

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

Claudisnei Claudio Carneiro

**EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL: o
conhecimento e o uso de ferramentas digitais**

Belo Horizonte

2020

Claudisnei Claudio Carneiro

**EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL: o
conhecimento e o uso de ferramentas digitais**

Versão final

Monografia de especialização apresentada à Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

Orientador: Ismael Krishna de Andrade
Neiva

Belo Horizonte
2020

CIP – Catalogação na publicação

C289e Carneiro, Claudisnei Claudio
Educação e tecnologias digitais para o ensino fundamental: o conhecimento e o uso de ferramentas digitais / Claudisnei Claudio Carneiro. - Belo Horizonte, 2020.
54 f. il.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2020.

Orientador: Ismael Krishna de Andrade Neiva

Inclui bibliografia.

1. Planejamento. 2. Tecnologia educacional. 3. Educação. I. Título. II. Neiva, Ismael Krishna de Andrade. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.3078

CDU: 37.0:62



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
CENTRO PEDAGÓGICO
SECRETARIA DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSISTA:

Cursista: CLAUDISNEI CLAUDIO CARNEIRO

Matrícula: 2019712886

Título do Trabalho: EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL: O conhecimento e o uso de ferramentas digitais

BANCA EXAMINADORA:

Professor(a) orientador(a): Ismael Krishna de Andrade Neiva

Professor(a) examinador(a): Lívia Andrea Figueiró de Souza

Aos 12 dias do mês de dezembro de 2020, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zomm, durante a realização do III Seminário de Defesa de Monografia do Curso e Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, os (as) professores(as) orientadores(as) e examinadores, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista **CLAUDISNEI CLAUDIO CARNEIRO**.

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

PARECER: APROVADO

NOTA: 85

CONSIDERAÇÕES:

Este documento foi gerado pela Secretaria do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 baseado em informações enviadas pela banca examinadora para a secretaria do curso. E terá validade se assinado pelos membros da secretaria do curso.



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Moreira Marques, Secretário(a)**, em 20/12/2020, às 15:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0461826** e o código CRC **03B93676**.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo alcançar maior compreensão acerca dos processos tecnológicos e digitais presentes no cotidiano da sociedade e sua inserção na educação, como forma de auxílio para a melhoria da qualidade dos múltiplos processos que envolvem o ensino e a aprendizagem no ensino básico, especialmente no ensino fundamental, anos finais. A busca de meios que potencializem e despertem o interesse dos estudantes pelo conhecimento escolar, articulados a partir das diretrizes da Base Nacional Comum Curricular passa necessariamente por abordagens didáticas que exigem cada vez do exercício docente, seu envolvimento com o planejamento prévio das atividades e a escolha das ferramentas que melhor o auxiliem para atingir resultados e objetivos que, por sua vez, dependem, também, do conhecimento docente acerca dos seus alunos. O planejamento, compreendido como peça fundamental para que o professor possa trabalhar objetivos, meios e métodos pedagógicos adequados para atingir da melhor maneira possível o maior número de alunos é, seguramente, o elemento mais importante a ser considerado, tendo em vista o conhecimento e o reconhecimento do aluno como sujeito nos processos educacionais.

Palavras-chave: Planejamento. Educação. Tecnologias. Sujeitos. Resultados.

ABSTRACT

This work aims to achieve a greater understanding of the technological and digital processes present in society's daily life and its insertion in education, as a way of helping to improve the quality of the multiple processes that involve teaching and learning in basic education, especially in elementary school, final years. The search for means that enhance and awaken the interest of students in school knowledge, articulated based on the guidelines of the National Common Curricular Base, necessarily involves didactic approaches that increasingly require the teaching exercise, their involvement with the prior planning of activities, the choice of tools that best assist you in achieving results and goals that, in turn, also depend on teaching knowledge about your students. Planning, understood as a fundamental part so that the teacher can work on objectives, means and appropriate pedagogical methods to reach the greatest possible number of students, is certainly the most important element to be considered, in view of knowledge and recognition of the student as a subject in educational processes.

Keywords: Planning. Education. Technologies. Subjects. Results.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	MEMORIAL	11
3	SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	18
3.1	Sequência didática 01.....	18
3.1.1	<i>Título.....</i>	18
3.1.2	<i>Contexto de utilização.....</i>	18
3.1.3	<i>Objetivos</i>	19
3.1.4	<i>Conteúdo.....</i>	20
3.1.5	<i>Ano</i>	21
3.1.6	<i>Tempo estimado</i>	21
3.1.7	<i>Previsão de materiais</i>	21
3.1.8	<i>Desenvolvimento</i>	22
3.1.9	<i>Avaliação.....</i>	24
3.2	Sequência didática 02.....	25
3.2.1	<i>Título.....</i>	25
3.2.2	<i>Contexto de utilização.....</i>	25
3.2.3	<i>Objetivos</i>	27
3.2.4	<i>Conteúdo.....</i>	28
3.2.5	<i>Ano</i>	28
3.2.6	<i>Tempo estimado</i>	29
3.2.7	<i>Previsão de materiais e recursos</i>	29
3.2.8	<i>Desenvolvimento</i>	29
3.2.9	<i>Avaliação.....</i>	31
3.3	Sequência didática 03.....	32
3.3.1	<i>Título.....</i>	32
3.3.2	<i>Contexto de utilização.....</i>	32
3.3.3	<i>Objetivos</i>	33
3.3.4	<i>Conteúdo.....</i>	34
3.3.5	<i>Ano</i>	35
3.3.6	<i>Tempo estimado</i>	35

3.3.7	<i>Previsão de recurso e materiais</i>	35
3.3.8	<i>Desenvolvimento</i>	36
3.3.9	<i>Avaliação</i>	37
3.4	Sequência didática 04	38
3.4.1	<i>Título</i>	38
3.4.2	<i>Contexto</i>	38
3.4.3	<i>Objetivos</i>	40
3.4.4	<i>Conteúdo</i>	41
3.4.5	<i>Tempo estimado</i>	41
3.4.6	<i>Desenvolvimento</i>	41
3.4.7	<i>Avaliação</i>	42
3.5	Sequência didática 05	43
3.5.1	<i>Título</i>	43
3.5.2	<i>Contexto de utilização</i>	43
3.5.3	<i>Objetivos</i>	44
3.5.4	<i>Conteúdo</i>	45
3.5.5	<i>Ano</i>	46
3.5.6	<i>Tempo estimado</i>	46
3.5.7	<i>Previsão de materiais e recursos</i>	46
3.5.8	<i>Desenvolvimento</i>	47
3.5.9	<i>Avaliação</i>	48
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
	REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

O desenvolvimento das tecnologias ao longo dos tempos teve importância fundamental para que a humanidade viesse avançar significativamente, atingindo graus variados de conhecimentos em todos os campos da vida humana. Os inventos, as criações e as ferramentas desenvolvidas pelo homem foram cruciais a sua sobrevivência. Os inventos e as criações o permitiram lidar de modo complementar às dificuldades impostas pelos seus limites físicos e biológicos do corpo, tais como a necessidade de abrigo, coleta e armazenamento de alimentos. O desenvolvimento da agricultura, a domesticação, controle e uso de animais como meios para auxiliar em atividades de transporte de quantidades que excedem à capacidade humana, a irrigação e, ainda, tantos outros conhecimentos foram e são fundamentais para que a humanidade atingisse os atuais patamares de desenvolvimento, como o conhecimento da física, química, engenharias, todos, conhecimentos construídos ao longo da trajetória humana que se somam aos logos dos milênios, traduzidos em tecnologias, transmitidas e aperfeiçoadas de geração em geração, possibilitando ao homem atingir o desenvolvimento científico atual. A capacidade para resolver problemas e a criatividade, trouxeram o homem para patamares diferenciados no reino animal. Entre os homens, trouxe avanços para as sociedades e também criou distinções sociais em diferentes graus no que se refere ao exercício do poder (KENSK, 2007, p.15), uma vez que o conhecimento, foi e, ainda é concentrado em camadas sociais privilegiadas, ainda que haja mudanças em curso. Desde os primórdios, os primeiros passos dos ancestrais humanos para a busca da sobrevivência frente à escassez a necessidade de armazenar alimento, buscar abrigo, rastrear presas, abater animais e se proteger de ataques de predadores e mais tarde a descoberta e o uso de metais como o bronze e o ferro, o uso da madeira com diversos fins, tudo isso fez com que a humanidade caminhasse pela longa estrada do conhecimento e desenvolvimento de técnicas que, mais ou menos eficazes, foram e ainda são utilizadas, cada uma ao seu tempo, conforme o contexto e necessidade. A capacidade de criar ferramentas e transmitir o conhecimento para as gerações posteriores fizeram da humanidade o que é hoje, com todos os ônus e bônus que possam trazer para os dias atuais.

O surgimento da propriedade privada, a necessidade de demarcação de fronteiras e, conseqüentemente, a busca por meios tecnológicos que vieram se

constituir em processos que, com o tempo, fez acelerar e, em muitos casos, declinar as guerras, ampliar ou retroceder fronteiras, a necessidade de busca por mais alimentos e de meios que melhorassem cada vez a condição humana, faz surgir os impérios e as sociedades organizadas em territórios cada vez mais bem demarcados e por consequência a criação de novas formas para manter suas conquistas. Os conhecimentos e as tecnologias foram, são e serão sempre necessários na história. Fazem parte das habilidades humanas e quanto maiores são os desafios da vida em sociedade, mais se compreende e se amplia a importância das tecnologias para contribuir para elevar o bem-estar da humanidade.

Quanto mais o conhecimento circula, mais ele se torna elementar e indispensável para o seu contexto e maior é a necessidade de superar obstáculos que outrora não existiam, alimentando um ciclo quase infinito. Com isso, as inovações tecnológicas tornam-se coisas valiosas e passam a fazer parte das disputas e guerras, como as ocorridas em períodos recentes (Primeira e Segunda Guerras Mundiais) em que a busca e posse de matérias primas eram tão importantes quanto as tecnologias desenvolvidas pelo regime nazista da Alemanha, especialmente na área espacial, que figuraram como objetos de posse por parte dos vencedores.

Outros eventos relevantes para a história humana, para além das guerras, porém quase sempre tendo a guerra um meio de conquista, podem ser elencados como parte da saga humana no seu desenvolvimento tecnológico. É o caso das navegações e ocupação dos territórios americanos e asiáticos, quando no século XVI, o conhecimento acerca da produção de navios com capacidade para longas travessias marítimas se tornaram imprescindíveis para a expansão europeia. Discute-se ainda a possível chegada dos asiáticos ao continente americano por meio das antigas navegações, o que não constitui objeto deste trabalho.

Contudo, de tudo o que foi abordado até aqui, nada se compara à consolidação aos conhecimentos científicos desenvolvidos com o nascimento do capitalismo, ao qual pode-se associar a superação do modo feudal de produção, o que trouxe luz às necessidades de novas experiências em quase todos os campos do conhecimentos, como é o caso da física, da eletricidade, da química e da biologia, o que por sua vez fez com a humanidade alcançasse patamares de desenvolvimentos tecnológicos jamais alcançados, tanto quanto novos paradigmas, competições comerciais e conseqüentemente, guerras.

O crescimento do comércio e as revoluções industriais trouxeram consigo as naturais contradições engendradas no seu cerne, qual seja, o desejo de sua superação por parte de socialistas, comunistas, anarquistas, dentre outras denominações, dando origem a sociedades de modelos distintos ao longo do século XX e XXI, algo que somente o futuro relatará o desfecho.

Com capitalismo, socialismo ou qualquer de seus derivados, o futuro não tende a ser menos dependente das tecnologias do que foi no passado. Ao contrário, a capacidade criativa e os novos conhecimentos trazidos por estudos cada vez mais aprofundados, ganham cada vez mais velocidade, do micro ao macro, das profundezas dos oceanos e da terra, ao universo. As experiências humanas tendem a se ampliar e trazem consigo algumas questões que podem ser muito relevantes, tais como o acesso através da educação, aos vislumbres das descobertas das ciências. O conhecimento poderá ser cada vez mais disponibilizado para toda a sociedade humana ou seguirá a lógica do conhecimento útil e tão somente o necessário para algumas camadas da população. Fica evidente que a velocidade das descobertas e dos estudos em áreas como da física e da química, para alguns segmentos da população, jamais farão qualquer sentido, o que os levará a abster-se do saber básico, priorizando sempre a utilidade prática trazida por essas descobertas, sem qualquer curiosidade que as leve a qualquer grau aprofundamento.

Esses dilemas trazem à tona o papel da educação como elemento chave para jogar luz sobre a curiosidade, tornando os alunos, em sua ampla diversidade, sujeitos ativos na busca e construção do conhecimento, tendo as tecnologias da era digital, como um dos instrumentos cada vez mais necessários. Paradoxalmente à velocidade com que avança a ciência, a educação caminha em velocidades muito aquém do mínimo necessário para que o aluno possa saber mais sobre os acontecimentos do seu próprio tempo.

Os modelos educacionais em vigor em países como o Brasil terminam por consolidar o atraso e a distância de boa parte da população, ampliando o abismo social e econômico, em boa medida herdado de um passado escravista e elitista, onde a universalização da educação básica é recente e frágil.

O desafio de trazer para o ambiente escolar o uso didático das tecnologias digitais é cada vez maior e enfrenta a dupla tarefa de acompanhar o desenrolar das novas descobertas e ao mesmo tempo encarar o abismo social, cultural e econômico

reinante, especialmente entre a parte da população que depende da educação pública. Por outro lado, a formação do corpo docente na educação básica, embora tenha caminhado, ainda que lentamente, carece de aprofundamento em tempo recorde, visto que, mantendo-se os baixos níveis de qualidade atuais, a escola terminará por ser cada vez mais um lugar como um abrigo diário para os filhos de quem não tem onde deixá-los durante a sua jornada de trabalho.

Ao contrário do que se possa pensar, o papel do professor não será menos importante no futuro próximo. Porém a formação e o papel do docente será cada vez conflituoso à proporção do seu despreparo para lidar com as transformações tecnológicas em curso.

Tendo em conta tudo o que foi exposto anteriormente, este trabalho tem como fundamento o estudo acerca das tecnologias digitais disponíveis e acessíveis para qualquer professor que tenha acesso à internet por meio de um desktop ou mesmo pelo seu aparelho de “smartphone”. O centro das problematizações e proposições propostas, está na capacidade de articulação didática, com o experimento de novas possibilidades, tendo sempre em conta que o aluno, traz consigo conhecimento e experiência de vida, ainda que sejam adolescentes ou mesmo crianças. As sequências didáticas trazidas neste trabalho são ferramentas que permitem a organização e planejamento prévio, tendo o uso dos meios digitais sempre como possibilidades pedagógicas que auxiliem na implementação e inovação no espaço escolar, sendo necessário muito pouco do ponto de vista material, porém é necessário muita disposição e determinação pessoal e profissional para adaptá-las se for o caso, ou mesmo modifica-la, quando necessário. O mais importante não é a forma e sim a necessidade imposta pela realidade, combinada com a promoção do aluno enquanto sujeito que tem o seu próprio modo de ver e interagir com o mundo.

2 MEMORIAL

Atuo como professor da rede municipal de Belo Horizonte desde o ano de 2010, quando fui chamado a tomar posse no cargo de Professor Municipal de História, em razão da aprovação no concurso público realizado no ano de 2006. Formado em história em 2003 pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, atuei anteriormente como professor da rede estadual de Minas Gerais nas escolas estaduais Silvano Brandão (Bairro Lagoinha) e Princesa Isabel (Bairro Aparecida/Sumaré), ambas na região noroeste da cidade. Tanto numa quanto noutra, a atuação era como professor de história nos ensinos fundamental e médio, regular e EJA. Já na rede municipal, passei por várias escolas desde a posse, sendo a primeira lotação realizada na Escola Municipal Secretário Humberto Almeida, no turno da noite, na região nordeste, região esta onde tive a oportunidade de atuar também, na Escola Municipal Oswaldo França Júnior. Posteriormente fui lotado e obtive extensão de jornada na região de Venda Nova, onde atuei nas seguintes escolas: Escola Municipal Deputado Renato Azeredo (três anos), Escola Municipal Dora Tomich Laender, Escola Municipal Cora Coralina, Escola Municipal Pedro Guerra, Escola Municipal Adalto Lúcio Cardoso e por fim, desde 2017 atuo na Escola Municipal José Maria Alkmim, onde estou como coordenador de turno à tarde e coordenador da Educação de Jovens e Adultos no turno da noite.

Desde a conclusão do curso de história na PUC em 2003, tive a oportunidade de exercer outras atividades profissionais, conjugadas como a atuação como professor da rede municipal de Belo Horizonte. Estas experiências foram no campo de gestão e assessoramento em empresas e órgãos públicos tais como Câmara Municipal de Belo Horizonte, Prefeitura de Santa Luzia (área de planejamento), Prominas (empresa do estado de Minas Gerais que era responsável pelo Minascentro e Expominas) onde também atuei no planejamento e, por último, ainda na área de planejamento, passei por um breve período na Companhia de Desenvolvimento de Minas Gerais – CODEMIG.

Embora tenha uma trajetória mais recente ligada a algumas atuações profissionais interessantes, a construção deste memorial reflexivo remete-me a autoquestionamentos e ao confronto subjetivo que há muito, me provoca, porém, contido, ao longo dos anos, neguei-me a busca do autoconhecimento, que pode trazer-me crescimento pessoal e profissional.

Escrever um texto em primeira pessoa me traz para uma zona de desconforto, uma vez que ao longo da vida, por diversas circunstâncias e pelos contextos do meu percurso, não aprendi, na dose correta, me compreender enquanto sujeito de direitos, embora isso possa, de certo modo, evidenciar algum grau de anacronismo. Hoje, sobre os ombros da experiência da vida, vejo que ao longo de uma trajetória, uma pessoa deve se construir e se reconhecer como sujeito de direitos, como pessoa que tem a sua devida importância para uma sociedade, por mais que isso não lhe seja tão claro. Esta potencial redução do autorreconhecimento da minha importância individual, quando o assunto é tratar de uma autodescrição, dos meus traços individuais, traz-me ao lugar onde predomina, em alguma medida, a insegurança, embora seja algo que me coloque num lugar que, aos poucos, pode me proporcionar, crescimento pessoal e profissional.

Filho de mineiros aventureiros no estado do Paraná, ainda no período da ditadura militar, entre rios e terras extremamente produtivos, numa fase de grandes dificuldades, a agricultura e conseqüentemente, o trabalho pesado, foi, logo aos sete anos de idade me apresentado como um caminho, que naquele momento era o único possível. A mentalidade dos meus pais era que filho (ainda mais o primogênito) tinha que começar no trabalho logo cedo. Era assim que haviam sido criados. Infância, brincadeiras, nada disso era bem visto, embora admitida esporadicamente, como um ou outro colega. Longe de desejar estar na condição de vítima, penso que a melhor reflexão a ser realizada acerca deste período é que, apesar das dificuldades, foi um tempo importante na minha formação. Uma infância violenta, marcante e como tudo na vida, com algumas lições colhidas. Se pudesse escolher uma imagem para representar este período, escolheria a que tivesse um imenso campo verde, para trazer para o presente e contar aos meus filhos.

A imagem de um enorme campo de hortelã, formada por um verde escuro plano e aparentemente infinito, inquestionavelmente lindo. No meio, um alambique (como era chamado o lugar onde se processava o óleo extraído do hortelã), formado por uma estrutura composta por uma espécie de caldeira onde a planta era colocada e então, o mágico filete de óleo sendo aos poucos extraído. Nunca soube exatamente para que seria usado o óleo de hortelã. O frio intenso contrastado com o calor da caldeira me deixou marcas. Contudo, a escola nunca deixou de estar presente em minha vida, embora com interrupções e descontinuidades. Aos oito anos de idade, sem muito alarde, a família mudou-se para o estado de Rondônia,

isso em 1982. Era onde, segundo meus pais, a oportunidade de uma vida melhor poderia ser uma realidade. Após cinco dias de viagem pelas estradas de terra do interior do Brasil, do Paraná ao estado amazônico e dois meses de estadia, descobrimos que não era exatamente como sonhado. Malas e tralhas na estrada, de volta, agora não mais para o sul do país e sim, para o estado de São Paulo, Ribeirão Preto, para enfrentar um lugar desconhecido, porém, promissor. Tinha onde morar, trabalhar e sobreviver, recomeçar. Assim por cinco anos numa fazenda de produção de cana-de-açúcar, a Balbo S/A (uma usina de processamento de Álcool e açúcar), foi o lugar para onde passamos a depositar as esperanças de dias bons. Ainda que longe, a escola foi garantida, mas já havia perdido um bom tempo, tendo perdido já mais de um ano de estudo.

O ano já era 1987, treze anos de idade e, pela necessidade econômica, tive minha primeira carteira assina. Eu era enfim, um trabalhador (agora de carteira assinada, autorizado pelo juiz). A rotina era a de um adulto, os estudos cessaram e a normalidade era levantar às três horas da manhã, subir na carroceria de uma caminhonete e enfrentar o trabalho nos canaviais. Ainda assim, foi um momento de aprendizagem. A brincadeira, ainda que proibida, foi a responsável por me fazer querer conduzir uma daquelas máquinas, caminhões e guinchos, algo que me fez reconhecer que eu era, de algum modo, capaz de conquistar algo, ainda que fosse algo numa condição social que, só mais tarde me daria conta que a perda que ocorria, embora pudesse ser aproveitada como experiência de vida, consumia meu bem mais precioso: a minha juventude e o direito de sonhar.

De volta ao estado de Rondônia, o ano de 1988 nos colocou de volta no meio de uma imensa e linda floresta: a floresta amazônica. Indescritivelmente linda, o encanto logo deu lugar às doenças como malária, a sobrevivência com muitas dificuldades, alimentação exótica e básica, dentre outros eventos circunstanciais. A escola, mais uma vez, na sua porção descontínua estava presente em minha vida. A distância era somente um dos obstáculos. Nada que não pudesse ser encarado como uma aventura. Contudo, havia algo muito presente e que deixava a quase todos da minha idade, apaixonado: ouvir programas de rádio em que eram contadas histórias. Pequenas histórias que traziam conforto e um pouco de sonhos.

Durou um ano e meio. O ano seguinte, 1989 nos trouxe de volta para Minas Gerais, Belo Horizonte, de onde não saímos mais. Aqui, com as poucas reservas econômicas possíveis para a época, compramos um “barraco” no Alto Vera Cruz.

Temido, foi o lugar possível para reorganizarmos a vida. Foi onde aprendemos muito. Apesar de tudo, a dignidade nunca esteve ausente em minha vida e de meus familiares. A disposição para o trabalho, trouxe-me ainda tenro, o amadurecimento e não me deixou parar de sonhar e querer conhecer mais sobre tudo o que era possível. Aos 15 anos descobri, na Escola Municipal Israel Pinheiro que a vida estava me cobrando muito caro e eu não tinha ideia de quais seriam os motivos. Cursar a antiga 5ª série aos 16 anos, no noturno, não parecia ser o sonho de ninguém entre os poucos que faziam parte dos meu círculo de convivência. Aquela situação era incompatível com os meus sonhos. Eu não queria me tornar uma estatística da violência social e criminal, comum aos jovens de minha idade e que me rodeava todo o tempo. Por outro lado, o trabalho roubava minha vida, meu bem mais precioso. Queria entender melhor os motivos pelos quais a vida me cobrava tão caro. Aos poucos as indagações foram surgindo. A aceleração dos estudos foi ganhando peso cada vez mais relevante. Nesse período, inquieto, já tinha um currículo de trabalho que já somava algo próximo a dez ou doze ofícios diferentes, de vendedor a servente de pedreiro. Os famosos chiqueirinhos de ônibus, onde jovens como eu ficavam para não pagar a passagem, trouxe-me uma lembrança. Trocar o vale-transporte por um pudim. Inesquecível.

Alheio aos acontecimentos de maior relevância do período, participar das eleições como cabo eleitoral para ganhar algum dinheiro, de algum modo me aproximou da política. Num primeiro momento, como uma mera possibilidade financeira. Mais tarde, por opção consciente. O Alto Vera Cruz, já desde a década de 70, era um bairro onde a política, em todas as suas matrizes ideológicas, pela direita, pelo centro e pela esquerda, produzia fenômenos sociais interessantes. Fez nascer líderes que se projetaram para a cidade e com eles, conquistas que foram mudando o olhar e a participação dos seus moradores. Dois desses líderes me encantaram: Dona Valdete (Valdete da Silva Cordeiro) e Paulão (Paulo Augusto dos Santos). Ela, dedicou parte de sua vida à construção de um grupo de apoio às mulheres idosas, “As Meninas de Sinhá”. Ele, Paulão se tornou vereador de Belo Horizonte, com apoio de Valdete. Ao mesmo tempo, ambos viam em nós, jovens, o que a experiência de vida não nos permitia enxergar: o valor de ainda sermos jovens e de querer lutar por algo a mais, para além da nossa própria existência. Neste período, eu e mais quatro jovens começamos a achar que a cultura era algo que merecia uma atenção especial. A música, as artes, o cinema e outras formas de

expressões culturais, poderiam ser algo que ajudaria toda uma comunidade e juntos, conquistamos um Centro Cultural para o bairro, algo que ainda permanece na comunidade atualmente. A partir desse momento, o sentimento de pertencimento passou a ter mais força, numa busca constante para compreender melhor o funcionamento da nossa sociedade e, com isso compreender a minha identidade. Saber sobre os motivos pelos quais eu havia chegado até ali e o porquê do desejo de superação como indivíduo sem, contudo, deixar de tentar produzir situações de mudanças coletivas.

Os estudos (o supletivo era a única maneira pela qual eu conseguiria resolver o problema do atraso na escolarização), já concluídos no nível médio, deveriam prosseguir, ao lado do resgate da minha autoestima que aos poucos entrou em processo de reposição. O problema da autoestima afetou e acabou por produzir um acontecimento interessante. Até a década de 90, a entrada para os cursos da UFMG era por meio de vestibular com realização de duas etapas. Sem acreditar que seria possível, o fiz em para a Engenharia Mecânica. Desacreditado, sequer me preocupei em saber de qualquer resultado, algo que fiz apenas dois anos depois, constatando que havia passado na primeira etapa, porém, não realizei a segunda etapa.

Posteriormente, já em 1998 entrei para o curso de filosofia na PUCMINAS, cursando dois períodos com posterior reopção para o curso de história, me formando em 2003.

Este memorial reflexivo, provoca lembranças e reflexões que nos remetem a fatos sobre os quais muitas vezes não nos damos contas sobre a importância para a construção de nossa identidade e os motivos de sermos o que somos. Em algum momento, os acontecimentos nos empurram para lugares e possibilidades de realizações sem sequer nos darmos conta.

Há questões que precisamos tentar responder. Como exemplo, hoje me pergunto (creio não ser o único), porquê sou o que sou? Meço o tempo, olho para o passado, olho para frente, me vejo onde estou e questiono até onde vou conseguir trilhar. Que escolhas ainda posso fazer?

Nossas memórias e nossas escolhas, por mais miúdas que sejam, devem se dar na direção de realizações que, de algum modo nos traga felicidade. Ser professor e estar como aluno da pós graduação na UFMG, não cumpre apenas uma etapa formal na minha vida. Este momento me remete às problematizações de um passado com autoestima dilacerada e que, não raro, retorna ao presente, me

fazendo questionar sobre minhas habilidades e capacidade, se era mesmo para ter chegado até aqui, já aos 47 anos, talvez tendo atropelado algumas etapas importantes do caminho normal pelo qual um indivíduo dever trilhar para uma boa formação intelectual. Felizmente ou não, hoje vejo para além de mim e procuro imaginar, quantas pessoas passam por isso. De uma visão patogênica à possibilidade de um narcisismo velado, o contexto social e econômico que procuro compreender, me remete sempre à sensação de incompetência e de estar no lugar errado. O tempo me trouxe melhor compreensão sobre os fatores de desigualdades de oportunidades que faz desta, uma trajetória, até certo ponto, comum a muitos brasileiros. Ser um professor de escola pública, com alunos cuja origem social é, de certa forma, o espelho das minhas origens, me coloca num lugar privilegiado para uma reflexão e motivação para permanecer acreditando e trilhando o caminho da educação e da construção do conhecimento como ferramenta de transformação. As oportunidades que não acessei no tempo certo, fez o tempo e a vida me cobrarem mais caro e de alguma maneira, tenho a oportunidade profissional de fazer com que isso não aconteça de forma tão intensa com os jovens dos quais, sou professor.

Ao provocar o questionamento, promover e inovar no espaço escolar, envolver os alunos, por mais difícil que seja realizar conexões positivas e que contribuam para que a juventude atual seja mais que uma estatística, se tornou uma missão, algo pelo qual vale à pena uma vida inteira.

Tendo relatado acima o conjunto de acontecimentos que me trouxeram até aqui, acrescento a este memorial a minha convicção acerca das transformações por que passamos ao longo dos últimos anos, especialmente no que diz respeito aos aspectos tecnológicos e digitais. A educação básica está distante da possibilidade de acompanhar todas as mudanças e inovações que estão em curso, porém essa distância poderá ser menor, caso haja condições para que os professores e formadores sejam cada vez mais inseridos e aproximados do conhecimento sobre os seus próprios limites e possibilidades, oferecidas pelo uso da didática com o auxílio dos meios digitais.

Neste sentido, a minha opção por querer conhecer quais são as inovações possíveis e suas aplicações no espaço escolar fez-me querer a realização desta pós graduação voltada para uso das tecnologias digitais na educação, opção esta que trouxe enriquecimento indiscutível para as minhas práticas pedagógicas, realçando um novo olhar sobre os sujeitos e suas interações no ambiente escolar.

Tendo em vista que não há dicotomia entre a educação e tecnologias digitais, a didática será cada vez mais próxima do uso de tais ferramentas como meio para minimizar a distância cada vez maior entre a realidade de muitos alunos e da própria realidade que o cerca.

Como professor, ao decidir pela opção de estudar e conhecer meios que provoquem mudanças no jeito de aproximar os alunos e a exploração do universo do conhecimento, creio que contribuo em muito para que muitas trajetórias sejam diferentes das relatadas por mim neste memorial, o que me deixa pessoalmente e profissionalmente realizado.

A realização desta Especialização abriu portas para conhecer as possibilidades de uso das tecnologias digitais para melhorar os processos de ensino e aprendizagem no ambiente escolar ou mesmo fora dele, enriquecendo a didática e aumentando o meu protagonismo pedagógico. Fez, ainda, provocar melhor compreensão sobre a importância do aluno como sujeito na construção de uma educação pública mais inclusiva e de maior qualidade, onde alunos e professores transformem o ambiente escolar em um lugar cada vez mais construtivo, digno e democrático, a partir do reconhecimento e do protagonismo dos sujeitos que fazem a sociedade melhor ou pior, dependendo de como estas relações se dão, tendo a escola como um ponto de sensível deste encontro.

Com a realização desta Especialização, a Universidade Federal de Minas Gerais, deixará uma marca de orgulho neste professor que, outrora desacreditado, passa a crer cada vez mais que as batalhas nos fazem crescer e desejar novos desafios, buscar novas possibilidades de construção de conhecimento e excelência na docência. A riqueza de conhecimento agregada a partir dos estudos, debates, seminários, leituras e produção de material didático ao longo deste último ano e meio, realizados a partir das orientações nucleadas pelos docentes das FAE (Faculdade de Educação) e do Centro Pedagógico, produziu uma prática amparada nos conhecimentos didáticos e pedagógicos desenvolvidos através dos estudos e produção das Sequências Didáticas, alterando significativamente a nossa prática escolar, sequências estas que passo a apresentar em nosso próximo item.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Sequência didática 01

3.1.1 Título

O Uso do Youtube Como Meio Educacional.

3.1.2 Contexto de utilização

O uso de ferramentas digitais para o auxílio no processo educacional, é cada vez mais comum, tanto quanto necessário para o enriquecimento da atividade pedagógica e sua presença tem se tornado cada vez mais intensa e em ritmo acelerado na sociedade atual (SACERDOTE, 2010, p. 29). Às vezes o que é estranho para um professor, pode ser algo rotineiro para um discente, o que pode evidenciar abismos pedagógicos com resultados mensuráveis qualitativamente.

É muito comum, no cotidiano, os envios e recebimentos de pequenos vídeos, imagens e referências a notícias pelas redes sociais, como o Whatsapp, Telegram, Facebook e uma infinidade de outras redes sociais, o que evidencia a facilidade para o acesso aos meios necessários para produzi-la, bem o acesso a pacote de dados necessário para o envio e recebimento daquilo que é produzido. Essa divergência ou incompatibilidade entre mundos que coexistem em um mesmo espaço e tempo (SIBILA, 2012, p. 197), fazem, tão somente, mostrar a efetiva necessidade de produzir um espaço escolar capaz de agregar e desenvolver as múltiplas realidades que se desenvolvem, muitas vezes, paralelamente, produzindo efeitos, por vezes, negativos para o processo de ensino e aprendizagem.

Especialmente no espaço escolar, as sensibilidades, os encontros e os desencontros são comuns. O choque entre professores e alunos, tão comuns e resultantes dos desencontros (por vezes gerando reações violentas) expõem fissuras sistemáticas compostas por incompatibilidades objetivas e subjetivas, ou seja, por expectativas e objetivos antagônicos entre as necessidades de professores por um lado e de alunos, por outro.

O uso de didáticas alternativas, dado o contexto de múltiplas possibilidades

de produção do conhecimento, poupa ou minimiza para ambas as partes, a possibilidade dos conflitos de interesses dentro do espaço escolar, sem com isso, diminuir o papel e a finalidade aos quais deve servir a escola. Nesse sentido, as mídias digitais, dentre elas a utilização do vídeo, é algo que mereça atenção. Segundo Moran (1995), a linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes e perspectivas, facilitando o papel mediador do professor, desde que haja a correta utilização, com finalidades claras e envolvimento discente. Dentre as classificações de Moran, o conceito do vídeo sensibilização é uma maneira de produzir um ambiente que contribui para uma relação mais qualificada no processo de aprendizagem, cumprindo papel pedagógico destacado, desde que sua escolha cumpra critérios preestabelecidos pelos docentes que o propõe.

Tendo em conta, portanto, que o papel dessas mídias em suas diferentes classificações, podem atuar de forma complementar e como meios que favorecem o ensino e a aprendizagem no espaço escolar, entusiasmar os alunos para a produção de vídeos, pode contribuir para melhor compatibilizar as finalidades educativas, objetivo este que os leva ao encontro dentro do ambiente de escolarização.

A produção e a exploração de vídeos englobam enormes possibilidades de aprendizagem, o que permite a professores de quase todas as áreas de atuação participarem deste tipo de projetos multidisciplinares, utilizando o Youtube como maneira de expor os resultados dos trabalhos, permitindo a todos, se reconhecerem como e com sujeitos ativos no processo educacional. Tendo o Youtube como um meio digital contemporâneo, facilitador de encontros e atitudes colaborativas (BURGESS; GREEN, 2009), propõe-se neste trabalho que os alunos e professores sejam capazes de reconhecer neste instrumento, diferentes possibilidades para potencializar e dinamizar a produção de conhecimento, seja através da produção original, seja por meio de conteúdo já existente. A produção de novos conteúdos e a exploração de conteúdos do Youtube constituem a proposta desta Sequência didática com forma de auxílio didático para o professor em sala de aulas, tanto presenciais, quanto virtuais.

3.1.3 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Identificar múltiplas possibilidades de aprendizagem por meio das ferramentas digitais disponíveis, dentre elas o Youtube como um dos meios mais populares e difundidos na atualidade e de fácil acesso a todos;
- Conhecer canais educativos que atendam seus interesses de aprendizagem, em quase todas as áreas de conhecimento, especialmente aquelas que compõem os componentes da Base Nacional Comum Curricular, por meio de pesquisas e inscrições;
- Discernir as diferentes categorias de conhecimento disponíveis e acessíveis por meio de canais do Youtube;
- Explorar e participar de comunidades on-line de forma interativa e produtiva por meio de inscrições nos canais;
- Conhecer tutoriais sobre temas de interesses extracurricular, conforme interesse manifestado de grupos de alunos, por meio de rodas conversas realizadas em salas de aulas;
- Elencar critérios de discernimento e alerta para identificação de conteúdos reprodutores de “fake news” no Youtube, por meio de debates realizados com as turmas;
- Criar comunidade no Youtube com produção de experimentos de transmissão ao vivo por meio de canal específico a ser criados pelos alunos;
- Identificar tutoriais que orientam a produção de pequenos vídeos, com técnicas específicas para publicação de vídeos por meio de tutoriais que tratam do assunto;
- Utilizar “smartphones” para a finalidade educativa por meio da produção pequenos vídeos produzidos pelos alunos;
- Apresentar trabalhos em grupo por meio de gravação de vídeos por meio do Youtube;
- Conhecer técnicas de produção e edição de vídeos, elaboração de roteiros, organização de tempos corretos par cada vídeos por meio de pesquisas sobre tutoriais que tratam dos temas propostos para serem trabalhados.

3.1.4 Conteúdo

O trabalho a ser desenvolvido nesta Sequência Didática está relacionado à

história, especialmente à história do desenvolvimento das tecnologias digitais, chegando a suas aplicações nos mais diferentes contextos econômicos e sociais e o papel do Youtube em contraponto às mídias tradicionais, como é o caso da televisão. O conhecimento acerca das técnicas de produção e edição de vídeos pode mostrar aos alunos de modo simples, o modo como funciona a produção dos grandes meios de comunicação, aproximando-os de uma realidade que ainda parece muito distante da realidade de cada um.

3.1.5 Ano

O conteúdo desta Sequência Didática é voltado para o público da Educação de Jovens e Adultos, modalidades de Certificação e Alfabetização (EJA), público este que engloba dos 15 aos 80 anos de idade. Embora seja este o público prioritário, eventualmente o objeto desta Sequência poderá ser adaptada e aplica a outros públicos do 6º ao 9º ano.

3.1.6 Tempo estimado

Com a finalidade de envolver e desenvolver com maior profundidade o assunto, o tempo a ser utilizado para a conclusão desta sequência pode variar, com opção de redução do tempo de aplicação e simplificação de algumas das etapas uma vez que a realidade de cada escola ou mesmo dos públicos pode variar de turno para turno, o que implica também, mudança no grau de maturidade dos públicos ou mesmo o tipo e o modo como apresentar e desenvolver o tema. Deste modo é proposto que o tempo total estimado não ultrapasse o total de 510 minutos.

3.1.7 Previsão de materiais

Para o desenvolvimento dessa Sequência Didática, serão necessários os seguintes recursos materiais e tecnológicos:

- Computadores de mesa com acesso ao Youtube;
- Smartphones para a gravação de vídeos, aparelhos estes que podem ser disponibilizados voluntariamente;
- Rede de internet disponibilizadas na escola;

- Monitoria de informática disponibilizada pela escola;

Os alunos da EJA (Educação de Jovens e Adultos) são sujeitos ativos em relação ao uso de tecnologias digitais e conhecem o Youtube como meio onde são criados canais com tutoriais para quase tutoriais, mas em geral, usam-no como meio de lazer, mais que educativo. Para realizar esta sequência Didática serão desenvolvidas etapas conforme detalhamento abaixo:

Relação com a Base Nacional Curricular Comum (BNCC):

3.1.8 Desenvolvimento

As aulas serão distribuídas da seguinte maneira:

- Aula1 – 30 min. para apresentação do tema como meio para estudos, visando apresentar as principais possibilidades educativas para os alunos;
- Aulas 2 e 3 – 120 min. para exploração e conhecimentos de canais voltados para abordagens de conteúdos historiográficos de acordos com os temas desenvolvidos;
- Aulas 4 e 5 – 120 min. para pesquisa e escolha dos temas ligados à história do desenvolvimento da televisão no mundo e no Brasil;
- Aula 6 – 60 min. pra estudos sobre tutoriais que ensinem aso alunos sobre como organizar roteiros para a gravação de pequenos vídeos para o Youtube;
- Aula 7 - 60 min. para a gravação de pequenos vídeos sobre a histórias da televisão como mídia;
- Aula 8 – 60 min. para preparação e gravação da contando um pouco sobre a história do Youtube;
- Aula 9 - 60 min. para roda de conversa e avaliação da experiência sobre os temas desenvolvidos.

Para melhor organização do plano de aulas, sugere-se a seguinte organização abaixo, com as seguintes etapas:

- **1ª Etapa:** Apresentação desta Sequência Didática para os colegas professores e coordenação da escola. Nesta etapa é importante o envolvimento de outros sujeitos que atuam no espaço escolar, como professores e coordenação, por exemplo. Ainda nesta etapa serão organizadas as datas propostas e a agenda para a implementação da SD. Nesta etapa os professores participantes e coordenação, serão listados para a participação da seguinte maneira

Quadro 1 – Informações sobre a 1ª etapa

Nome do participante	Tema proposto	Data	Tempo de duração

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

- 2ª Etapa

Nesta etapa os alunos participantes serão organizados voluntariamente em grupos de estudos em sala de aula sob a orientação dos professores ou professores que tiverem interesse na participação:

Obs: o aluno deverá colocar o nome e assinalar com um X o tema de seu interesse para participação nas aulas previstas.

Quadro 2 – Informações sobre a 2ª etapa

Nome do aluno	Tema: história das mídias contemporâneas com ênfase no Youtube	Tema: história da televisão	Tema: Outros meios de comunicação recentes e que não existem mais

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

- 3ª Etapa

A terceira e última etapa será a de conclusão, quando os alunos deverão

produzir pequenos vídeos explicando os temas os postarão em canal do Youtube criado para esta finalidade. Nesta etapa serão, ainda, realizadas rodas de conversa com a finalidade de levantar os pontos positivos e negativos do projeto para que os próximos alunos explorem e melhorem a práticas e o conhecimento acerca do assunto.

3.1.9 Avaliação

A avaliação desta SD será realizada da seguinte maneira: a participação dos alunos no projeto poderá ser por meio de pontos distribuídos conforme descrito abaixo:

Quadro 3 – Informações sobre a Avaliação

Nome	Tema: história das mídias contemporâneas com ênfase no Youtube. (05 pontos)	Tema: história da televisão. (05 pontos)	Tema: Outros meios de comunicação recentes e que não existem mais. (05 pontos)

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.

Ao cumprir cada uma das etapas é interessante valorizar a participação de todos os alunos que algum modo tenha manifestado interesse em partir das atividades uma vez que é comum que alguns alunos se sobressaiam sobre os demais. Em geral, alunos com comportamento mais de maior agitação dentro de sala de aula e com dificuldades de aprendizagem apresentam maior timidez nestas ocasiões. É um bom momento para estimulá-los a participar em regime de cooperação, mesmo que os mesmos apresentem resistência.

3.2 Sequência didática 02

3.2.1 Título

Uso do Google Meet em como sala de aulas.

3.2.2 Contexto de utilização

O ano de 2020 trouxe consigo um conjunto de desafios que são típicos dos períodos inseridos em que a humanidade é obrigada a repensar seu modo de funcionamento, sua cultura, seus hábitos e até mesmo sua sobrevivência. Contudo, é a primeira vez em que, diante de uma emergência sanitária mundial, um número tão grande de pessoas teve o seu dia a dia modificado em num espaço temporal tão curto. As pandemias e as guerras não são novidades. Ao contrário, acompanham as sociedades humanas ao longo dos últimos milênios, mas, pela primeira vez, contou com dois fatores que se mostraram de grande valia: o desenvolvimento tecnológico digital e a integração global, levando a circulação das informações a patamares sem precedentes na história.

As circunstâncias de emergência sanitária mundial aceleraram o uso de meios digitais, cuja existência e desenvolvimento se apresentavam a décadas, o que permitiu rápida adaptação de seu uso para facilitar a execução de atividades que, em muitos casos, passaram a dispensar a necessidade presencial. Em geral, atividades burocráticas, alguns tipos de serviços (administrativo, contábil, financeiros, vendas) em que a presença física não é elementar ou prioritários puderam ser executados à distância, o que corroborou para redução dos impactos econômicos provocados pela necessidade de isolamento social.

Seguramente, entre as atividades essenciais para o progresso humano estão a educação e a saúde. Esta última, ainda que tenha contado com o auxílio das tecnologias digitais para a prestação de atendimentos à distância, foi o setor que mais elementar para o controle da pandemia e a minimização de seus impactos, sendo vital a sua mobilização e com necessidade presencial quase inevitável, porém

contou com o uso dos meios de comunicação on-line como forma de agilização de diagnósticos e prognósticos dentre tantas outras utilizações.

Embora para alguns segmentos as tecnologias digitais tenham sido fundamentais para a continuidade da prestação de serviços, na educação, os meios digitais para, embora tenham sido largamente utilizados, as controvérsias são muitas. Notoriamente a prestação de serviços educacionais privados para a educação básica e algumas instituições de ensino superior lançaram mão, em tempo recorde, dos meios digitais como maneira de dar continuidade às aulas, o que por sua vez manteve os vínculos de seus colaboradores e das respectivas cobranças, ainda que com questionamentos sobre a eficácia e a qualidade do ensino oferecido, dentro outras questões de ordem pedagógica.

Embora os o ensino on-line tenha sido uma novidade para a educação, os recursos digitais que a possibilitou estão disponíveis a algum tempo. Dentre esses recursos, podemos citar a criação da empresa Web Ex Communication criada em 1995, que fornece serviços de teleconferência, a Blue Jeans, criada em novembro de 1999, a empresa Avaya, criada em outubro de 2000, o Zoom, criado em 2011 e ainda o Meet, um aplicativo de vídeo conferência para até 30 pessoas disponibilizado pela Google em 2017. Este último, juntamente com o Zoom, se tornaram os mais conhecidos e dos mais utilizados durante o ano de 2020, ocupando lugar preferencial, inclusive como meio educacional, já que, o aplicativo do Meet é oferecido juntamente com pacotes de recursos para grande parte dos usuários corporativos e pessoas físicas.

A facilidade de acesso e uso do Meet o tornou amplamente utilizado para a realização de reuniões pedagógicas, encontros virtuais e aulas on-line por um conjunto muito grande de instituições educacionais, principalmente privadas.

Entretanto, o uso do Meet como recurso na rede pública encontrou muitas dificuldades. Desde os dispositivos físicos como Tablets, computadores ou mesmo Smartphones, até os pacotes de dados necessários para o aluno acessar as aulas ou mesmos as atividades encaminhadas pelas unidades da rede municipal que estão trabalhando como os recursos digitais da Google para a educação, se mostraram obstáculos de difícil superação, em razão de sua operacionalidade e de acessibilidade, com pouca eficácia. Na rede privada, ainda que tenha ocorrido questionamentos como os citados anteriormente, o impacto foi seguramente menor que na rede pública.

O uso do Google Meet e de outras ferramentas se mostra, ainda que com algumas limitações, desafiador e naturalmente encontra resistências de ambas as partes. De um lado, o conceito de educação que para muitos docentes só tem validade se for presencial. De outro, a dificuldade para acesso aos dispositivos necessários físicos e virtuais para participar das aulas.

Esta última consideração é de fato um limitador considerável, tendo-se em conta que boa parte dos alunos das escolas públicas encontram muitas dificuldades. Dentre estas dificuldades está, também, o conceito de que aulas válidas são aquelas presenciais. Há também as dificuldades de organização dos horários de estudos, execução de tarefas, entregas, além do manuseio corretos dos meios virtuais. Outra dificuldade que deve estar no horizonte para sua superação é o dispositivo físico mais adequado para os estudos, qual seja, “smartphone” ou o tradicional computador de mesa. Resolvidas estas questões, fica, ainda, o problema relativo ao pacote de dados necessário com internet minimamente estável para que o aluno possa se concentrar nas aulas e na execução das tarefas tais como assistir aos vídeos ilustrativos e documentários dentre outras indicações realizadas pelos professores. Há muito ainda para ser explorado e naturalmente muitas soluções a serem buscadas, porém, não há indicativos de redução do uso dos meios virtuais para a aprendizagem e sim, o seu aumento significativo. Como parte da experiência vivida ao longo deste ano, é importante que se conheça os limites e possibilidades para o uso destas ferramentas para promover a educação, dando à mesma, aspectos de hibridismo, corroborando com muitas possíveis e contínuas inovações para o período pós pandemia.

Diante do exposto, a preparação de aulas de história, como exemplo, devem seguir determinados parâmetros de planejamento, tendo em conta não somente os conteúdos abordados como também a didática, visto que se trata de aulas que podem ser enriquecidas com a utilização de recursos digitais que muitas vezes não estão disponíveis em sala de aula, ou quando há, exigem abordagens típicas das salas físicas.

3.2.3 Objetivos

➤ Compreender a história como processos de construção coletiva, nos quais podem haver permanências e rupturas;

- Correlacionar os momentos atual e passado, por meio da pesquisa histórica;
- Desenvolver o conhecimento acerca do que podemos considerar como históricos;
- Comparar a pandemia atual e outras pandemias ocorridas no século XX, especialmente a Gripe Espanhola;
- Analisar os impactos positivos e negativos resultantes das pandemias;
- Trabalhar em grupo para a realização dos objetivos propostos;

3.2.4 Conteúdo

- A peste bubônica medieval e suas origens (Apresentação de vídeo com 10 minutos de duração com imagens ilustrativas;
- A chegada da Peste Bubônica no Brasil (1899/1906), 700 anos depois da pandemia na Europa (fazer uso de imagens ilustrativas e apresentação com slides, elaborados a partir de recurso disponível entre os aplicativos típicos e disponibilizados pela Google;
- A Revolta da Vacina no início do século XX e o seu contexto social e econômico;
- Mudanças nos hábitos de higiene social nos momentos de crises sanitárias;
- O papel das tecnologias nos momentos de crises sanitárias;
- A Gripe Espanhola e seu contexto;
- Comparativo entre a Gripe Espanhola e a Covid-19.

3.2.5 Ano

O público escolhido para esta sequência didática é o do 9º ano e EJA.

A escolha desta faixa etária está relacionada com a necessidade de contextualização dos momentos históricos em que estes acontecimentos foram vividos pela humanidade. Dada a faixa etária na qual esse perfil de aluno tem melhores condições e interesse em conhecer como as questões sanitárias estão presentes na história, além de coincidir com os 100 anos da pandemia da Gripe

Espanhola, período este no qual a história do Brasil acumulou diversos acontecimentos sociais de relevância, especialmente no Rio de Janeiro, onde a combinação de problemas sociais e sanitários se combinaram no início do século XX, resultando em revoltas sociais e ações governamentais.

Esta proposta de sequência didática está, portanto, voltada preferencialmente para alunos(as) do 9º ano e EJA-Certificação do Ensino Fundamental, alinhada ao desenvolvimento das habilidades e objetos de aprendizagem previstos na BNCC.

3.2.6 Tempo estimado

A proposta desta sequência será desenvolvida em 300 minutos correspondentes a 6 aulas com duração média de 50 minutos cada, excetuado o tempo que o aluno terá para realizar o trabalho em grupo para pesquisas, organização de dados conforme orientação do professor, elaboração de escrita do trabalho e sua respectiva apresentação via Google Meet, momento em que serão explorados e orientadas outras habilidades para o uso e desenvolvimento de habilidades para o uso de ferramentas digitais por parte dos alunos.

3.2.7 Previsão de materiais e recursos

Para a realização desta sequência didática serão utilizados os seguintes recursos materiais e tecnológicos:

1. Computador ou celular habilitados com e-mails configurados para acesso ao Google Meet;
2. Revistas e livros impressos;
3. Jornais impressos;
4. Acesso à internet.

3.2.8 Desenvolvimento

As aulas serão desenvolvidas dentro da seguinte perspectiva:

- Aula 01 – 50 minutos: trabalhar com os alunos sobre a importância das tecnologias digitais como meio através do qual se pode aprender todos os conteúdos, inclusive os de história;

- Aula 02 – 50 minutos: Apresentar aos alunos as regras básicas para o uso correto do ambiente on-line e as possibilidades de uso da ferramenta Google Meet;
- Aula 03 – 50 minutos: Apresentação de vídeos e slides sobre como as pandemias acompanham a trajetória humana e a maneira como reagimos a elas, com ênfase no desenvolvimento de tecnologias como parte essencial das respostas aos desafios apresentados em cada momento;
- Aula 04 – 50 minutos: Orientar os alunos sobre como trabalhar com fontes de pesquisa sobre o tema desenvolvido e a forma de sua apresentação on-line;
- Aula 05 – 50 – minutos: ensinar aos alunos os recursos on-line através dos quais eles deverão apresentar os resultados de suas pesquisas acerca do tema objetos desta sequência didática;
- Aula 06 – 50 minutos: apresentação, debate e conclusão acerca dos resultados pelos grupos, considerando sua divisão realizada previamente em uma das etapas trabalhadas a seguir.

1ª Etapa:

- Apresentação da temática para os alunos por meio de aula online, com foco no uso do Meet como meio de ensino e aprendizagem. Neste primeiro momento o objetivo principal é fazer com que haja, por parte dos alunos, o reconhecimento e o estímulo ao relacionamento produtivo dos mesmos para com as ferramentas tecnológicas como meio de enfrentamento da atual situação, desenvolvam mais confiança e façam uso correto deste meio digital como instrumento de construção do conhecimento. Vale ressaltar que nesta primeira etapa, será necessário o estabelecimento de parâmetros comportamentais para as aulas, acordados logo nas primeiras aulas.
- Para que haja a correta compreensão do caminho a ser trilhado nesta sequência didática, serão apresentadas aos alunos todas as etapas da sequência, objetivos, metodologia, avaliação e período de duração, bem como regras, parâmetros e resultados esperados. Para a execução desta etapa será necessário o uso de uma aula de 50'.

2ª Etapa:

- Para esta etapa está previsto o uso de 4 aulas de 50' para o desenvolvimento dos seguintes conteúdos planejados:

1. A peste bubônica medieval e suas origens;
2. A chegada da Peste Bubônica no Brasil (1899/1906), 700 anos depois da pandemia na Europa;
3. A Revolta da Vacina no início do século XX e o seu contexto social e econômico;
4. Mudanças nos hábitos de higiene social nos momentos de crises sanitárias;
5. O papel das tecnologias nos momentos de crises sanitárias;
6. A Gripe Espanhola e seu contexto;
7. Comparativo entre a Gripe Espanhola e o Corona Vírus;
8. Perspectivas de mudanças e permanências nos momentos pós pandemias.

3ª Etapa

Nesta etapa os alunos deverão ter protagonismo, utilizando a apresentação do Meet para divulgarem suas conclusões sobre o tema trabalhados com eles, especialmente nos seguintes itens:

1. Mudanças nos hábitos de higiene social nos momentos de crises sanitárias;
2. Quadro comparativo entre a Gripe Espanhola e o Corona Vírus tendo em conta os números de países atingidos, total de mortos e infectados, sintomas e principais medidas governamentais adotadas para combater ambas as pandemias;
3. Perspectivas de mudanças e permanências nos momentos pós pandemias com a constituição de um quadro comparativo entre a Gripe Espanhola e COVID-19.

3.2.9 Avaliação

A avaliação desta sequência didática será realizada de acordo com os seguintes parâmetros listados abaixo:

1. Participação nas aulas de orientação sobre como usar o Google Meet para apresentação dos trabalhos;
2. Seleção e uso de fontes confiáveis da internet para o desenvolvimento do trabalho;
3. Organização dos grupos on-line e se possível, criando salas para reunirem-se para discutirem o tema em orientado pelo professor.
4. Desenvolvimento da argumentação por meio de ferramentas on-line como o editor de documentos;
5. Participação em todas as etapas do trabalho em grupo;
6. Realização de apresentação do trabalho via Google Meet e finalização;
7. Serão consideradas as justificativas de ausência por falta de condições técnicas e financeiras x esforço do aluno para busca dos meios necessários para a realização das tarefas correspondentes.

3.3 Sequência didática 03

3.3.1 Título

História de Vida em Podcast.

3.3.2 Contexto de utilização

O ambiente de escolarização da rede pública municipal é permeado de riquezas que traduzem a realidade de grande parte da população brasileira. Um laboratório social e educacional no qual cada um tem uma história que, juntadas, produz um mosaico de grandeza imensurável. Quando o assunto é EJA, as dimensões e as possibilidades subjetivas não podem jamais ser medidas. Alegrias, angústias, vitórias e derrotas, superações pessoais e coletivas, dentre tantos caminhos se cruzam, produzem vida e educação.

As histórias de vida, são vidas na história e ensinam de tudo, desde que sejam contadas. Dos mais jovens aos mais experientes, tudo e todos podem, com suas histórias, ensinar e aprender.

O desenvolvimento do “Telling story” na EJA, constitui-se, portanto, no objeto

didático desta sequência, visando aproveitar o momento único de encontro de vidas que ocorre dentro ambiente escolar, local onde as interações são intensas e por vezes violenta. A intensidade dos acontecimentos acaba por ofuscar histórias de vida que independem da idade. Há poetas escondidos, cancioneiros, carroceiros leitores, bordadeiras, artesãs, músicos, artistas e trabalhadores de todos os ramos. Enfim, riquezas que passam pela escola e cuja história merece registro.

Dentre as ferramentas digitais disponíveis e acessíveis está o uso do Podcast que permite o registro oral de histórias que podem contribuir no processo educacional de forma interativa e sem a necessidade de muita sofisticação, bastando apenas o projeto e o envolvimento de professores e alunos para produzir um roteiro, gravar, editar, postar e divulgar o conteúdo. Registra-se, porém, que a simplicidade do trabalho não implica, necessariamente em fazer algo de baixa qualidade. Esta, por sua vez, deve ser assegurada por meio dos objetos a serem alcançados e principalmente pelo envolvimento voluntário dos participantes.

Por meio do uso desta ferramenta, é possível fazer com as aulas sejam mais atrativas e com maior envolvimento dos alunos, bem como maior integração entre os mesmos, gerando maior sociabilidade, respeito e reconhecimento do espaço escolar como um lugar o criar empatia, solidariedade e conhecimento.

3.3.3 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de se reconhecerem como sujeitos, se respeitando e respeitando o outro como parte de um processo de construção social coletiva e ampla, dando significado a si e aos outros.

- Promover e reforçar um ambiente de cooperação e empatia entre os(as) alunos(as) da EJA envolvendo todas as faixas etárias;
- Apresentar o aplicativo Story Dice como meio para estimular a contação de histórias;
- Fortalecer o relacionamento entre escola e comunidade a partir das histórias de vida, contadas na EJA a partir das rodas conversa, tendo o Story Dice como forma de envolver os alunos;

- Desenvolver laços de respeito e empatia entre todos os alunos;
- Promover o conhecimento do Podcast como meio para cotar histórias e aprender sobre o passado através das histórias dos antigos;
- Integrar as várias gerações por meio da contação de histórias de vida;
- Estimular a contação de história por meio do aplicativo Story Dice e outros, conforme a necessidade;
- Criar um canal de “podcast” da escola, com nome e objeto a ser escolhido pelos alunos da EJA e se possível, com a participação do ensino regular;
- Estimular o respeito e boa convivência a partir das histórias de vida contadas a partir dos alunos da EJA.

3.3.4 Conteúdo

Nesta sequência serão trabalhado o conteúdo de história tendo como suporte, o conceito de história oral, já que o público da EJA é formado por estudantes que vão dos 15 aos “80” anos. As gravações serão sempre com a presença de um certo grupo de alunos dos dois módulos de formação, sempre que possível orientados e acompanhados pelo professor, que por sua vez deverá ter com conta a didática e o desenvolvimento de metodologias adequadas e se necessárias, adaptadas para o contexto de aplicação desta sequência didática. O planejamento é, portanto, uma peça, como sempre, importante para que sejam cumpridas todas os objetivos que por sua vez devem estar vinculados aos objetos de aprendizagem e habilidades propostas no currículo da EJA.

Conteúdos abordados por meio das histórias:

- A importância dos sujeitos na construção da história;
- As cidades como resultante dos processos migratórios brasileiros a partir das experiências da vida contadas;
- As mudanças ocorridas no sistema público de saúde ao longo dos últimos anos, a partir da década de 1990;

- Educação ontem, hoje e amanhã. Buscar explorar o olhar sobre as mudanças históricas ocorridas e por ocorrer na maneira de ensinar e aprender dentro e fora da escola;
- A importância dos serviços públicos para a população, explorando os aspectos históricos de como a educação, a saúde, saneamento, transporte e a segurança se desenvolveram e estão presentes nas comunidades em maior ou menor grau, a partir da percepção dos alunos;
- Compreensão da política e da democracia como meios de representações coletivas e de reivindicação de melhorias de qualidade de vida.

3.3.5 Ano

O grupo de estudantes previsto para a aplicação desta sequência didática é o do EJA, com participação de todos os matriculados desde a alfabetização à certificação.

Os alunos a serem envolvidos para esta SD serão os matriculados na alfabetização e nos alunos do módulo de certificação, sempre com a presença do professor.

3.3.6 Tempo estimado

O projeto será desenvolvido com aulas de 60 minutos, sendo necessários 500 minutos para o cumprimento de todas as etapas visando produzir e preparar os áudios de podcasts com edição e postagens, tudo feito com a participação dos alunos.

3.3.7 Previsão de recurso e materiais

Para a execução desta proposta, será necessário a presença garantida de um professor que coordene o projeto e de outro que tenha domínio do conteúdo proposta a ser desenvolvido, sempre tendo como estímulo para os alunos, contar suas histórias a partir das imagens embaralhadas no aplicativo “Story Dice” e orientados previamente em sala de aula.

Outros segmentos da escola necessariamente deverão participar, em especial

as cantineiras, o bibliotecário e o auxiliar de informática.

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são:

1. Microfones (05) do tipo lapela;
2. Celular com aplicativo Story Dice baixado;
3. Sala preparada com cadeiras dispostas em círculo;
4. PODCASTUDIO USB.

3.3.8 Desenvolvimento

Para o desenvolvimento desta SD será necessário o amplo envolvimento de alunos, professores, coordenação, biblioteca e apoio técnico. O planejamento das atividades levará em conta um cronograma que poderá ser adaptado, contemplando todas as etapas. Na primeira etapa serão trabalhados os conceitos básicos sobre os limites e possibilidades das ferramentas digitais disponíveis, especial a partir de aplicativos, tendo como exemplo o Story Dice, os podcast e as técnicas básicas para produção, edição e gerenciamento do canal a ser criado.

Cumpridos os primeiros passos, passar-se-á à fase de sensibilização e envolvimento dos demais sujeitos que fazem com que a escola seja um ambiente de permanente reflexão dos processos sociais vividos e vivenciados. O envolvimento dos professores na etapa de planejamento, bem como o da coordenação, será imprescindível, visto que toda a lista de materiais a serem providenciadas dependerá de um bom plano de trabalho, essencialmente com a evidenciação dos objetivos a serem alcançados, metodologias a serem adotadas e implementadas.

Em seguida a SD será apresentada para os alunos que, por sua vez, receberão orientação e estímulo para participarem por meio de lista a ser elaborada para cada uma das datas destinadas à gravação, produção e edição dos áudios. Além disso os alunos deverão baixar o aplicativo Story Dice para o desenvolvimento de pequenas histórias nas aulas em que os professores estejam envolvidos. No caso da história, a história de vida será associada às identidades e história das formações urbanas, entrelaçadas com o dia a dia na cultura e no modo vida e suas raízes.

Na segunda etapa do projeto (SD), disponibilizados os materiais, a dotação

de capacidade técnica e operacional será de grande relevância, exigindo organização e conhecimentos de edição. Nesta etapa, também é importante que os alunos estejam presentes, assistindo tutoriais na sala de informática, opinando sobre as ferramentas digitais para educação e comunicação e sugerindo formatos de áudio e meios de edição simples e acessíveis.

Nesta segunda também envolverá a produção dos podcasts por meio de rodas de conversa, porém serão admitidas iniciativas individuais em casos de alunos que estejam impedidos de virem às aulas, podendo os mesmos, enviarem áudios por meio de redes sociais e aplicativos de comunicação e mensagens.

A última etapa será a de gerenciamento e finalização do projeto, o que inclui a avaliação dos resultados e participação coletivas das turmas na execução da Sequência Didática proposta.

Aula 01 - 60 minutos: apresentação do projeto;

Aula 02 – 60 minutos: organização dos participantes;

Aula 03 – 60 minutos: introdução e explicação sobre como trabalhar como as memórias individuais e coletivas;

Aula 04 – 60 minutos: memórias urbanas a partir das histórias de vida;

Aula 05 – 60 minutos: histórias de vida e mudanças ocorridas ao longo dos anos por quem passou por elas;

Aula 06 – 60 minutos: saúde, educação e outros serviços públicos e suas mudanças nas últimas décadas;

Aula 07 – 60 minutos: o acesso à educação ontem e hoje, contada pelos mais jovens e pelos mais antigos, associado às histórias de vida;

Aula 08 – 60 minutos: educação para o futuro no olhar dos jovens;

Aula 09 – 60 minutos: edição e postagem dos podcast;

Aula 10 - 60 minutos: edição e postagem dos podcast.

3.3.9 Avaliação

O processo avaliativo deverá ocorrer de dois modos: o primeiro critério será o de participação, proatividade, colaboração, envolvimento e coletividade, de natureza qualitativa. O segundo, deverá levar em conta o desenvolvimento de habilidades específicas propostas para cada um dos conteúdos constantes no projeto, cabendo a cada professor atribuir a pontuação conforme os critérios definidos e ajustados

com os alunos e demais participantes.

Critérios de avaliação:

- Participação nas aulas e organização dos grupos;
- Interação com os conteúdos apresentados durante as histórias contadas e aulas ministradas sobre os temas específicos;
- Cooperação e respeito para com os colegas e comportamento adequado com cumprimento dos acordos prévios, uma vez que os conteúdos serão gravados com a devida autorização;
- Participação por meio de relatos de acontecimento relacionados aos temas e envolvendo o aluno;
- Relatos de acontecimentos presenciados e relacionados aos temas propostos contados a partir da experiência de vida de cada um;
- Realização de pesquisas sobre a evolução dos serviços públicos no Brasil;
- Participação na produção e postagem dos conteúdos discutidos e gravados;
- Divulgação na escola passando em salas de outros turnos apresentando o canal de Podcast, o App Story Dice e outros que possam ser utilizados para os mesmos fins;
- Autoavaliação de participação no projeto por meio da produção de um texto individual relatando os pontos positivos e negativos da sua participação, bem como sugerindo e dando contribuições para melhorar o projeto.

3.4 Sequência didática 04

3.4.1 Título

Aprendizagem do inglês em sala de aula com uso de metodologia digital.

3.4.2 Contexto

Esta sequência será utilizada junto ao diferentes públicos do ensino

fundamental, desde o sexto ano do ensino regular até adultos da EJA (Educação de Jovens e Adultos). Para isso, será utilizada a plataforma *Babbel ou Duolingo*, como recursos de aprendizagem por meio digital e que permite interação escrita, falada e auditiva com reutilização por tempo indefinido e com possibilidades impressas, permitindo assim que haja a formação de grupos num mesmo ambiente, com grau de aprendizagens diferenciados.

É notório que o processo de aprendizagem do inglês em escolas públicas é de baixo resultado, por conta de fatores variados. Seguramente, a metodologia de ensino é um desses fatores, visto que a quantidade de aulas, a quantidade de alunos e os meios disponíveis para que os professores consigam desenvolver esta habilidade curricular são insuficientes. Além das dificuldades metodológicas, a ausência dos materiais necessários para que o aluno desenvolva a sua aprendizagem e para que os professores possam despertar o interesse discente, os estímulos das famílias é uma parte que em geral não corrobora com o que é aplicado e proposto na escola. Deste modo a proposta de oferecer a aprendizagem por meios digitais pode atuar como importante incentivo para que um número maior de estudantes desenvolva o interesse pelo idioma inglês para além da mera formalidade curricular.

Em geral, a quantidade de aulas de língua estrangeira ministrada semanalmente no ensino regular é baixa e quando o assunto é EJA, a carga horária é mais baixa, visto que devido à carga horário prevista para este público, ficando em pouco mais de 50% carga horária do ensino regular, com obrigatoriedade de aproximadamente 25%, ou seja, se para o ensino regular a carga horária obrigatória é definida em 600 horas (das 800 horas previstas), a da EJA está em 240 horas como sendo o mínimo de frequência exigida. Assim, na distribuição da carga horária semanal das escolas que oferecem esta modalidade de ensino, é comum o componente curricular de inglês permanecer com pouco tempo para o desenvolvimento de atividades dentro de sala de aulas.

Já no ensino regular, a quantidade de aulas de inglês é um pouco maior, porém com resultado tímidos, evidenciados pela percepção do dia a dia na escola. Percebe-se na prática, pouco interesse por parte dos alunos e, embora seja oferecido material didático específico para este componente curricular, o envolvimento dos alunos fica aquém do que poderia ser chamado de entusiasmo.

No lado oposto à quantidade de horas/aula destinadas para as aulas de

língua estrangeira na rede pública, a prioridade para a matemática e a língua portuguesa é obviamente superior, o que deixa poucas alternativas para que, o aluno que deseje conhecer mais sobre a língua inglesa ou outras quaisquer, tenha condições para fazê-lo, uma vez que, pagar um curso de língua estrangeira está fora da realidade e das prioridades financeiras das famílias com filhos matriculados em escolas públicas.

É nesse sentido que a promoção de meio digitais que possam auxiliar esses alunos pode ser tornar importante no contexto de aprendizagem de línguas estrangeiras. Dentre os aplicativos que trazem a possibilidade do ensino de línguas, estão o “Babbel” e o Duolingo, ambos com didáticas parecidas e que podem auxiliar o estudante no processo de aprendizagem. O primeiro, entretanto, é pago, embora tenha custos muito baixos e com possibilidades de assinaturas conforme a disponibilidade financeira do aluno. O segundo, Duolingo, é gratuito e desenvolvido a partir de processos colaborativos entre vários usuários, bastando apenas baixo o aplicativo em um “smatphone” e seguir o passo a passo. Ambas as plataformas podem ser acessadas por dispositivos móveis ou de mesa, sem maiores dificuldades, bastando, para isso, que o estudante tenha uma conta cadastrada.

3.4.3 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Assimilar a aprendizagem de língua estrangeira de modo criativo;
- Provocar mudanças no contexto e na metodologia de ensino língua estrangeira para além do método tradicional;
- Compreender a base da língua inglesa e suas variações formais e coloquiais;
- Interagir por meio de leituras e produções de textos;
- Aprender a ouvir e distinguir corretamente os sons e sequências em pronúncias;

➤ Conhecer as expressões básicas utilizadas no cotidiano e nos contextos de alguns países de língua inglesa.

3.4.4 Conteúdo

O conteúdo será desenvolvido para através do componente curricular Inglês, distribuídos da seguinte maneira:

- Introdução ao contexto geral de línguas estrangeiras e a justificativa do ensino da língua inglesa na rede municipal de Belo Horizonte;
- Distinção de origens entre o inglês e as línguas de origem latina;
- Introdução ao inglês formal e o coloquial comparativamente à língua portuguesa;
- Leitura e construção de pequenos textos na plataforma digital *Babbel*;
- Ouvir as pronúncias e realização de anotações em caderno.

3.4.5 Tempo estimado

Para a execução desta sequência didática serão necessárias aulas divididas em módulos de 60 minutos perfazendo um total de 360 minutos.

3.4.6 Desenvolvimento

A abordagem planejada para esta sequência passa pela experimentação de uma metodologia que leve em conta as dificuldades materiais muito comuns no contexto das escolas da rede municipal de ensino de Belo Horizonte e na diversidade de alunos que matriculados.

A comunidade onde se pretende a aplicação desta SD é formada por alunos com diversos graus de aprendizagem, muitas vezes dentro da mesma sala de aula. Ao lado disso, somam-se as experiências individuais, o que, por um lado é importante nos processos interativos, mas, por outro, traz capacidades interativas com ritmos de aprendizagem diferentes, exigindo esforços coletivos de todos.

Os alunos serão levados a explorar as diversas possibilidades de interação e assimilação da língua inglesa, por meio das seguintes aulas:

Aula 01 - 60 minutos - Introdução e contextualização do uso da língua

estrangeira (no caso o inglês) na atualidade;

Aula 02 – 60 minutos - Apresentação da plataforma *Babbel* como recurso de aprendizagem, ou Objeto de Aprendizagem;

Aula 03 – 60 minutos - Formação de grupos de trabalho e acompanhamento das aulas, conforme ritmos e familiaridade;

Aula 04 – 60 minutos - Leitura coletiva e pronúncias de palavras em todas as etapas de cada aula;

Aula 05 – 60 minutos - Audição das pronúncias originais da plataforma e anotação em caderno individualmente com interação em grupo;

Aula 06 – 60 minutos - Revisão de cada aula e correção em caderno.

3.4.7 Avaliação

Ao final de cada aula, dentro da plataforma, será realizada uma avaliação em que ficará registrada a quantidade de acertos e erros, possibilitando que cada grupo consiga avançar para o próximo nível, ou permaneça no naquele estágio, até que os objetivos de cada etapa sejam atingidos.

O registro em caderno, durante as aulas será outro critério de avaliação, inclusive auxiliados por material da plataforma, impressos.

Ao final desta SD os alunos serão avaliados quanto aos objetivos propostos, por meio de: produção de pequenas frases em seus cadernos; anotação de verbetes, pronúncia interativa na plataforma, pontuação realizada pela plataforma, expressos com base nos seguintes critérios:

- Compreensão básica da linguagem;
- Evolução nos níveis básicos de compreensão da língua inglesa;
- Cumprimento das tarefas propostas no aplicativo;
- Evolução do vocabulário com base nas lições aprendidas;
- Evolução de pronúncia;
- Diferenças básicas entre os Inglês dos EUA e o britânico;
- Produção de pequenas frases.

3.5 Sequência didática 05

3.5.1 Título

Jogos didáticos na educação

3.5.2 Contexto de utilização

Esta sequência didática tem a finalidade de trabalhar com alunos preferencialmente da escola pública, tendo em vista o desenvolvimento de habilidades que os aproximem de uma melhor compreensão sobre diversos aspectos da cidadania.

A partir das histórias em quadrinhos desenvolvida através do site Pixton, onde foi montado um diálogo entre dois alunos que discutem acerca de problemas relacionados aos incêndios e queimadas urbanas, surgiu a ideia de criação de um jogo que possa ser trabalhado com jovens das escolas públicas questões de cidadania a partir da montagem de um jogo onde sejam explorados aspectos sobre os direitos e deveres dos cidadãos e suas vidas no âmbito urbano.

O Pixton é um site interativo que permite a montagem de pequenas histórias que, se trabalhadas com focos preestabelecidos, podem auxiliar na formação dos alunos e na didática na sala de aula, embora exija que o professor que se proponha a tal atividades tenha em mente o seu ponto de partida e de chegada com os discentes.

A ideia do jogo a ser desenvolvido com esta sequência didática parte, portanto, da consideração de que a formação de um aluno envolve aspectos relacionados às suas origens, identidade coletiva, pluralidade, respeito, direitos e deveres básicos, temas a serem abordados já que, no dia a dia, observando-se que muitos encontram dificuldades para se reconhecerem como sujeitos nos processos que demandam convivência social e aceitação de si e dos outros, quando o assunto é respeitar-se a si e ao outro, procurando encontrar em cada diferença, algo que lhe possa ensinar. Por conta dessa postura, muitos pontos que deterioram a formação cidadã dos alunos, são naturalizados, gerando ambientes degradados e a reprodução de comportamentos que diminuem as possibilidades de construção de

uma identidade cidadã correspondente à sua prática como sujeito tanto individualmente quanto coletivamente.

A proposta aqui apresentada visa relacionar os diversos temas problematizados a partir dos conflitos e situações vividas dentro e fora dos muros da escola pública, temas que, como uma história em quadrinhos sobre um incêndio provocado por imprudência de um ou de outro, pode ser apropriado pelos estudantes e traduzidos em um jogo em que o conhecimento sobre os direitos e deveres de um cidadão podem ser explorados, contribuindo para a formação dos alunos dentro e fora da escola.

Embora a inspiração tenha sido uma história em quadrinho montada no site aqui mencionado, outros temas podem ser trabalhados pelos alunos através da construção de histórias-problemas e a partir problema levantado, formar grupos de debate que passarão a explorar construindo soluções a partir dos conhecimentos adquiridos através do jogo proposto.

3.5.3 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Desenvolver a noção básica de direitos e deveres;
- Compreender os princípios de funcionamento de uma sociedade;
- Conhecer os mecanismos legais que regem de forma geral os papéis dos indivíduos para o bem estar da vida coletiva e em sociedade;
- Desenvolver a compreensão sobre o conceito de cidadania;
- Conhecer o papel das instituições de representação de uma sociedade e seus papéis na vida social
- Conhecer sobre como os indivíduos constroem as instituições coletivas;
- Conhecer sobre como funciona as instituições de representação coletiva na esfera comunitária;

- Aprender as diferenças entre o que é público e o que é privado;
- Compreender o papel do estado na esfera comunitária, por meio de suas representações, tais como Unidades Básicas de Saúde, escolas, unidades de segurança entre outros;
- Discernir sobre o papel das organizações religiosas, esportivas, comunitárias, estudantis, dentre outras e seus papéis na formação cidadã dos indivíduos numa sociedade;
- Compreender como os sujeitos individuais constroem as instituições coletivas e como elas refletem a média do pensamento de uma sociedade;
- Criar pequenas histórias no site Pixton, e que possam ser tema para debate e desdobramentos no jogo.

3.5.4 Conteúdo

Esta sequência tem como objeto de trabalho o envolvimento dos alunos matriculados em escolas públicas da rede municipal de educação de Belo Horizonte, com foco para os discentes da Educação de Jovens e Adultos, especialmente para aqueles em processo de certificação, mas também pode ser trabalhado para outros públicos, tais como a EJA alfabetização, bem como para alunos matriculados no ensino fundamental regular.

A partir dos conteúdos de história e geografia, abordar através dos jogos os aspectos ligados conhecimentos básicos acerca de direitos e deveres a partir das relações e situações do cotidiano, situações estas que devem ser trabalhadas com os alunos produzindo pequenas histórias em quadrinhos através de sites interativos tais como o Pixton. A ideia básica é fazer com que os alunos reproduzam situações vividas ou presenciadas individualmente ou coletivamente, correlacionadas às questões de direitos e deveres, visando o envolvimento do aluno para práticas que consciente acerca de problemas vividos no ambiente público e urbano e, assim, fazer com que o aluno da EJA, muitas vezes envolvidos em vários tipos de conflitos sociais, possa se compreender em um processo mais amplo de responsabilidades, com participação mais positiva construção de uma sociedade mais pacífica e justa.

A proposta de trabalhar o jogo da cidadania se dá principalmente por conta do envolvimento dos alunos para que os mesmos, consigam compreender a importância da sua formação cidadã, envolvendo vários aspectos da vida.

Sabe-se que os jogos com finalidades didáticas são ferramentas importantes pela sua flexibilidade e por desenvolver, ao mesmo tempo, as habilidades e competências necessárias para cada fase e faixa etária dos alunos.

3.5.5 Ano

O público alvo prioritário serão os alunos da EJA certificação e EJA alfabetização.

O jogo poderá ser aplicado a praticamente qualquer faixa etária a partir da idade escolar. No caso desta sequência, o objeto imediato é o exercício da cidadania tendo como objeto o combate a queimadas em ambientes urbanos, ressaltando o papel de jovens, crianças e adultas para que compreendam que as atitudes do dia a dia podem prejudicar o meio ambiente e as atitudes de cidadania podem contribuir para que a qualidade de vida nos espaços urbanos e rurais podem fazer a diferenças.

Portanto a faixa etária pode ser variada mas no caso o público alvo é a EJA tanto alunos em processo de certificação quanto alunos da alfabetização, o que delimita a faixa etária entre os 15 e os 80 anos.

3.5.6 Tempo estimado

Para o desenvolvimento desta Sequência Didática serão necessários 360 minutos distribuídos em módulos de 60 minutos cada.

3.5.7 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: sala de aula equipada com multimeios, quadro branco, pincel, apagador, sistema de som e televisão para que possam ser realizadas as aulas preparatórias, organização dos grupos e apresentação dos conceitos, exemplos e organização dos grupos.

3.5.8 Desenvolvimento

Número de jogadores ou grupos

Dois jogadores ou dois grupos, sendo que, quando se formarem dois grupos, a característica do jogo fica mais interessante para os objetivos propostos, podendo ser adaptado a um número grande de alunos em ambientes externos ou até mesmo em pátios escolares no formato de gincana, tendo como referência, a trilha proposta.

O início do jogo deverá ser sempre provocado por situações-problemas construídas por meio de pequenas histórias contadas em quadrinhos através do site Pixton, algo que deverá ser feito pelos alunos em momento que antecede ao jogo. Cada história problematizada no site deverá estabelecer sempre uma relação com problemas que remetem à necessidade de aprofundamento de conhecimentos que remetem a direitos, deveres e cidadania.

Passo a passo do jogo

O primeiro passo é a apresentação do jogo e quais serão as regras, organizados da seguinte maneira:

➤ Regras

- a) Cada grupo ou jogador terá 2 minutos para responder a uma das perguntas distribuídas em 06 caixinhas diferentes, numeradas conforme os números de uma peça de Dado;
- b) Cada caixinha contém até 10 perguntas sobre um tema a ser escolhido pelo professor, perfazendo um total de no máximo 60 perguntas distribuídas em 6 temas que, para esta proposta, está relacionada às atividades de educação dos alunos para a prevenção de incêndios comunitários e prédios públicos;
- c) O número de questões não pode ultrapassar o limite de 10, porém, caso o professor opte por trabalhar com menos perguntas, o número que escolher deverá ser igual para todas as 6 caixinhas;
- d) A trilha poderá utilizada por meio de projeção eletrônica ou mesmo por meio de posts feitos em redes sociais;
- e) Cada pergunta respondida representará um passo na trilha ou mais de um passo, dependendo do número de perguntas a ser trabalhado;
- f) O tema pode ser adaptado para qualquer área do conhecimento;

g) Apenas um dado no jogo e se o grupo da vez não responder ou responder errado, deverá retornar uma casa por vez que errar ou deixar de responder;

➤ Para o trabalho com o combate a queimadas em ambientes urbanos e o combate a incêndios em prédios públicos como a escola ou outros, os alunos devem participar de uma programação acerca do assunto, com palestras e outras formas de acessar o conhecimento prévio. Para isso, os participantes deverão elaborar uma série de questões sobre o tema, e estas questões serão a base para a elaboração das perguntas que irão nas caixinhas.

➤ Além das perguntas prévias elaboradas pelos alunos participantes das palestras, é função do professor explorar perguntas que dizem respeito a aspectos da convivência e da educação comunitária, relacionadas à orientação para não colocar fogo em matagais, a queima inadequada de lixo, plásticos e pneus e ainda, explorar mais o tema sobre como proceder no caso de um incêndio em prédio como escola ou um centro de saúde. Estes aspectos devem estar relacionados sobre o que cada um deve observar no ambiente como fios desencapados, material inflamável, dentre outros.

➤ **Plano de aulas**

Aula 01 – 60 minutos/aula - apresentação dos conceitos básicos sobre o que é qual a importância do exercício da cidadania;

Aula 02 – 60 minutos/aula - discussão com a turma sobre como cada um pode contribuir para a construção de uma sociedade baseada nos preceitos do exercício da cidadania;

Aula 03 – 60 minutos/aula – apresentação do jogo, quais são as regras com a formação do grupo;

Aula 04 – 120 minutos/aula – realização do jogo a partir dos grupos formados nas aulas anteriores;

Aula 05 – 60 minutos/aula – finalização do jogo e reflexão com a turma sobre o tema abordado no jogo de trilhas da cidadania;

3.5.9 Avaliação

O processo de avaliação levará em conta os seguintes aspectos:

Construção de histórias de pequenas histórias em quadrinhos que de algum

modo evidenciem problemas que possam remeter aos aspectos de formação e compreensão da vida em sociedade.

Realização de pesquisas sobre o significado de palavras-chave tais como cidadania, respeito, responsabilidade, estatuto, dentre outras, visando construir vocabulário que os aproxime dos termos propostos no jogo e na construção das histórias.

Predisposição do aluno na participação organizada da atividade proposta especialmente quando houve a formação de grupos heterogêneos com participantes cujas idades sejam com diferenças grandes. Esse é um item importante devido ao fato de muitos alunos, principalmente os mais jovens, apesar de terem idosos em seus lares, tem parâmetros e expectativas ruins para o tratamento e o comportamento em relação aos mais idosos.

O segundo item de avaliação é o respeito às regras estabelecidas. Este componente avaliativo leva em conta que o aluno participante deverá ser o exemplo no momento do jogo, estabelecendo os parâmetros esperados para um comportamento cidadão. Caso o critério não seja cumprido o aluno participante perde pontos juntamente com o grupo ao qual pertence.

A trilha como proposta originalmente com foco na problemática das queimadas de resíduos e vegetações em ambientes urbanos envolvem uma percepção da ação humana e muitas vezes os autores são adultos, idosos e também jovens, portanto, a avaliação deve levar em conta as atitudes proativas dos moradores dos arredores, explicitadas através do jogo trilha da cidadania.

Por fim, a participação organizada e honesta no jogo passa a ser avaliada com vista na aprendizagem e atitudes dos alunos durante a realização do jogo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mudanças trazidas pela sociedade industrializada deram respostas a problemas antigos e trouxeram novos desafios que se multiplicam na mesma velocidade da introdução de processos inovadores, em quase todos os campos de conhecimento da vida contemporânea. Se nos últimos séculos os avanços para que o conhecimento científico alcançasse boa parte da população, na fase atual, novas problematizações são necessárias para que a humanidade continue nesse esforço, afim de evitar situações de distanciamentos tão gigantescos entre aqueles que produzem conhecimento científico, aqueles que dependem de tais conhecimentos e aqueles que acessam as bases para novos conhecimentos, ou seja, o fazer escolar como meio para que os pressupostos da ciência sejam minimamente acessado.

A tentativa de compreender os caminhos trilhados na atual fase da humanidade coloca, em alguma medida, a necessidade de comparação entre os antigos modelos de sociedade e o modo de vida contemporâneo, baseado no trabalho e no consumo, tendo as tecnologias digitais como uma das referências mais importantes para as gerações que estão chegando e assumindo responsabilidades que vão desde o simples hábito de tolerância e respeito até situações mais complexas que evitem conflitos, escassez e violências de todas as espécies.

O paradoxo que pode estar em constante crescimento na atualidade é o de que talvez uma das maiores conquistas dos últimos séculos pode estar sendo anulada por conta do distanciamento entre o conhecimento possível de ser alcançado por amplas camadas da população e aqueles que produzidos no universo acadêmico. Em nenhum momento da história o conhecimento científico com maior grau de elaboração foi de fato apropriado pela população como um todo. O problema, entretanto, não é necessariamente este e sim, a velocidade com que tais mudanças e inovações tecnológicas acontecem, transformando o conhecimento básico ensinado nas escolas como algo de significado e importância cada vez menor.

Se por um lado é possível considerar a popularização dos conhecimentos básicos em matemática, linguagens, física, química, biologia, filosofia, história, geografia, como parte do que pregada algumas correntes do iluminismo do século XVIII, por outro preciso considerar que somente mais recentemente a educação básica tem sido objeto de massificação, levando-se em conta o grau de

desenvolvimento desse ou daquele país e o papel de tratados e organizações internacionais.

A educação básica ainda não está universalizada em boa parte dos países em desenvolvimento, tampouco em países e regiões onde a situação de pobreza é acentuada, com baixo índice de desenvolvimento humano, situação que perdura em quase todos os continentes por motivos que vão desde conflitos políticos e territoriais, perseguições de toda natureza, provocando grandes deslocamentos de pessoas, acentuando as dificuldades para o acesso à educação e/ou a permanência das crianças e adolescentes na escola.

O paradoxo da não universalização da educação básica e das novas dinâmicas impostas pelas economias capitalistas que tendem a maiores exigências, caminha para a constituição de sociedades com grau de exclusão cada vez maior. A capacidade de uma parte significativa da população de compreender e desenvolver habilidades para entrada qualificada no mercado de trabalho e de produção de conhecimentos acadêmicos é cada vez menor.

Não obstante a isso, os novos desafios impostos pela dinâmica econômica do mundo contemporâneo, os velhos problemas ainda estão por ser resolvidos, quais sejam, a qualidade do ensino oferecida na educação básica, o pouco envolvimento dos alunos nas atividades escolares e a defasagem tecnológica e didática vivida no cotidiano escolar, trazem para a reflexão os temas clássicos e a necessidade de resposta mais efetivas e duradouras para dar conta das necessidades básicas para a universalização qualificada a ser oferecida para a população como um todo. O não cumprimento dessas premissas leva à ampliação, num futuro não tão distantes, a ampliação do foco, não somente econômico, mas, também, de cultura e conhecimentos sobre os mecanismos digitais que passam a reger a vida de quase todos os cidadãos. E qual será o modelo de educação para dar conta de tais demandas? O que fazer para que não seja criado um abismo social e econômico tão grande e num futuro tão próximo?

O caminho percorrido até aqui não deu conta de integrar boa parte dos povos, sequer ao modelo fabril tradicional. Dar conta de modelos que atendam as perspectivas para o futuro é ainda mais complicado, exigindo das sociedades maior dedicação e novas experiências, tendo em conta que quase tudo na educação é mais lento.

O repensar da educação é cada vez mais urgente e impõe aos professores,

gestores e comunidade a necessidade de escolher e construir caminhos nunca antes trilhados.

Nesse sentido, pensar, conhecer e desenvolver nos métodos de ensino e aprendizagem se torna uma tarefa de todos e de natureza cada vez mais complexa.

A partir dos conhecimentos apresentados ao longo deste trabalho em que são desenvolvidas cinco sequências didáticas, tendo como alvo prioritário a formação de alunos da Educação de Jovens e Adultos, embora possam ser adaptadas a outros contextos escolares, espera-se que todas possam, de algum modo, contribuir para melhor a didática e as experiências educacionais presentes e próprios do processo de ensino e aprendizagem.

O momento atual é especialmente desafiador e ao mesmo tempo promissor para o desenvolvimento e aplicação de novos métodos que possibilitem ampliação das experiências pedagógicas, porém, as oportunidades de inovação bateram à porta da educação, cabendo aos docentes e a toda a comunidade escolar, refletir sobre o modelo de sociedade que está sendo gestado para o futuro e qual o papel da educação na construção de uma sociedade melhor e mais justa e com mais oportunidades para todos.

Aos professores, cabe imergir cada vez mais na exploração de meios que auxiliem no ensino em qualquer das áreas aqui tratadas. Os recursos digitais disponíveis são muitos e o acesso para os docentes encontra relativa facilidade, bastando, muitas vezes, apenas o interesse em conhecer novas metodologias de ensino e os meios mais adequados para beneficiar o aluno.

O papel do professor na educação está, aos poucos sendo remodelada e a qualidade da sua intervenção no ambiente escolar é cada vez mais requisitada, não cabendo mais, práticas pedagógicas que não consideram o aluno como sujeito de sua própria história e, ao professor, cada vez mais o papel de mediador no processo de construção do conhecimento. O aluno, especialmente o aluno da EJA, traz consigo uma bagagem que não pode ser ignorada. O encontro das trajetórias e os desencontros da vida de cada um, se postos de maneira correta e metódica, pode contribuir com a formação desse aluno que, muitas vezes não encontra eco ou amparo numa sociedade marcada pela exclusão e pela falta de oportunidades.

REFERÊNCIAS

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. Impacto da pesquisa educacional sobre as práticas escolares. In: ZAGO, Nadir.; CARVALHO, Marília Pinto de; VILELA, Rita Amélia Teixeira (Orgs.). **Itinerários de pesquisa: perspectivas qualitativas em sociologia da educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

BUENO, José Geraldo Silveira. Função social da escola e organização do trabalho pedagógico. **Educar**, Curitiba, n. 17, p. 101-110. 2001. Disponível em: http://www.educaremrevista.ufpr.br/arquivos_17/silveira_bueno.pdf. Acesso em: 14 set. 2018.

COUTO, Edvaldo Souza. Políticas do pós-humano: interfaces dos corpos, das sexualidades e das tecnologias digitais. In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 2009, Caxambu. **Anais... Sociedade, cultura e educação: novas regulações?** Caxambu: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 2009.

COUTO, Edvaldo Souza; ROCHA, Telma Brito (Orgs.). **A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais**. Salvador: EDUFBA, 2010.

EVANGELISTA, Gislene Rangel, SALES, Shirlei Rezende. Desajustes Contemporâneos: um levantamento bibliográfico sobre currículo e tecnologias digitais. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 1107 – 1129, jul./set. 2016.

FERRÉS, Joan. **Vídeo e Educação**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FINO, Carlos Nogueira. Quatro ideias sobre a relação entre TIC e currículo. In: MORGADO, José Carlos; MENDES, Geovana M. Lunardi; MOREIRA, Antônio Flávio; PACHECO, José Augusto (Orgs.). **Currículo, internacionalização e cosmopolitismo: desafios contemporâneos em contextos luso-afro-brasileiros**. Santo Tirso: De Facto Editores, 2015. p. 123-130. (Volume II).

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Técnicas de si e tecnologias digitais. In: SOMMER, Luís Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss (Orgs.). **Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens**. Canoas: Ed. ULBRA, 2006. p. 67-76.

KENSKI, Vani Moreira. As muitas tecnologias e as muitas formas de comunidades de aprendizagem. In: SANTOS, Lucíola Licínio de Castro Paixão et. al. (Orgs.). **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. p. 214-229. Disponível em: https://perdigital.files.wordpress.com/2011/04/livro_6.pdf. Acesso em: 12 dez. 2018.

KONRATH, Mary Lucia Pedroso; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ROLAND, Letícia Coelho. O professor como desenvolvedor de seus próprios jogos educacionais: até onde isso é possível? In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 2004, Manaus. **Anais...** Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2004.

LEMOS, André; PERL, Lara. Comunicação e tecnologia uma experiência de “sala de aula invertida”. **Comunicação & Educação**, Ano XX, n. 1, jan/jun. 2015. p. 127-139.

LOLLINI, Paolo. **Didática e computador: quanto e como a informática na educação**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

LUCENA, Marisa. **Um modelo de escola aberta na Internet: kidlink no Brasil**. Rio de Janeiro: Brasport, 1997.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2004. p.11-65.

MORAM, José Manuel. O vídeo na sala de aula. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 2, p. 27 a 35, jan./abr. 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36131/38851>. Acesso em: 02 jan. 2019.

STAHL, Marimar M. **Ambientes de ensino-aprendizagem computadorizados: da sala de aula convencional ao mundo da fantasia**. São Paulo: Cortez, 2002.

TENA, Rosalía Romero. El vídeo, una herramienta para la enseñanza. In: PEREIRA, Josias (Org.). **Produção de vídeos nas escolas: uma visão Brasil - Itália - Espanha - Equador**. Pelotas: ERD Filmes, 2014. p. 71–97.