sentirá como parte integral do processo de ensino aprendizagem.

## 2. OBJETIVOS

- ✓ Apresentar o *STORYTELLING* como ferramenta capaz de melhorar a compreensão do aluno acerca de uma determinada temática;
- ✓ Possibilitar ao aluno um momento de atuar em meio às histórias, expondo assim suas ideias e reflexões;
- ✓ Situar a importância da contação de histórias como prática ancestral e a capacidade da oralidade no processo de ensino aprendizagem;
- ✓ Compreender o *STORYTELLING* como recurso tecnológico capaz de proporcionar a imaginação, desenvolvimento do pensamento crítico, sentidos de saber escutar e quando falar e capacidade de improvisação.

### 3. CONTEÚDO

#### **Conceituais:**

- ✓ Contação de histórias e a importância da oralidade;
- ✓ *Storytelling* midiático (a contação de história) e sua relação com as novas tecnologias digitais;
- ✓ O uso da contação como recurso didático nas aulas de Ensino Religioso;
- ✓ Os valores morais e éticos na abordagem do *Storytelling*.

#### **Procedimentais:**

- ✓ Contação utilizando fábulas sobre valores morais e éticos;
- ✓ Diferenciar a contação de histórias X *Storytelling*;
- ✓ Interesse pela temática através da oralidade e utilizando as ferramentas do século XXI, possibilitando ao educando compreender ainda mais o uso responsável da tecnologia digital no espaço educacional.

#### **Atitudinais:**

- ✓ Contação de histórias como manifestação antiga dos saberes;
- ✓ Importância da contação de história com o objetivo de prender mais atenção dos alunos, provocando o senso crítico, a imaginação e o senso de improvisação do mesmo.

### 4. ANO

Essa sequência didática é dirigida para os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II.

## 5. TEMPO ESTIMADO

O prazo estimado para o desenvolvimento dessa sequência didática é estimado para 5 aulas de 50 minutos cada.

AULA	DESCRIÇÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
1	<p>Levantamento do conhecimento prévio sobre a contação de histórias.</p> <p>- Quais histórias conhecessem e que foram passadas entre os membros da própria família?</p> <p>- Quais benefícios podem trazer para uma sala de aula onde o professor utiliza da contação de histórias?</p> <p>Vídeo Como contar histórias na educação infantil? Disponível em: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=eilWGKV3jIE">https://www.youtube.com/watch?v=eilWGKV3jIE</a></p> <p>Registro das informações mais relevantes e registro no quadro negro e posteriormente no caderno dos alunos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quadro negro, giz;</li> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
2	<p>Questionamento levantado pelo professor após a explicação da aula anterior sobre a contação de histórias:</p> <p>- O que é Storytelling? Qual é a sua diferença com relação a contação de histórias?</p> <p>- Quais aplicativos temos disponíveis para nossos dispositivos móveis que abordam o <i>Storytelling</i>?</p> <p>Ao abordar o storytelling, será passado o vídeo “O que é <i>STORYTELLING</i>?- 3 PASSOS que VOCÊ PRECISA SABER! (Como contar Histórias). Disponível em: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzzn5tHP-Q">https://www.youtube.com/watch?v=qzzn5tHP-Q</a>.</p> <p>Por fim, será proposto um debate sobre o tema e a divisão da sala em grupos e a escolha de uma fábula para cada grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
3	<p>Utilização do <i>Prezi</i> para recriar uma contação da Fábula das Três Peneiras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
4	<p>Posteriormente, os alunos deverão formar um círculo para debate e sobre a utilização da ferramenta tecnológica para melhor ambientação da contação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>.</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
5	<p>Com os grupos previamente divididos na aula número 2, é o momento de criação dessas fábulas interativas, onde o professor levará seus alunos até o laboratório de informática e guiará os mesmos nesse percurso até a apresentação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laboratório de informática;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>.</li> </ul>

## 6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

- ✓ Quadro negro e giz;

- ✓ Notebook;
- ✓ Smartphone;
- ✓ Acesso á internet;

## 7. DESENVOLVIMENTO

### Aula 1

Durante a primeira aula, o professor buscará questionar juntamente com os alunos o que sabem sobre a contação de histórias. A partir desse momento e com a recepção do conhecimento prévio dos alunos, o professor buscará fazer um apanhado geral do quanto é importante a oralidade e a contação de histórias para o processo de ensino aprendizagem. Todas as informações passadas pelo professor e os apontamentos dos alunos serão registrados no quadro negro e depois no caderno dos estudantes.

### Aula 2

De posse das primeiras impressões dos alunos quanto ao tema, o docente abordará o *STORYTELLING*, que nada mais é que a reformulação da contação de histórias usando como artifícios as novas tecnologias digitais. Para essa atividade será utilizado o aplicativo *Storytelling Cubes*, disponível para dispositivos *Android* e *iOS*.

Nesse aplicativo o aluno poderá escolher uma temática e ao “jogar os dados”, variados elementos aparecerão para propor a criatividade na criação de histórias.

O professor dividirá a turma em grupos de 4 alunos e cada grupo escolherá uma fábula para apresentar no decorrer da sequência.

### .Aula 3

Na aula seguinte, o professor utilizará o *Prezi* para recriar uma contação, no qual além de inserir essa ferramenta de apresentação, os alunos terão uma referência visual sobre uma história ou fábula escolhida. O *Prezi* (disponível em <https://www.prezi.com>) é uma plataforma de apresentação interativa.





www.prezi.com

Com grande variedade de elementos gratuitos e que possibilitam uma atração ainda maior nos planos didáticos, tem livre acesso para a inserção dos mais variados formatos de arquivos, o *Prezi* ainda possui a opção de download, ficando mais prático seu uso e manuseio sem a Internet caso não tenha disponibilidade. Nessa aula, será utilizado a história “As três peneiras”, o projetor, notebook e acesso à Internet.



“As três peneiras” de Sócrates. Criada por Teresa Tranchitella. Disponível em: [https://prezi.com/kb8cx\\_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/](https://prezi.com/kb8cx_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/). Acesso em 13 abril de 2019.

#### **Aula 4**

Após a contação e a utilização do *Prezi*, os alunos em grupos irão comentar entre os pontos positivos e negativos da contação de histórias e o uso das novas tecnologias.

Terminado as conclusões, o professor irá salientar sobre os benefícios da aliança entre a tecnologia digital e a contação de histórias no processo de ensino aprendizagem e desenvolvimento do senso crítico e do imaginário do aluno utilizando de atividade lúdica e de grande interação.

#### **Aula 5**

Em virtude da introdução ao STORYTELLING, o professor comandará seus respectivos alunos em grupos previamente selecionados para que se dirijam até o laboratório de informática, no qual os grupos produzirão sua própria contação de

histórias, podendo utilizar o *Prezi* como recurso metodológico e diversificado para apresentação e caracterização de sua trama.

## 8. AVALIAÇÃO

OBJETIVOS	AVALIAÇÃO
Apresentar o STORYTELLING como ferramenta capaz de melhorar a compreensão do aluno acerca de uma determinada temática;	O professor buscará avaliar os alunos nas suas contribuições frente ao tema, e a cada questão levantada pelo docente. Questão 1: O que é Storytelling? Questão 2: O Storytelling consegue melhorar a absorção de conhecimento sobre determinado fato? No final, as respostas dadas pelos alunos serão avaliadas pelo professor resultando assim no objetivo concluído ou não.
Possibilitar ao aluno um momento de atuar em meio às histórias, expondo assim suas ideias e reflexões;	Dando voz aos alunos, o professor anotar os nomes dos que mais interferem na construção da história através do Storytelling Cubes e os que se mostram pró-ativos.
Situar a importância da contação de histórias como prática ancestral e a capacidade da oralidade no processo de ensino aprendizagem;	Ao utilizar a ferramenta Prezi, os alunos serão avaliados na originalidade de sua construção para apresentação, escolha de imagens, oralidade e dinamismo durante o percurso de contação.
Compreender o STORYTELLING como recurso tecnológico capaz de propor asas a imaginação, desenvolvimento do pensamento crítico, sentidos de saber escutar e quando falar e capacidade de improvisação.	Por fim, novamente os alunos poderão deixar suas impressões do uso da ferramenta tecnológica aliada à contação ressaltando os pontos cruciais desses elementos.

## 9. REFERÊNCIAS

### 9.1. Referências para o professor

BELLINI, Felipe. **Como contar histórias na educação infantil?** 2016 (7min16s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eiIWGKV3jIE>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

CDFS. **O QUE É STORYTELLING?- 3 PASSOS QUE VOCÊ PRECISA SABER! (Como contar Histórias)**. 2017. (7min41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qzzzn5tHP-Q>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

DOMINGOS, A. **Storytelling midiático: a arte de narra a vida como ferramenta para educação**. (2012). Disponível em: [http://educonse.com.br/2012/eixo\\_08/PDF/78.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf)>. Acesso em: 13 abril. 2019.

INSTITUTO CRESCER. **Storytelling na Educação - Aprendizagem Significativa**. 2018. (1m43s). Disponível em: < <https://youtu.be/LmDQvsfqRg8> >. Acesso em: 13 abril. 2019.

Laboratório de Tecnologia Educacional. **Contação de histórias e educação: benefícios na formação das crianças.** Disponível em: <http://www.labted.net/single-post/2018/07/17/Conta%C3%A7%C3%A3o-de-hist%C3%B3rias-e-educa%C3%A7%C3%A3o-benef%C3%ADcios-na-forma%C3%A7%C3%A3o-das-crian%C3%A7as>>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

LAZIER, Joceli de Fátima Cerqueira. **Desenvolvimento do conceito de meio ambiente com crianças por meio da “contação de histórias”: uma contribuição À educação ambiental.** Disponível em: [http://educonse.com.br/2012/eixo\\_08/PDF/78.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf)>. Acesso em: 13 abril. 2019.

OLIVEIRA, Caíque. **Storytelling e hipertexto: as novas dimensões da narrativa no ciberespaço.** Disponível em: <http://revistas.unaerp.br/inrevista/article/view/1384/1219>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

TRANCHITELLA, Teresa. **Passar pelas três peneiras significa.** 2015. 10 slides. Disponível em: [https://prezi.com/kb8cx\\_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/](https://prezi.com/kb8cx_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/). Acesso em: 13 de abril. 2019.

## 9.2. Referências para o professor

BELLINI, Felipe. **Como contar histórias na educação infantil?** 2016 (7min16s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eilWgKV3jIE>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

CDFS. **O QUE É STORYTELLING?- 3 PASSOS QUE VOCÊ PRECISA SABER! (Como contar Histórias).** 2017. (7min41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qzzzn5tHP-Q>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

INSTITUTO CRESCER. **Storytelling na Educação - Aprendizagem Significativa.** 2018. (1m43s). Disponível em: < <https://youtu.be/LmDQvsfqRg8> >. Acesso em: 13 abril. 2019.

Laboratório de Tecnologia Educacional. **Contação de histórias e educação: benefícios na formação das crianças.** Disponível em: <http://www.labted.net/single-post/2018/07/17/Conta%C3%A7%C3%A3o-de-hist%C3%B3rias-e-educa%C3%A7%C3%A3o-benef%C3%ADcios-na-forma%C3%A7%C3%A3o-das-crian%C3%A7as>>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

TRANCHITELLA, Teresa. **Passar pelas três peneiras significa.** 2015. 10 slides. Disponível em: [https://prezi.com/kb8cx\\_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/](https://prezi.com/kb8cx_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/). Acesso em: 13 de abril. 2019.

## Youtube na aula de História, uma ferramenta de fortalecimento no processo de ensino aprendizagem

### 1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

Atualmente presenciamos uma chuva de novidades a cada dia, e entre tantos podemos compreender os recursos audiovisuais e sua forma atraente na busca pelo reforço do interesse do aluno sobre determinada temática, aguçar a curiosidade e promoção em busca de uma maior motivação tanto dos alunos quanto dos professores por essa ferramenta.

Os canais de compartilhamento de vídeos estão mais presentes no nosso cotidiano. Para exemplificar, temos o *Youtube* como a grande propulsora desse segmento no campo do entretenimento e que alcançou todos os ramos possíveis, e no campo educacional passou também a se dedicar a essa idéia há muito pouco tempo e que já provoca transformações consideráveis.

Dessa forma, é de suma importância compreender as inúmeras possibilidades que um vídeo compartilhado pode alcançar quando o assunto é o processo de ensino aprendizagem.

Esse recurso audiovisual contribuiu para o enriquecimento acerca de uma temática, no qual proporciona aos alunos “vivenciar” em uma aula de História fatos marcantes que em um ambiente escolar “enquadrado” e ainda tradicionalista (sem iniciação às tecnologias digitais e sua contribuição para o saber não possibilitaria).

Vale ressaltar que os documentários em DVD ou canais abertos/fechados se viram em extinção caso não se adaptasse ao modelo de compartilhamento através dessa plataforma.

Ou seja, compreender a plataforma do *Youtube* como pratica de aprendizagem virtual, é aguçar a criatividade e buscar promover uma maior motivação tanto dos alunos e professores por essa ferramenta, colaborando assim para as novas práticas de aula, com postagens do aluno em busca do próprio conhecimento e o modelo de sala de aula invertida para gerar aulas mais estimulantes para os alunos.

Ambientando nossa temática durante as aulas de História e sua relação com o *Youtube*, utilizaremos esse meio para atrair nossos alunos para um período não vivenciado que é o da Segunda Guerra Mundial.

Sobre essa temática, o *Youtube* se mostra de grande variedade de vídeos. Tais referências vão desde vídeos de professores apresentando o tema e as grandes empresas do ramo midiático e educacional que criam documentários ricos em qualidade de som e imagem, e com uma narrativa que prende a qualquer um que admira uma boa história.

## 2. OBJETIVOS

Por meio da compreensão e execução da referida sequência didática, buscaremos:

- ✓ Reconhecer o contexto da Segunda Guerra Mundial;
- ✓ Compreender o que foi o Holocausto nesse período;
- ✓ Identificar os conflitos mundiais e vivenciados na Europa;
- ✓ Discutir as diversidades étnicas e o preconceito e a violência vivida nesse período.

## 3. CONTEÚDO

- ✓ A Segunda Guerra Mundial;
- ✓ A Europa em Guerra.

## 4. ANO

Essa sequência é dirigida aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II.

## 5. TEMPO ESTIMADO

Sequência didática desenvolvida para 5 aulas de 50 minutos cada.

AULA	DESCRIÇÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
1	Levantamento do conhecimento prévio sobre a Segunda Guerra Mundial e proposta de debate sobre o site de compartilhamento e sua importância como transmissão de conhecimento.  Atividade online utilizando o <i>Mentimeter</i> , no qual o aluno irá postar em palavras-chave sua impressão sobre o vídeo “Segunda Guerra Mundial- Como tudo começou?” e o papel do <i>Youtube</i> como mediador do conhecimento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quadro negro, giz;</li> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ Acesso à Internet.</li> </ul>

2	Usando do modelo de sala de aula invertida, o professor solicitará que seus alunos assistam a um vídeo para a próxima aula (Auschwitz- Campo de concentração Nazista na Polônia). No dia seguinte, os alunos chegarão com o conteúdo do vídeo proposta pronto para uma discussão.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
3	Reflexão a cerca dos conteúdos disponíveis no <i>Youtube</i> e sua relevância social, e no caráter educacional. Até que ponto o compartilhamento aberto de vídeos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem?	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet;</li> <li>✓ Laboratório de informática.</li> </ul>
4	No laboratório de informática, o professor criará um email para a sala e com acesso a criação de um canal no <i>Youtube</i> .  Posteriormente, os alunos desenvolverão seus próprios conteúdos alicerçados em todas as aulas anteriores e mediados pelo professor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet;</li> <li>✓ Laboratório de informática.</li> </ul>
5	Navegando na Internet, os alunos deverão pesquisar fotografias do período da Segunda Guerra e estabelecer um comparativo entre como era as cidades e como ficou durante os conflitos.  O aluno poderá usar também das redes sociais a fim de enriquecer sua pesquisa e possibilitar a conscientização das barbáries acontecidas durante a Guerra.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet;</li> <li>✓ Laboratório de informática.</li> </ul>

## 6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

- ✓ Quadro negro e giz;
- ✓ Laboratório de Internet;
- ✓ *Notebook*;
- ✓ *Smartphone*;
- ✓ Caderno dos alunos para criar seus rascunhos e conexão com Internet.

## 7. DESENVOLVIMENTO

### Aula 1

Durante a primeira aula, será levantada a questão referente a Segunda Guerra Mundial: -O que vocês sabem sobre a II Grande Guerra? Já viram algum vídeo sobre o assunto?

Em seguida, o professor perguntará a respeito do site de compartilhamento de vídeos (*Youtube*) e irá propor um debate sobre o poder e o alcance dessa rede

social na vida das pessoas. Porém antes, assistirão a um vídeo introdutório intitulado “Segunda Guerra Mundial- Como tudo começou?” através do link <https://www.youtube.com/watch?v=Um4SK1QbKss>.

Após essa interação, o professor apresentará uma atividade online utilizando o *Mentimeter*, que é uma tempestade de ideias e que dá a chance das pessoas opinarem por meio do site <http://www.menti.com>. Nessa chuva de ideias os alunos deverão inserir 5 palavras-chave sobre o que compreenderam do vídeo.

Com base nas asserções dos alunos, o professor conduzirá a aula relacionando a importância do *Youtube* como facilitadora do processo de ensino aprendizagem.

## **Aula 2**

De posse da resolução do *Mentimeter*, e posteriormente sobre a reflexão do *Youtube* como auxiliar na aprendizagem, o professor abordará utilizando o modelo de sala de aula invertida e o quanto ela é instigadora por parte do aluno na busca pelo conhecimento. O professor pedirá aos seus alunos que assistam ao vídeo “Auschwitz- Campo de concentração Nazista na Polônia” no link <https://www.youtube.com/watch?v=UsNGTitylX4>. Na aula seguinte o professor irá propor um debate sobre o conteúdo.

## **Aula 3**

Nessa aula e buscando enriquecer ainda mais a relação sadia dos alunos com o *Youtube* de maneira educacional, o professor levará os alunos até o laboratório de informática. Cada aluno deverá levar seu caderno para anotações. O professor pedirá que cada aluno esteja conectado a Internet e que limpe seu histórico de buscas no *Youtube*. Ao acabar tal limpeza, o aluno deverá criar uma única pesquisa e observar todos os conteúdos relacionados que ficam expostos na tela inicial do site. Após essa análise, serão levantadas algumas questões como:

- O seu smartphone já vem com o *Youtube* instalado de fábrica, você o utiliza de maneira conveniente?
- Você acha que por meio dessa ferramenta é possível estimular ainda mais as aulas no século XXI?

- Ao estabelecer uma pesquisa. Quais são os conteúdos vinculados? Você vê uma linearidade dos assuntos?

#### **Aula 4**

Os alunos deverão ir para o laboratório de informática, no qual o professor irá criar um email vinculado ao *Youtube*. Posteriormente o professor habilitará o canal e ensinar seus alunos como criar seus próprios conteúdos, *playlists* e vincular seus vídeos favoritos.

Com todos os debates teóricos e a prática feita com os alunos, é o momento ao qual o aluno será protagonista do seu processo de conhecimento. Utilizando de um notebook/computador ou o smartphone, o aluno produzirá um vídeo para fazer upload na conta criada ou fazer uma transmissão ao vivo sobre o que aprenderam com as aulas anteriores.

#### **Aula 5**

Através da Internet e sob coordenação do professor, os alunos deverão elaborar uma pesquisa em sites de busca ou redes sociais sobre as mais variadas fotografias desse período e sua relação com a atualidade (várias montagens de fotografias fazem o antes e o depois do período de guerra, a fim de conscientizar as pessoas sobre o terror vivido e o medo de que um dia tudo volte a acontecer).

Por fim, ainda com os alunos pesquisadores, buscar compreender quais foram os fatores de contribuíram para a Segunda Guerra Mundial e será proposta uma atividade de revisão.

## **8. AVALIAÇÃO**

A proposta de avaliação seguindo essa temática acontecerá desde a primeira aula, momento ao qual o aluno será questionado e por meio de quais veículos de comunicação alcançou essa informação.

Posteriormente na atividade *Mentimeter*, a inserção de termos relacionados a Segunda Guerra Mundial por sua escolha conduzirá o professor sobre o conteúdo que foi assimilado e observará atentamente as discussões sobre o papel do compartilhamento de vídeos no processo educacional do século XXI.



O terceiro passo da Avaliação é o engajamento do aluno na sua emancipação virtual, no qual será protagonista da edição/criação de um vídeo sobre a temática da aula, pesquisando na Internet e usando também das Redes Sociais para formulação de seu material.

Todos os passos acima citados deverão ser compreendidos pelo professor como essenciais para sua Avaliação, pois parte da necessidade de compreensão de um fato histórico e proeminente na sociedade e que traz consigo resultados importantes. Além do mais, a Avaliação consistirá na percepção de que o aluno compreendeu o quanto é necessário ver os canais de compartilhamento de vídeo como algo instrucional, e não somente como diversão.

## 9. REFERÊNCIAS

### 9.1. Referências para o professor

BURGESS, Jean e GREEN, Joshua. **YouTube: digital media and society series**. Editora: Polity Press. 2009. 180p. (Resumo).

HOJE NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. **Segunda Guerra Mundial-Como tudo começou**. 2016. (8min38s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Um4SK1QbKss>. Acesso em: 30 maio. 2019.

JOVEM NERD. **Auschwitz - Campo de concentração Nazista na Polônia | Nerdtour**.2016. (16min49s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UsNGTitylX4>. Acesso em: 22 nov. 2018.

MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. Artigo publicado na Revista Comunicação e Educação. São Paulo. ECA-Ed. Moderna, 1995.p 27 a 35.

### 9.2. Referências para o estudante

HOJE NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. **Segunda Guerra Mundial-Como tudo começou**. 2016. (8min38s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Um4SK1QbKss>. Acesso em: 30 maio. 2019.

JOVEM NERD. **Auschwitz - Campo de concentração Nazista na Polônia | Nerdtour**.2016. (16min49s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UsNGTitylX4>. Acesso em: 22 nov. 2018.

*Cyberbullying- a violência por meio das redes sociais*

## 1. CONTEXTO DE UTILIZAÇÃO

As redes sociais possuem uma interação preponderante em nossa vida, e é quase um alienígena quem não possui um perfil eletrônico.

De acordo com o Portal Geekie, “... as metodologias ativas, a abordagem transdisciplinar e a incorporação da tecnologia ao projeto pedagógico tornaram-se ainda mais importantes para a formação de jovens preparados para lidar com as demandas do século XXI”.

De início, as “redes” sociais tinham como grande objetivo misturar os mais variados tipos culturais, sociais e religiosos e formar uma grande teia de experiências sociais. Porém, trouxe consigo também a vulnerabilidade presente nos espaços dessa rede, onde alguns usuários participam dessas ferramentas em contramão, disseminando o ódio, o preconceito e a violência.

Durante a última década, os casos de *Bullying* cresceram de uma maneira tão alarmante e acabou chegando assim até as redes sociais.

Seja ela qual for, as redes sociais possibilitaram de maneira mais eficiente a cobertura do rosto por detrás de seu *smartphone*.ou computador.

Compreendemos assim que as redes sociais e seus mais variados usos é algo inestimável, e agregado à educação e a temática do *Ciberbullying* nas aulas de Ensino Religioso pode promover uma conscientização de como melhor usufruir desse ciberespaço e os cuidados que devemos ter ao participar desses encontros online.

A presente sequência didática buscará na necessidade de utilização das tecnologias digitais (redes sociais) as novas maneiras de ler, refletir e construir o saber no século XXI. E ao associar o *Ciberbullying* e as redes sociais, propor um alerta as ciladas digitais e a complexidade de utilização confiável nos dias atuais e de maneira ética e moral.

## 2. OBJETIVOS

- ✓ Identificar nas redes sociais uma maneira diferente de aprender e que deve ser usada com um bom planejamento e intencionalidade;
- ✓ Compreender o *Ciberbullying* como prática atual e antiética nas redes sociais;
- ✓ Refletir sobre o *Ciberbullying* e suas alterações na vida real de quem são as vítimas;

- ✓ Compreender a utilização das atividades online com objetivo pedagógico e não de entretenimento.

### 3. CONTEÚDO

#### Conceituais:

- ✓ *Ciberbullying* e as redes sociais;
- ✓ As redes sociais e seu papel no processo de ensino aprendizagem.

#### Procedimentais:

- ✓ Análise e interpretação de textos sobre *bullying* e *ciberbullying*;
- ✓ Reflexão sobre o *ciberbullying* por meio de pesquisas na internet, tirinhas e canções;
- ✓ Classificar as redes sociais e sua influência na sociedade propondo um debate;
- ✓ Desenvolvimento de material online para divulgação nas redes sociais (*Facebook* e *Youtube*).

#### Atitudinais:

- ✓ Valorizar a cultura da paz, o diálogo e a tolerância;
- ✓ Reconhecer as redes sociais não somente como diversão, mas sim como escada para o crescimento pessoal;
- ✓ Praticar a ética necessária para o bom uso das redes sociais.

### 4. ANO

Sequência é dirigida aos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II.

### 5. TEMPO ESTIMADO

Sequência didática desenvolvida para 6 aulas de 50 minutos cada.

AULA	DESCRIÇÃO	RECURSOS NECESSÁRIOS
1	Levantamento do conhecimento prévio sobre o que é <i>Bullying</i> e <i>Ciberbullying</i> e sua relação com as redes sociais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quadro negro, giz;</li> <li>✓ Computador e Internet.</li> </ul>
2	Netiqueta, o cuidado necessário nas redes sociais. Leitura de texto e reflexão em roda de conversa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lápis, caderno;</li> <li>✓ Projetor;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Texto Netiqueta da Universidade Federal de Tocantins. Diretoria de Tecnologias Educacionais;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
3	O autodomínio e o uso das tecnologias digitais e das redes sociais	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>.</li> <li>✓ Laboratório de Informática;</li> <li>✓ Acesso á Internet.</li> </ul>
4	Discussão sobre a importância do <i>Facebook</i> e <i>Youtube</i> no processo ético em como se proceder em sua utilização.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Projetor;</li> <li>✓ <i>Notebook</i>;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>;</li> <li>✓ Acesso á Internet;</li> <li>✓ Texto #CiladaDigital, de Shirley Salles.</li> </ul>
5	Publicação nas redes sociais e compartilhamento dessas informações.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Laboratório de informática;</li> <li>✓ <i>Smartphone</i>.</li> </ul>
6	Montagem de cartaz sobre o <i>Bullying</i> e o <i>Ciberbullying</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lápis, lápis de cor, caneta e borracha;</li> <li>✓ Cartolina, recortes de papel.</li> </ul>

## 6. PREVISÃO DE MATERIAIS E RECURSOS

- ✓ Quadro negro e giz;
- ✓ *Notebook*;
- ✓ *Smartphone*;
- ✓ Textos;
- ✓ Cartolina, lápis, cola e lápis de cor e recortes de papel;
- ✓ Internet.

## 7. DESENVOLVIMENTO

## Aula 1

Durante a primeira aula será feito a apuração do conhecimento prévio dos alunos sobre o que é o *Bullying*? Como é caracterizado e o que remete á pessoa que está sendo alvo? O que acontece com quem está praticando essa ação tem punição?

Em seguida, iremos abordar o *Cyberbullying* (mesma prática da vida real, porém fazendo uso das redes sociais).

Todos os argumentos levantados pelos alunos farão parte do material avaliado no fim dessa sequência.

## Aula 2

Utilizaremos o texto Netiqueta, da Diretoria de Tecnologias Educacionais da Universidade Federal do Tocantins e iremos propor que os alunos leiam atentamente.

Posteriormente serão levantadas três questões pertinentes ao texto e que os alunos deverão transcrever para seus cadernos e responder:

- ✓ Quais cuidados devemos ter ao fazer uso dos meios de comunicação virtual?
- ✓ Quais vantagens esses meios de comunicação trazem para o nosso dia a dia?
- ✓ O que então seria a Netiqueta? Ela está em uso ou desuso?
- ✓ Você se sente equilibrado emocionalmente e socialmente no ato de suas postagens? São ofensivas? Reflete sobre tudo aquilo que compartilha? De posse de todas as respostas, cada aluno irá ler suas reflexões para uma roda de conversa na sala de aula.

## Aula 3

A terceira aula terá como foco a reflexão levantada na aula anterior e o tempo que os jovens passam nas redes sociais e não compreendem que a mesma pode ser de grande valia para a busca pelo conhecimento.

O professor levantará as seguintes questões:

- ✓ Vocês acham que por meio das redes sociais o *bullying* ganhou forças? Por quê?

- ✓ As relações reais (casa, vizinhos e amigos) estão em dia? Conversa com eles frente a frente ou ficam somente vinculados de modo online?
- ✓ Vocês acreditam que as redes sociais também podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem? Faz algum uso dessas redes para aprender? Quais e como?

O professor irá propor uma reflexão a partir do trecho de Tom Chatfield (2012) que será transcrito no quadro da sala de aula:

*“se quisermos conviver com a tecnologia da melhor forma possível, precisamos reconhecer que o que importa, acima de tudo, não são os dispositivos individuais que utilizamos, mas as experiências humanas que elas são capazes de criar. As mídias digitais são tecnologias da mente e da experiência. Se quisermos prosperar junto com elas, a primeira lição que devemos aprender é que só podemos ter esperança de compreendê-las de uma forma construtiva falando não da tecnologia de modo abstrato, mas das experiências que ela proporciona”. CHATFIELD,2012.*

#### **Aula 4**

Discussão sobre a importância do *Facebook* e do *Youtube* na sociedade e seu poder sobre o modo de vida de quem os utilizam.

Nesse momento os alunos deverão argumentar suas impressões sobre essas duas grandes ferramentas. Posteriormente os alunos farão a leitura do trecho de #CiladasDigitais de Shirley Salles e pontuar suas principais ideias.

#### **Aula 5**

O professor irá criar uma conta no *Facebook* de caráter Educacional, no qual colocará questões pertinentes a temática do *Ciberbullying*. Cada aluno será aceito nesse perfil para que possam juntos debater sobre as postagens do professor, inferir comentários que venham a enriquecer ainda mais a temática. Cabe ressaltar que os comentários deverão seguir os padrões lidos anteriormente sobre a Netiqueta.

Outro ponto de grande valia será a criação de um canal no *Youtube* para a turma. Por meio desse canal os alunos poderão fazer criar ou editar um vídeo para posteriormente fazer o *upload*, sendo então um vídeo embasado em argumentos e não em suposições e nunca se esquecendo de tornar o vídeo público e preencher as referências do vídeo.

#### **Aula 6**

Os alunos deverão criar um material em cartolina com relação á tudo aquilo que foi proposto durante as 5 aulas sobre o *Bullying* e *Ciberbullying*, usando de criatividade de suas opiniões, posteriormente será divulgado esse material nos corredores da escola.

## 8. AVALIAÇÃO

A avaliação será feita desde a primeira aula, onde o conhecimento prévio de cada aluno fará com que esse crescimento acerca do tema (*Bullying* e *ciberbullying*) provoque uma reflexão sobre os usos devidos e indevidos das redes sociais.

A cada levantamento de questões e as rodas de conversa, o professor anotará os alunos mais eficientes em demonstrar suas opiniões e também atentamente aquele que não fala tanto, mas que na parte escrita se saíram bem.

Analizará os argumentos em cada publicação na conta criada no *Facebook* e sua capacidade na criação ou na edição de um vídeo para o *Youtube*.

Por fim, analisará a criatividade do aluno na construção do material de divulgação na escola (Cartazes) e seus principais apontamentos.

## 9. REFERÊNCIAS

### 9.1. Referências para o professor

CHATFIELD, Tom. **Como viver na era digital**. São Paulo: Objetiva 2012.

Universidade Federal do Tocantins (UFT). **Netiqueta O que é?** Disponível em: [http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=122&Itemid=51](http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=122&Itemid=51) . Acesso em: 05 de julho. 2019.

PORTAL GEEKIE. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/>. Acesso em: 05 de julho. 2019.

SALES, Shirlei. **Potência Ciborgue: notas para escapar de ciladas teóricas em análises sobre currículos e tecnologias digitais**. Capítulo XIII, p.236-247. In: AGUIAR, M.A.S; MOREIRA, A.F.B; PACHECO, J.A.B. **Currículo: entre o comum e o singular**. Editora Anpae, 2018. Série Livros. Disponível em <<https://www.anpae.org.br/BibliotecaVirtual/2-Coloquio/Serie7.pdf>>. Acesso em 05 de julho. 2019.

### 8.2 Referências para o estudante

CHATFIELD, Tom. **Como viver na era digital**. São Paulo: Objetiva 2012.p.27.

Universidade Federal do Tocantins (UFT). **Netiqueta O que é?** Disponível em: [http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=122&Itemid=51](http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=122&Itemid=51) . Acesso em: 05 de julho. 2019.

PORTAL GEEKIE. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/>. Acesso em: 05 de julho. 2019.

SALES, Shirlei. **Potência Ciborgue: notas para escapar de ciladas teóricas em análises sobre currículos e tecnologias digitais.** Capítulo XIII, p.236-247. In: AGUIAR, M.A.S; MOREIRA, A.F.B; PACHECO, J.A.B. **Currículo: entre o comum e o singular.** Editora Anpae, 2018. Série Livros. Disponível em <<https://www.anpae.org.br/BibliotecaVirtual/2-Coloquio/Serie7.pdf>>. Acesso em 05 de julho. 2019.



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de criação de sequências didáticas é algo de grande responsabilidade por parte dos educadores, pois é por meio dela que o professor chegará até seus educandos. Desta forma, a possibilidade de incluir em sua prática as ferramentas tecnológicas, é tornar possíveis aulas mais elaboradas e com inúmeras tecnologias digitais como forma de auxiliar na recepção e na aceitação do contexto educacional do jovem do século XXI.

Acredito que tudo aquilo que estava em meu alcance, busquei executar de acordo com a realidade educacional vivenciada em minha cidade (e que não obstante do nosso país) e não apenas as “criei”, mas sim as “tornei possível” e com todas as falhas estruturais devido à falta das políticas públicas para modernização que uma escola carrega. Trouxe comigo experiências primordiais no meu processo de aprofundamento das tecnologias digitais aliadas à Educação.

Em cada sequência e sua específica ferramenta, pude tirar o máximo de proveito, embasando conceitos acerca das aplicações utilizadas e reestruturando seu uso no cenário educacional.

Exemplo disso é o canal de compartilhamento *YOUTUBE*, no qual aprendi a criação do canal com subdivisões e que ao assistir um conteúdo que me interesse, poderia adicioná-lo a minha *playlist* para assistir posteriormente! Voltado para a sala de aula, esse recurso possibilita a sala de aula invertida e a compreensão de uma nova usabilidade do canal como fonte inesgotável de conhecimento.

Por meio das sequências didáticas, também é nítido notar que a apropriação das tecnologias digitais no cotidiano do professor pressupõe que suas aulas terão mais chances de alcançar os alunos que tanto desejam por novas metodologias e se sentem desestimulados com o antiquado “cuspe e giz”.

Outro ponto de grande observação está presente na relação das redes sociais, que por muitas vezes distanciam os seres, destinada para o campo da educação possui caráter estimulante e de compartilhamento de experiências que as faz perceberem que ela deve ser utilizada com responsabilidade e nunca como troca pelas relações sociais reais.

Por fim, o ponto elevado que extrapola os limites do curso é perceber que o caminho para uma educação transformadora baseada na dualidade educação/tecnologia necessita de práticas inovadoras, e a cada ferramenta que nos era apresentada e sua aplicabilidade fez com que ascendesse ainda mais essa busca incansável pelas novidades, afinal, a tecnologia é veloz e se transforma em um piscar de olhos.

## 5. REFERÊNCIAS

BELLINI, Felipe. **Como contar histórias na educação infantil?** 2016 (7min16s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eilWGKV3jIE>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

BURIGANA, Riccardo. A GRANDE GUERRA: **A Primeira Guerra Mundial (1914-2014), Evento E Memória**. História Unicap. v. 1, n. 1, jan./jun. de 2014. Disponível em < <http://www.unicap.br/ojs/index.php/historia/article/download/435/344>>. Acesso em 12 out. 2018.

BRASIL ESCOLA. **O sistema solar**. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/sistema-solar.htm> >. Acesso em 22 nov. 2018.

BURGESS, Jean e GREEN, Joshua. **YouTube: digital media and society series**. Editora: Polity Press. 2009. 180p. (Resumo).

CDFS.**O QUE É STORYTELLING?- 3 PASSOS QUE VOCÊ PRECISA SABER! (Como contar Histórias)**. 2017. (7min41s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qzzzn5tHP-Q>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

CHATFIELD, Tom. **Como viver na era digital**. São Paulo: Objetiva 2012.

DOMINGOS, A. **Storytelling midiático: a arte de narra a vida como ferramenta para educação**. Disponível em: [http://educonse.com.br/2012/eixo\\_08/PDF/78.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf)>. Acesso em: 13 abril. 2019.

ENSINA RTP. **O Sistema Solar**. Disponível em: < <http://ensina.rtp.pt/artigo/o-sistema-solar> >. Acesso em: 22 nov .2018.

FERREIRA, Ramon Montorri. **Primeira Guerra**. 2018. 21 slides. Disponível em: < [http://prezi.com/n9fqppm\\_ucs5/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/n9fqppm_ucs5/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)>. Acesso em: 12 out. 2018.

HISTORY CHANNEL. **Guerras Mundiais**. 2014. (49m59s). Disponível em: <<https://www.dailymotion.com/video/x3j5ci0>>. Acesso em: 12 out. 2018.

HOJE NA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. **Segunda Guerra Mundial-Como tudo começou**. 2016. (8min38s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Um4SK1QbKss>. Acesso em: 30 maio. 2019.

INSTITUTO CRESCER. **Storytelling na Educação - Aprendizagem Significativa**. 2018. (1m43s). Disponível em: < <https://youtu.be/LmDQvsfqRg8> >. Acesso em: 13 abril. 2019.

JOVEM NERD. **Auschwitz - Campo de concentração Nazista na Polônia** | Nerdtour.2016. (16min49s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UsNGTitylX4>. Acesso em: 22 nov. 2018.

LABORATÓRIO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL. **Contação de histórias e educação: benefícios na formação das crianças**. Disponível em: <http://www.labted.net/single-post/2018/07/17/Conta%C3%A7%C3%A3o-de-hist%C3%B3rias-e-educa%C3%A7%C3%A3o-benef%C3%ADcios-na-forma%C3%A7%C3%A3o-das-crian%C3%A7as>>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

LAZIER, Joceli de Fátima Cerqueira. **Desenvolvimento do conceito de meio ambiente com crianças por meio da “contação de histórias”: uma contribuição À educação ambiental**. Disponível em: [http://educonse.com.br/2012/eixo\\_08/PDF/78.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf)>. Acesso em: 13 abril. 2019.

MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. Artigo publicado na Revista Comunicação e Educação. São Paulo. ECA-Ed. Moderna, 1995.p 27 a 35.

NATGEOKIDS BRASIL. **Ready Jet Go!: Um passeio pelo Sistema Solar**, Episódio 1. 2017. (12min29s). Disponível em: <https://youtu.be/y37g9PB32bY>. Acesso em: 22 nov. 2018.

O ESTADÃO. **100 anos da Primeira Guerra Mundial**. Disponível em: < <http://infograficos.estadao.com.br/especiais/100-anos-primeira-guerra-mundial/>>. Acesso em 12. out. 2018.

OLIVEIRA, Caíque. **Storytelling e hipertexto: as novas dimensões da narrativa no ciberespaço**. Disponível em: <http://revistas.unaerp.br/inrevista/article/view/1384/1219>. Acesso em: 13 de abril. 2019.

OLIVEIRA, Clara Regina Agostini. **Objetos de aprendizagem no ensino de ciências naturais na educação de jovens e adultos – EJA: alternativas e oportunidades**. /Clara Regina Agostini Oliveira. – Volta Redonda: UniFOA, 2014.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Astronomia – Por quê e para quê aprendê-la – Ciências**. União da Vitória, 2014.

PORTAL GEEKIE. Disponível em: <https://www.geekie.com.br/>. Acesso em: 05 de julho. 2019.

REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE FÍSICA. **Jornada no Sistema Solar**. v. 32, n. 2, 2502 (2010). Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/rbef/v32n2/v32n2a13.pdf>> Acesso em: 22 nov. 2018.

REVISTA GALILEU. **Visite planetas fora do Sistema Solar com esta plataforma em 360º da NASA**. Disponível em: < <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/05/visite-planetas-fora-do-sistema-solar-com-esta-plataforma-em-360-da-nasa.html> >. Acesso em 22 nov.2018.

SALES, Shirlei. **Potência Ciborgue: notas para escapar de ciladas teóricas em análises sobre currículos e tecnologias digitais.** Capítulo XIII, p.236-247. In: AGUIAR, M.A.S; MOREIRA, A.F.B; PACHECO, J.A.B. Currículo: entre o comum e o singular. Editora Anpae, 2018. Série Livros. Disponível em <<https://www.anpae.org.br/BibliotecaVirtual/2-Coloquio/Serie7.pdf>>. Acesso em 05 de julho. 2019.

SANTOS, Roberto Elísio; SANTOS, José Luís. **Educomunicação: Histórias em quadrinhos e fanzines no ensino de Artes.** Universidade Municipal de São Caetano do Sul. 2016.

*System Solar Scope.* **Modelo de sistema solar online gratuito e céu noturno.** Disponível em: <[http:// https://www.solarsystemscope.com/](http://https://www.solarsystemscope.com/)>. Acesso em: 22 nov. 2018.

TRANCHITELLA, Teresa. **Passar pelas três peneiras significa.** 2015. 10 slides. Disponível em: [https://prezi.com/kb8cx\\_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/](https://prezi.com/kb8cx_yovy4v/passar-pelas-tres-peneiras-significa/). Acesso em: 13 de abril. 2019.

Universidade Federal do Tocantins (UFT). **Netiqueta O que é?** Disponível em: [http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_download&gid=122&Itemid=51](http://cajui.uft.edu.br/dte/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=122&Itemid=51) . Acesso em: 05 de julho. 2019.

UBISOFT, 2014. **The Valiant Hearts: The Great War.** Disponível em: <[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant\\_hearts\\_trial](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.adventure.valiant_hearts_trial)>. Acesso em: 12 out. 2018.