

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

Hilton Soares Cardoso Junior

**TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0: portfólio de  
sequências didáticas para execução na biblioteca escolar**

Belo Horizonte

2020

Hilton Soares Cardoso Junior

**TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0: portfólio de  
sequências didáticas para execução na biblioteca escolar**

Versão final

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

Orientador: Prof. Dr. Evandro Carvalho de Menezes

Belo Horizonte

2020

CIP – Catalogação na publicação

---

- C268t      Cardoso Junior, Hilton Soares  
Tecnologias digitais e educação 3.0: portfólio de sequências didáticas para execução na biblioteca escolar / Hilton Soares Cardoso Junior. - Belo Horizonte, 2020.  
41 f. il. color.
- Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2020.
- Orientador: Evandro Carvalho de Menezes
- Inclui bibliografia.
1. Tecnologia educacional. 2. Bibliotecas escolares. 3. Ensino fundamental. I. Título. II. Menezes, Evandro Carvalho de. 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: HILTON SOARES CARDOSO JUNIOR

Matrícula: 2018721210

Título do Trabalho: TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0: Portfólio de Sequências Didáticas para execução na biblioteca escolar

**BANCA EXAMINADORA:**

Professor(a) orientador(a): EVANDRO CARVALHO DE MENEZES

Professor(a) examinador(a): SILVIA AMÉLIA NOGUEIRA DE SOUZA

Aos 4 dias do mês de julho de 2020, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zomm, durante a realização do II 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 **HILTON SOARES CARDOSO JUNIOR**.

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

**PARECER: APROVADO**

**NOTA: 87**

**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 17/08/2020, às 17:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



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](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0218218** e o código CRC **E3F8A0C9**.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo reunir e analisar sequências didáticas produzidas individualmente durante a formação do curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 da Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, da Universidade Federal de Minas Gerais, trazendo uma reflexão acerca do uso de tecnologias digitais na educação de estudantes de uma escola pública de Belo Horizonte, baseado na trajetória acadêmica e profissional de seu autor. O conceito de Educação 3.0 é o referencial teórico que norteia o portfólio que traz sequências didáticas tratando dos seguintes assuntos: Histórias em quadrinhos e gibiteca; personagens do folclore brasileiro; produção de vídeos; *storytelling*; gênero, notícias e *fake news*. Espera-se que com as propostas de atividades descritas nas sequências didáticas, a escola possa se tornar um local mais criativo e em afinidade com as tecnologias digitais, de modo a aproximar o estudante da realidade da qual estamos cada vez mais inseridos na sociedade contemporânea, proporcionando assim uma formação ampla, diversa e democrática.

Palavras-chave: Educação 3.0. Tecnologias Digitais. Biblioteca Escolar.

## **ABSTRACT**

This work aims to gather and analyze didactic sequences produced individually during the formation of the Specialization course in Digital Technologies and Education 3.0 of the School of Basic and Professional Education, Pedagogical Center, of the Federal University of Minas Gerais, bringing a reflection on the use of digital technologies in the education of students from a public school in Belo Horizonte, based on the academic and professional trajectory of its author. The concept of Education 3.0 is the theoretical reference that guides the portfolio that brings didactic sequences dealing with the following subjects: Comics and comic book; characters from Brazilian folklore; video production; storytelling; gender, news and fake news. It is expected that with the proposed activities described in the didactic sequences, the school can become a more creative place and in affinity with digital technologies, in order to bring the student closer to the reality of which we are increasingly inserted in contemporary society, thus providing a broad, diverse and democratic training.

Keywords: Education 3.0. Digital Technologies. School Library.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>2 MEMORIAL</b> .....	11
<b>3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS</b> .....	15
<b>3.1 Conhecendo a Gibiteca e Produzindo Quadrinhos</b> .....	16
3.1.1 Contexto de utilização.....	16
3.1.2 Objetivos.....	17
3.1.3 Conteúdo.....	17
3.1.4 Ano.....	18
3.1.5 Tempo estimado.....	18
3.1.6 Previsão de materiais e recursos.....	18
3.1.7 Desenvolvimento.....	18
3.1.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca.....	19
3.1.7.2 Aula 2 – Ambiente Laboratório de Informática.....	20
3.1.8 Avaliação.....	21
<b>3.2 Conhecendo personagens do Folclore Brasileiro</b> .....	21
3.2.1 Contexto de utilização.....	21
3.2.2 Objetivos.....	22
3.2.3 Conteúdo.....	22
3.2.4 Ano.....	22
3.2.5 Tempo estimado.....	22
3.2.6 Previsão de materiais e recursos.....	22
3.2.7 Desenvolvimento.....	23
3.2.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca.....	23
3.2.8 Avaliação.....	24
<b>3.3 Construindo Narrativas a partir de Imagens em Movimento</b> .....	25
3.3.1 Contexto de utilização.....	25
3.3.2 Objetivos.....	25
3.3.3 Conteúdo.....	26
3.3.4 Ano.....	26
3.3.5 Tempo estimado.....	26
3.3.6 Previsão de materiais e recursos.....	26
3.3.7 Desenvolvimento.....	26
3.3.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca.....	27
3.3.8 Avaliação.....	28
<b>3.4 Produzindo Vídeos com Indicações de Livros para o YouTube</b> .....	28
3.4.1 Contexto de utilização.....	28
3.4.2 Objetivos.....	29
3.4.3 Conteúdo.....	30
3.4.4 Ano.....	30
3.4.5 Tempo estimado.....	30
3.4.6 Previsão de materiais e recursos.....	30
3.4.7 Desenvolvimento.....	30
3.4.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca.....	31
3.4.8 Avaliação.....	32
<b>3.5 Conhecendo o Gênero Notícias e Conversando sobre <i>Fake News</i></b> .....	33
3.5.1 Contexto de utilização.....	33
3.5.2 Objetivos.....	34
3.5.3 Conteúdo.....	35

<b>3.5.4 Ano.....</b>	<b>35</b>
<b>3.5.5 Tempo estimado.....</b>	<b>35</b>
<b>3.5.6 Previsão de materiais e recursos.....</b>	<b>35</b>
<b>3.5.7 Desenvolvimento.....</b>	<b>36</b>
<b>3.5.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca.....</b>	<b>36</b>
<b>3.5.7.2 Aula 2 – Ambiente Laboratório de Informática.....</b>	<b>37</b>
<b>3.5.8 Avaliação.....</b>	<b>38</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>39</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>



## 1 INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais surgiram no século XX e revolucionaram a indústria, a economia, a sociedade. Formas de armazenamento e de difusão de informação foram alteradas, gerando debates em torno da relação da humanidade com seu passado, seu presente e seu futuro. A partir dos anos 90, com a popularização da internet, as inovações tecnológicas trouxeram mudanças significativas para toda a sociedade: encurtaram distâncias, democratizaram a informação e, principalmente, possibilitaram a criação de novos métodos de ensino, utilizando o computador como ferramenta e o espaço virtual como sala de aula.

Computadores, *smartphones*, internet, redes sociais... Tantos são os termos e ferramentas disponíveis para nos comunicarmos atualmente que nos sentimos aflitos em conhecer amplamente cada um deles não somente para nosso uso próprio, mas também para utilização em nossos ambientes profissionais. Por este motivo, considerar o ensino e produção de conhecimento sem a utilização destas ferramentas tecnológicas é distanciar-nos da realidade atual e do quanto estas aplicações tecnológicas podem tornar o ensino mais interativo e produtivo.

Ao pensar no uso das tecnologias na educação, não penso somente em sua utilização na sala de aula, mas para além dela, a fim de auxiliar o educador a planejar suas atividades, exercícios e provas de uma maneira mais prática e rápida com a utilização de um banco de questões ou softwares de desempenho escolar que mostrem as dificuldades dos estudantes para assim auxiliar a verificar quais as características de uma determinada turma ou indivíduos no intuito de economizar tempo.

O conceito de escola tradicional traz à memória um espaço formado por quatro paredes, cadeiras e carteiras, onde as aulas são ministradas e a presença do aluno é computada manualmente, em horários pré-estabelecidos, tornando o ensino passivo. Na Educação 3.0 esta relação se diferencia, ampliando as possibilidades através da Educação a Distância (EaD) onde os indivíduos não precisam estar no mesmo local, num mesmo horário para que a interação entre os participantes aconteça e a relação ensino-aprendizagem se estabeleça. Espera-se que o professor seja um especialista em transmissão de conhecimento e experiências, um

orientador e mediador pedagógico e de processos de aprendizagens, trabalhando em equipe com os estudantes. Nesse sentido, segundo Behrens (2000, p.103), “a inovação não está restrita ao uso da tecnologia, mas também à maneira como o professor vai se apropriar desses recursos para criar projetos metodológicos que superem a reprodução do conhecimento e levem à produção do conhecimento”.

Simplemente implementar um laboratório de informática de última geração ou equipar salas de aulas com lousa digital, data show e internet não caracteriza a Educação 3.0, mas proporcionar ao educador condições para que esta produção de conhecimento utilize-se das tecnologias digitais disponíveis em seu tempo, a fim de construir uma ponte entre o professor e aluno, num entendimento de sala de aula interativa e participativa, resultando em uma formação crítica e ativa. Uma sala de aula mais interativa exige também criatividade, sendo fundamental que a formação deste educador 3.0 capacite-o de forma que este profissional tenha uma visão holística e interdisciplinar, ao contrário do que acontece hoje: uma transmissão do saber de forma fragmentada e na maioria das vezes desassociada de sentido, sem relação com o cotidiano.

Note-se também que a Educação 3.0 não propõe o fim do ensino presencial ou mesmo que todo processo de aprendizado aconteça de forma virtual. A relação interpessoal educador e estudante é imprescindível para uma formação social abrangente, pois é importante que o aprendiz construa esta relação do indivíduo com a comunidade e vivencie realidades diferentes daquelas encontradas no ambiente familiar para ampliar seu repertório cultural e sua formação para a cidadania.

Para compreender melhor este conceito de Educação 3.0 e este processo de ensino-aprendizagem coletivo, reproduzo abaixo um Infográfico, de minha autoria, contendo os pilares da Educação 3.0 e sua relação com as tecnologias digitais na Educação Básica, baseado no texto “Os pilares da Educação 3.0” de Lilian Martins Larroca (2012). O Infográfico é um tipo de representação visual que une textos breves com figuras e esquemas a fim de explicar um conteúdo para o leitor. Por misturar texto com imagens, um infográfico estimula os dois lados do cérebro (direito, responsável por entender e interpretar figuras, e o esquerdo, voltado ao raciocínio lógico e à escrita). Essa combinação torna a leitura muito mais fácil do que

a compreensão dos elementos isolados e é um bom exemplo do quanto as tecnologias digitais podem auxiliar a aprendizagem de maneira criativa e participativa, pois os próprios estudantes podem produzir os seus infográficos utilizando-se de ferramentas on-line como o Canva, disponível no site <[https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/)> que foi utilizado para a produção abaixo.

Figura 1



Fonte: Criação do autor, 2019

Na era da Educação 3.0, em que o aprendizado não é mais linear, passado do professor para o aluno e que existem tantos outros equipamentos disputando a

atenção de nossos alunos, pensar em formas diferentes de apresentar ou mesmo dialogar sobre os conteúdos formais de escolarização torna-se primordial. Com o passar dos anos, a escola tem se afastado do estudante, pois para ele o mundo exterior é muito mais interessante com todos seus aparatos tecnológicos.

Refletindo sobre todas estas questões da evolução tecnológica e as mudanças ocasionadas na educação, em que a escola tem se distanciado desta vivência digital do estudante, é que o presente portfólio foi criado. Com o objetivo de reunir e analisar sequências didáticas, produzidas durante a formação do curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 da Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais, e proporcionar uma aplicabilidade das discussões e ensinamos obtidos no decorrer da formação, que aconteceu em ambiente virtual Moodle, com encontros presenciais a cada 2 meses, o portfólio traz sugestões de atividades a serem desenvolvidas no ambiente da biblioteca escolar utilizando-se de tecnologias digitais. Espera-se que com as propostas de atividades descritas nas sequências didáticas, a escola possa se tornar um local mais criativo e em afinidade com as tecnologias digitais, de modo a aproximar o estudante da realidade da qual estamos cada vez mais inseridos na sociedade contemporânea, proporcionando assim uma formação ampla, diversa e democrática.

Contudo, antes de apresentar as sequências didáticas que compõem este portfólio, permita-me compartilhar sobre minha trajetória acadêmico-profissional, em uma narrativa simultaneamente histórica e reflexiva, narrando os fatos e acontecimentos que constituíram o itinerário percorrido até aqui e que auxiliará a perceber o porquê o ambiente escolhido para execução das sequências didáticas foi uma biblioteca escolar.

## **2 MEMORIAL**

Era o final de uma manhã de segunda-feira do dia 19 de março de 1990 que nasci em Belo Horizonte. Filho de Hilton Soares Cardoso e Zanete Ribeiro Soares, ambos auxiliares de escritório tive uma infância tranquila repleta de brincadeiras, sonhos, carinho e, claro, muitos estudos. Minha relação com a escola vem desde o ensino infantil, no maternal, quando tive meu primeiro contato com este ambiente de aprendizado e convivência. Meu ensino fundamental e médio foi em escolas particulares, sendo o Médio concomitante com o Técnico em Informática. Logo após o Ensino Médio, tive a oportunidade de prestar vestibular e ser aprovado para o curso de Cinema e Audiovisual no Centro Universitário UNA concluindo o Ensino Superior em agosto de 2011. Hoje, com 30 anos, estou como Assistente Administrativo Educacional atuante na Biblioteca pela Prefeitura de Belo Horizonte, cargo que ocupo desde maio de 2010.

Minha história com a Prefeitura de Belo Horizonte se inicia com minha trajetória estudantil. Durante o Ensino Médio tive a oportunidade de estagiar na Escola Municipal Presidente Tancredo Neves. Ali, auxiliei na coordenação, secretaria e biblioteca durante dois anos, ocasião em que tive meu primeiro contato com a prática pedagógica. Ao fim dos 18 meses de estágio, prestei concurso e tive a oportunidade de voltar à mesma escola que estagiei, desta vez como concursado.

O ambiente escolar desde muito cedo atraiu minha atenção. Sempre fui um curioso: gosto de descobrir novidades, ampliar meus conhecimentos, estar atento a tudo que acontece ao meu redor. Estagiar na adolescência numa escola municipal foi uma grata surpresa, pois pude conciliar minha formação pessoal ao mesmo tempo em que observava a formação estudantil de outras pessoas. Essa correlação foi fundamental para criar laços com o ambiente escolar e gostar de fazer parte dele.

Considero uma grande responsabilidade poder participar na formação de outros indivíduos e poder fazer parte deste processo de ensino e aprendizagem é de grande satisfação pessoal. Neste quesito, o ambiente que me acolheu na escola foi a Biblioteca. É papel da Biblioteca Escolar desenvolver atividades de apoio ao letramento, alfabetização e formação do hábito de leitura, podendo ampliar a função do professor junto ao estudante na sala de aula, fazendo uma ponte entre a prática

pedagógica e a cultura de modo em geral – literatura, fotografia, exposições, pinturas, cinema, teatro, música – fundamentais para a formação acadêmica de qualquer estudante. Na Biblioteca em que atuo, em parceria com minha colega de trabalho Elen Carla Martins de Paula Scarano (também Assistente Administrativo Educacional atuante na Biblioteca), nossa missão é por uma escola leitora. Para isto, realizamos diversos projetos com o objetivo de trazer para o âmbito e contexto escolar a interação e utilização desse espaço físico como ampliador da prática pedagógica.

Apaixonado por artes de maneira geral, estou sempre frequentando lugares de promoção e divulgação da cultura. Acredito que seja fundamental para minha formação tanto pessoal, quanto profissional. Já participei da produção dos curtas-metragens *O Incrível Cérebro que Derreteu* (2008), *Que Liberdade?* (2008), *Olhar INpreciso* (2009), *Entrelinhas* (2009) e *Escrito para Sempre* (2011). Sou diretor do documentário *Imaginário Cotidiano*, que mostra três pessoas com realidades cotidianas diferentes que são convidadas para um desafio: lerem um mesmo livro infantil e cada uma contar a leitura que fez da história. Ao fazerem isto, descobrimos que cada ser humano ao adentrar no seu imaginário literário, muito se descortina da riqueza do que cada pessoa traz em sua história de vida. Além destes, participei também de diversos projetos de cunho experimental, os quais idealizei a fim de aprimorar suas técnicas de captação, produção e pesquisa. Antes de ingressar na PBH, trabalhei na empresa Studio Sol Comunicação Digital, onde colaborava na organização do estúdio, produção e captação de video-aulas. Atualmente, também auxiliava na produção de eventos como a *Feira Música Brasil* (2010), *Festival Internacional de Curtas de Belo Horizonte* (2011) e *Cique du Soleil - Corteo* (2013).

No ano de 2014, com o objetivo de aliar minha área de atuação profissional com minha formação, iniciei minha primeira pós-graduação em Educação e Cinema. Oferecida pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a pós-graduação trouxe um maior entendimento sobre o quanto estes dois campos de estudo podem caminhar juntos. Nascia portando, o Cineclube Tantã na Escola em que atuo com o objetivo de inserir o Cinema no cotidiano da escola para exibição de filmes de diferentes cinematografias tomando como percurso teórico uma investigação sobre o Cinema na escola que culminou no Relato de Experiência

*Cineclube Tantã: Uma Experiência Audiovisual na Escola Municipal Presidente Tancredo Neves (2015)*. O conceito de Cineclube, formação do gosto, educação do olhar e outras particularidades envolveram todo o processo de exibição dos filmes, na expectativa que a comunidade escolar conseguisse entender o Cinema e a produção audiovisual como importantes caminhos para a ampliação de conhecimentos e não como uma forma de entretenimento ou passatempo. Além de despertar uma maior sensibilidade com relação às imagens que propicia o desenvolvimento de um senso crítico, despertando nos jovens estudantes a discussão de assuntos relacionados à área social, política e cultural.

Poder contribuir para o desenvolvimento pedagógico de uma escola numa Biblioteca Escolar atuante tem me mostrado o quanto é importante e necessário este local na escola, o quanto podemos fazer para ajudar e ampliar a visão de mundo de cada um que passa por ali. Em mundo cada dia mais conectado e globalizado, se faz primordial que todos os cidadãos tenham a capacidade de analisar e fazer uma “leitura” de mundo ampla e crítica. Em busca deste constante aperfeiçoamento e conhecimento, surgiu a oportunidade de fazer uma nova especialização, desta vez em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, um curso que me auxiliaria a aplicar as tecnologias digitais na minha prática pedagógica no mesmo momento que ampliava minha percepção da Educação para uma geração de estudantes nascidos após a popularização da internet e tecnologias como o smartphone e redes sociais.

Aprendi conceitos e vivenciei a experiência de uma sala de aula virtual com suas potencialidades e desafios, percebendo que antes a educação linear representada na figura do mestre detentor do conhecimento e o repassando para os aprendizes não é mais uma realidade. Nos dias atuais, a produção deste conhecimento é uma via de mão-dupla, visto que este aluno também traz conhecimento e possui diversas fontes para buscar este conhecimento. É papel do educador na Educação 3.0 ser um tutor, um orientador na busca e armazenamento deste conhecimento, a medida que apresenta e desfruta de ferramentas tecnológicas digitais mais próximas do cotidiano.

Todo este percurso busquei na expectativa de me tornar um profissional mais preparado, e junto com o conhecimento científico, cresci como ser humano me

tornando um cidadão consciente do meu papel social. Cada experiência funcionou como um novo degrau à medida que fui amadurecendo e conquistava novos patamares. Não pretendo parar por aqui, pois tenho certeza que há mais a descobrir, um passo de cada vez, degrau por degrau...



### **3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS**

Com o objetivo de possibilitar o planejamento de uma determinada atividade etapa por etapa, uma sequência didática é um mecanismo dinâmico e seu desenvolvimento pode ser abarcado por inúmeras estratégias de ensino que sejam pautadas na experiência e na vivência, evidenciando as relações dos objetos de estudo com a realidade dos alunos. As sequências didáticas permitem a utilização de modos de ensino e aprendizagem mais criativos, além da contextualização e convergência de saberes diferentes.

Organizadas de acordo com os objetivos que o profissional da educação deseja alcançar para a aprendizagem dos estudantes, as sequências didáticas envolvem atividades de aprendizagem e avaliação assemelhando-se a um plano de aula, com uma abordagem ampla e diferentes estratégias de ensino e aprendizagem. Por meio da produção diagnóstica, as sequências possibilitam o reconhecimento das concepções prévias dos alunos, o que, ao mesmo tempo em que auxilia o professor na escolha das atividades, permite ao aluno perceber o que ele já sabe sobre o tema estudado e, ao final, perceber o que aprendeu.

Com esta criação de modos de ensino e aprendizagem mais criativos proporcionados pelas sequências didáticas, o educador pode estabelecer convergências entre o conteúdo a ser estudado e outras áreas dos saberes, como, por exemplo, a utilização de robótica no ensino de ciências ou a inserção de jogos interativos nas aulas, favorecendo e tornando o processo de ensino e aprendizagem mais significativo.

A seguir, serão apresentadas Sequências Didáticas produzidas no decorrer do processo de formação ao longo deste curso de especialização. Cada uma delas possui uma temática e aplicabilidade específica, possibilitando recursos diferenciados que contribuam para despertar a motivação nos alunos no processo de aprendizagem. Por eu ser um profissional atuante em uma biblioteca escolar da Rede Municipal de Educação da Prefeitura de Belo Horizonte, estas sequências foram planejadas para uma execução parcialmente ou totalmente na biblioteca, utilizando-se das funcionalidades e ensinamentos em conformidade com as Tecnologias Digitais e Educação 3.0 seguindo a lógica que uma vez por semana, os alunos do 2º Ciclo e 3º ciclo do Ensino Fundamental da E.M. Presidente Tancredo

Neves, situada na cidade de Belo Horizonte, possuem um horário dedicado para atividades na Biblioteca da escola no turno da manhã. O Horário de Biblioteca tem como objetivo principal integrar este espaço à formação dos estudantes, possibilitando o acesso a um ambiente cultural diferente da sala de aula e incentivar o gosto pela leitura literária e outras manifestações culturais. Este horário também é disponibilizado para que os estudantes possam utilizar os serviços da biblioteca como a consulta ao acervo, leitura e empréstimos de livros e pesquisas. Dentre as atividades que podem e são desenvolvidas no Horário na Biblioteca estão a leitura de textos literários, apresentação de diferentes linguagens e manifestações artísticas, conversas temáticas a datas comemorativas, produção de textos, etc. As sequências didáticas a seguir foram pensadas para serem executadas durante este horário de biblioteca, quando os estudantes têm o tempo referente de uma hora-aula para apropriar-se do espaço cultural.

### **3.1 Conhecendo a Biblioteca e Produzindo Quadrinhos**

#### **3.1.1 Contexto de utilização**

A proposta desta Sequência Didática é aproveitar o Horário de Biblioteca para apresentar aos estudantes a seção de gibis disponíveis na biblioteca e também trabalhar com eles esta linguagem. Segundo Barbosa (2004),

há várias décadas, as histórias em quadrinhos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, sua leitura sendo muito popular entre eles. [...] As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico. (BARBOSA, 2004, p. 21).

No mundo complexo em que vivemos, em que as imagens têm tomado um papel central, conseguir interpretá-las e aprender a lidar com elas é grande valia para a construção de significado do mundo para os estudantes. Com a proliferação de memes na internet, as mídias jogam a todo o momento notícias e imagens para a sociedade, que, na grande maioria das vezes, não faz uma reflexão sobre os acontecimentos e fatos. A ideia desta atividade é propor esta reflexão e a formação de sujeitos críticos. “Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura [...] Os leitores de histórias em quadrinhos são também leitores de outros tipos de

revistas, de jornais e de livros”. (BARBOSA, 2004, p. 23). Portanto, os quadrinhos corroboram para o incentivo da leitura dos nossos alunos.

### **3.1.2 Objetivos**

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

- Reconhecer na Biblioteca o espaço destinado às histórias em quadrinhos, levando-os até o local onde este material e apresentando aos estudantes. Para isto, é necessário pegar e mostrar as diferentes histórias disponíveis pois temos tirinhas (Mafalda), Mangás, adaptações de clássicos da literatura brasileira e estrangeira em HQs, coleções de almanaques da Turma da Mônica, dentre outros;
- Identificar características de uma história em quadrinhos: texto, imagens, balões. Para isto, trabalharemos com a tirinha “Perfeição” do artista Fábio Coalha que serviu de inspiração para um curta-metragem que também será exibido aos alunos;
- Refletir e analisar criticamente a leitura dos gibis, tirinhas e histórias em quadrinhos através da produção de sentido extraída da tirinha e curta-metragem baseado no mesmo.
- Apropriar e consumir os livros e histórias que contêm quadrinhos e tirinhas da biblioteca, por meio da promoção deste acervo a partir da atividade;
- Criar uma tirinha através de uma ferramenta on-line: Toondoo. <<http://www.toondoo.com/>>

### **3.1.3 Conteúdo**

- Incentivo à leitura;
- Histórias em Quadrinhos; Gibis; Gibiteca;
- Linguagem audiovisual.

### **3.1.4 Ano**

Turmas do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental.

### **3.1.5 Tempo estimado**

Primeiro Encontro: 50 minutos.

Segundo Encontro: 50 minutos.

### **3.1.6 Previsão de materiais e recursos**

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

- Profissional de Biblioteca, professor e alunos;
- Copiadora para produzir cópias da Tirinha para todos os alunos;
- Equipamento multimídia para reprodução de vídeo (televisão com acesso à internet ou entrada USB).
- Laboratório de informática conectado a internet para os alunos fazerem tirinhas através de uma ferramenta on-line.

### **3.1.7 Desenvolvimento**

Para realizar a atividade é necessário:

- Preparar o vídeo a ser exibido para os estudantes: dependendo do equipamento disponível na escola, o vídeo poderá ser acessado pela internet através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=bWINJVmc6Xg>>. Na escola em que atuo, o equipamento que temos disponível é uma Tv de 42' com entrada USB, sendo necessário portanto fazer o download do vídeo antes em arquivo com extensão .mp4 em um pendrive que será conectado à televisão para enfim poder acessar o vídeo (10 minutos);

- Tirar cópias da Tirinha “Perfeição” de Fábio Coelho disponível em <<http://mentirinhas.com.br/perfeicao/>> para cada aluno (5 minutos),
- Preparar o espaço da biblioteca: Antes de receber os estudantes, costumo prepara o local para recebê-los, mantendo a biblioteca organizada e o vídeo pronto para ser exibido (10 minutos).

### **3.1.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca**

- Apresentar a atividade a ser desenvolvida: Com a presença dos estudantes no ambiente da biblioteca, é o momento de dizer o que faremos que neste caso é conhecer sobre a gibiteca e conhecer mais sobre histórias em quadrinhos. Este é o momento de questionar aos alunos se eles conhecem histórias em quadrinhos, se eles gostam, qual gostam mais, por que gostam... (2 minutos)
- Mostrar onde fica o local da Gibiteca na biblioteca e o acervo disponível. É o momento para pegar alguns livros e almanaques e mostrar para os alunos, contando das diferenças entre eles. Exemplificando o que é tirinha, almanaques, adaptações, mangás. A ideia é ir apresentando e mostrando as diferenças entre si manuseando estes materiais e mostrando aos alunos. (8 minutos)
- Distribuir uma cópia para cada aluno da Tirinha “Perfeição” do Fábio Coelho e pedir que os alunos façam uma leitura individualizada da mesma e depois façamos uma leitura coletiva dela. É importante conversarmos sobre as impressões sobre o texto. (20 minutos)
- Exibir o curta-metragem “O Presente” que é inspirado na tirinha lida anteriormente: O curta-metragem está disponível no YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=bWINJVmc6Xg>> É importante também propiciar um clima diferenciado da sala de aula, por isto, no momento da exibição apago as luzes, tornando o ambiente mais intimista. (5 minutos)
- Comentar e extrair a narrativa presente no vídeo exibido: após a exibição do curta é o momento de questionar aos alunos o que eles acharam do curta, se

gostaram, o que sentiram ao assistirem, se entenderam a história contada. (5 minutos)

- Pedir para que um ou mais alunos tragam as diferenças entre a tirinha e o curta: este o momento em que através das imagens do vídeo, os estudantes deverão comparar com a tirinha que originou o filme. Um exercício de interpretação e senso crítico entre a linguagem da tirinha e a linguagem audiovisual. (5 minutos)
- Fazer as considerações finais e solicitar que tragam para o próximo encontro uma tirinha que represente alguma situação semelhante a retratada na tirinha e filme: o filme possui uma linguagem e através de imagens nos conta uma história, constrói uma narrativa e nos propõe uma reflexão sobre a inclusão social. Para que eu consiga perceber que eles entenderam a mensagem da história, vou pedir que tragam para o próximo encontro, uma tirinha de até 3 quadrinhos que relatam alguma situação semelhante. (5 minutos)

### **3.1.7.2 Aula 2 – Ambiente Laboratório de Informática**

- Levar os alunos até o laboratório de informática e mostrar a ferramenta online Toondoo que eles utilizarão para passar a limpo a tirinha que fora solicitada na aula anterior: Além de levar os estudantes até o laboratório, devo ensinar e mostrar como fazer estas tirinhas. Por conta da indisponibilidade de máquinas para todos, esta atividade poderá ser realizada em dupla ou trio, devendo os alunos escolherem uma das tirinhas a ser reproduzida na plataforma. (45 minutos). Se eu notar uma dificuldade dos alunos em realizar a tarefa, posso dividir a turma em dois grupos: um para ficar comigo, outro com a professora e assim reproduzirmos apenas 2 tirinhas para a plataforma digital. É desejável que todos os alunos tenham contato com a plataforma digital Toondoo, mas se por inviabilidade técnica não conseguirmos trabalharmos, que os meninos possam conhecer esta ferramenta e que tenhamos pelo menos 1 tirinha criada através dela pela ideia trazidas pelos estudantes.

### **3.1.8 Avaliação**

A avaliação será realizada de acordo com a participação dos alunos nas conversas sobre a tirinha e também sobre o curta-metragem. O envolvimento e participação na criação da tirinha utilizando-se a ferramenta on-line também será avaliado e o resultado alcançado com ela. Servirá de avaliação para se considerar o sucesso da atividade, o conhecimento e empréstimo maior realizado pelo acervo da gibiteca no período em que a atividade estiver sendo realizada.

## **3.2 Conhecendo personagens do Folclore Brasileiro**

### **3.2.1 Contexto de utilização**

A proposta desta Sequência Didática é trabalhar a temática do Folclore Brasileiro utilizando-se de um Objeto de Aprendizagem (OA) que são recursos educacionais que auxiliam e amplificam o processo de ensino-aprendizagem e podem ser desenvolvidos em diversos formatos e linguagens como uma animação, jogo, texto, quadro informativo, vídeos, aplicativos com uma capacidade de reutilização, possibilitando uma flexibilidade de uso e reuso que pode favorecer práticas pedagógicas que alcancem significativos avanços no processo de construção do conhecimento.

Na literatura é possível encontrar diferentes denominações para os objetos de aprendizagem, tais como: objetos educacionais, objetos de conhecimento, componentes de software educacional, conteúdos de objetos compartilháveis, objetos de aprendizagem multimídia, entre outros.

Para esta sequência didática específica, o OA a ser utilizado é o Jogo Forca que através de uma animação simples propõe a adivinhação de palavras com a participação de no mínimo 2 jogadores, onde o jogador 1 cria a palavra a ser acertada pelo jogador 2. Neste contexto, a ideia é utilizar-se do Jogo da Forca para trabalhar as lendas que são contadas de geração em geração na nossa cultura popular, onde as palavras da Forca a serem adivinhadas são os nomes dos personagens principais com suas lendas.

### **3.2.2 Objetivos**

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

- Identificar personagens e lendas do Folclore Brasileiro, levando-os a conhecê-los estes personagens e pedindo que os estudantes compartilhem entre si o que sabem sobre cada lenda e personagem;
- Reconhecer a cultura popular do nosso povo, por meio de criações coletivas em grupo sobre cada personagem e lenda;
- Verbalizar causos e histórias que permeiam o imaginário cultural do brasileiro, por intermédio da oralidade que os estudantes deverão exercer para dar dicas e contar a lenda do personagem a ser descoberto pelos outros colegas.

### **3.2.3 Conteúdo**

- Folclore Brasileiro, Lendas, Contos;
- Linguagem oral.

### **3.2.4 Ano**

Turmas do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental.

### **3.2.5 Tempo estimado**

Encontro Único: 50 minutos.

### **3.2.6 Previsão de materiais e recursos**

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

- Profissional de Biblioteca, professor e alunos;
- Equipamento multimídia para reprodução de vídeo (televisão com acesso à



internet ou entrada USB).

### **3.2.7 Desenvolvimento**

Para realizar a atividade é necessário:

- Preparar o objeto de aprendizagem a ser utilizado com os estudantes: dependendo do equipamento disponível na escola, o objeto de aprendizagem (OA) Forca deve ser baixado e instalado previamente na máquina ao qual será utilizado. Esta é uma ótima oportunidade para testar a compatibilidade da máquina com o OA. (10 minutos);
- Preparar os papéis dos sorteios com os nomes dos personagens que servirão para descoberta na Forca. Boitatá, Curupira, Lobisomem, Mula sem cabeça, Saci Pererê, Cuca, Boto, Iara, Negrinho do Pastoreiro, dentre outros. Quais serão as personagens e lendas que farão parte da atividade? É importante já deixar selecionado os nomes das lendas a serem trabalhadas (5 minutos);
- Separar livros com a temática folclore para serem exibidos no momento do encontro. Aproveitando a temática folclore, é interessante separar alguns livros disponíveis no acervo da biblioteca para exibir para os estudantes. (10 minutos)
- Preparar o espaço da biblioteca: Antes de receber os estudantes, costumo preparar o local para recebê-los, mantendo a biblioteca organizada e os equipamentos prontos e ligados para serem utilizados (10 minutos).

#### **3.2.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca**

- Apresentar a atividade a ser desenvolvida: Com a presença dos estudantes no ambiente da biblioteca, é o momento de dizer o que faremos que neste caso é conversar e conhecer sobre alguns personagens do folclore brasileiro (2 minutos).
- Mostrar o acervo disponível sobre o assunto disponível na biblioteca. É o momento para pegar alguns livros de contos, fábulas e lendas e mostrar para

os alunos, questionando-os se conhecem, se já ouviram falar... (6 minutos)

- Separar a turma em grupos: antes de iniciar o jogo, é interessante separar a turma em grupos de 4 ou 5 pessoas dependendo do número de estudantes. (2 minutos)
- Cada grupo deve sortear uma lenda/personagem do folclore brasileiro que os outros colegas deverão adivinhar quem é, utilizando-se do Jogo da Forca. Os estudantes devem se reunirem em seus respectivos grupos após saberem sobre qual é a personagem/lenda que defenderão e conversarem entre si se conhecem ou não, o que já ouviram falar sobre e neste momento também poderão pegar como referência os livros apresentados sobre o assunto. (10 minutos).
- Começar o jogo: O primeiro grupo deverá inserir no OA Forca a personagem/lenda que reinterpreta e dar uma dica para que os outros colegas tentem adivinhar qual é a personagem/lenda retratado. Se não souberem, cada grupo poderá dizer uma letra que pertence para tentar completar a palavra e, se souber a palavra, não vale dizê-la, mas tem que contar a lenda que corresponde a aquela personagem. Por exemplo, se a personagem for o SACI-PERERÊ, não é válido apenas dizer o nome, tem que contar que a resposta é um menino negro de uma perna só, que costuma aparecer no meio de redemoinhos de poeira e folhas e fazer travessuras com seu capuz mágico – sua especialidade é afugentar cavalos e fazer as pessoas se perderem nas trilhas – e que caso você consiga retirar o seu capuz, terá um desejo atendido. Cada grupo que acertar a charada, ganhará 1 ponto. (5 minutos).
- Repetir o processo com os outros grupos, de forma que todos podem colocar seus personagens/lendas para serem adivinhados. Ao final, o grupo que tiver descoberto a lenda mais vezes é o vencedor. (25 minutos).

### **3.2.8 Avaliação**

A avaliação será realizada no momento da realização da atividade

considerando a participação e envolvimento dos alunos. Eles serão questionados dos personagens do folclore nacional que não conheciam, mas passaram a conhecer após a atividade, bem como a participação da fala de cada estudante ao compartilhar a história que conhece.

### **3.3 Construindo Narrativas a partir de Imagens em Movimento**

#### **3.3.1 Contexto de utilização**

A proposta desta Sequência Didática é exibir o filme publicitário “*Energizer - Gift of Life*” com duração de 3 minutos que não possui diálogos, apenas as imagens em movimento contam a história. O exercício é que os estudantes interpretem o que o vídeo está mostrando e narrem para o coletivo, através de uma roda de conversa.

O *storytelling*, a arte de contar histórias para muitas pessoas, é uma possibilidade real para despertar a curiosidade e o senso crítico analítico em nossos estudantes através das emoções e capacidade de imaginação proporcionado pelo ouvir interessantes histórias na linguagem adequada para o público ao qual é destinada. Sua utilização funciona como um facilitador, pois em uma sociedade cada vez mais imagética e repleta de recursos tecnológicos cada vez mais inseridos no cotidiano, ouvir e contar histórias nos remete ao humanismo que nos diferencia das máquinas que a cada dia parecem ocupar mais nosso tempo e torna o momento de aprendizado em algo mais atraente. Vale pontuar que na técnica do *storytelling* não precisa ser uma via de mão única, onde cabe ao professor criar toda narrativa pois é muito interessante quando os alunos também possam ser protagonistas de suas narrativas até terem condições de serem produtores de suas próprias histórias, capazes de registrá-las da maneira que considerarem melhor: seja no feed de sua rede social, através de um vídeo no YouTube ou o bom e velho papel e a linguagem escrita.

#### **3.3.2 Objetivos**

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

- Reconhecer características da linguagem audiovisual – propaganda;
- Extrair e interpretar imagens de modo a criar uma narrativa;
- Exercitar a concentração e atenção, necessários para uma qualidade na leitura.

### **3.3.3 Conteúdo**

- Linguagem audiovisual: publicidade e propaganda;
- Narrativa imagética.

### **3.3.4 Ano**

Turmas do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental.

### **3.3.5 Tempo estimado**

Encontro Único: 45 minutos.

### **3.3.6 Previsão de materiais e recursos**

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

- Profissional de Biblioteca, professor e alunos;
- Equipamento multimídia para reprodução de vídeo (televisão com acesso à internet ou entrada USB).

### **3.3.7 Desenvolvimento**

Para realizar a atividade é necessário:

- Preparar o vídeo a ser exibido para os estudantes: dependendo do equipamento disponível na escola, o vídeo poderá ser acessado pela internet

através do link <<https://www.youtube.com/watch?v=aEJFIxwPOVs>>. Na escola em que atuo, o equipamento que temos disponível é uma Tv de 42' com entrada USB, sendo necessário portanto fazer o download do vídeo antes em arquivo com extensão .mp4 em um pendrive que será conectado à televisão para enfim poder acessar o vídeo;

- Preparar o espaço da biblioteca: Antes de receber os estudantes, costumo para recebê-los, mantendo a biblioteca organizada e o vídeo pronto para ser exibido.

### **3.3.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca**

- Apresentar a atividade a ser desenvolvida: Com a presença dos estudantes no ambiente da biblioteca, é o momento de dizer o que faremos que neste caso é assistir um vídeo para depois analisarmos e comentarmos sobre o mesmo. Neste momento contextualizo que vídeo é, de onde foi retirado, qual é a duração dele... (2 minutos)
- Exibir o vídeo: É importante também propiciar um clima diferenciado da sala de aula, por isto, no momento da exibição apago as luzes, tornando o ambiente mais intimista (3 minutos).
- Comentar e extrair a narrativa presente no vídeo exibido: após a exibição do filme publicitário é o momento de questionar aos alunos o que eles acharam da experiência de exibição, se gostaram, o que sentiram ao assistirem, se entenderam a história contada (5 minutos).
- Pedir para que um ou mais alunos contem a história narrada do vídeo: este o momento em que através das imagens do vídeo, os estudantes deverão criar a narrativa do que viram. Um exercício de interpretação (10 minutos).
- Pontuar, caso ainda não tenha surgido, que este é um filme publicitário, que anuncia a venda de uma pilha: dentre as várias interpretação que podem surgir após a exibição do filme é interessante mencionar que o principal motivo para a criação do vídeo é apresentar e vender um produto (5 minutos).

- Fazer as considerações finais: o filme possui uma linguagem e através de imagens nos conta uma história, constrói uma narrativa. Para que possamos compreender a mensagem a ser passada, precisamos ver as imagens e através de associações com o que estamos vendo, entender o objetivo. Para compreender, é necessário que tenhamos atenção e concentração assim como a leitura exige (5 minutos).
- Permitir que os 15 últimos minutos sejam para que possam usufruir do espaço da Biblioteca: este o momento para a realização de empréstimos de livros e façam leitura dos livros que tem interesse.

### **3.3.8 Avaliação**

A avaliação será realizada de acordo com o *feed-back* imediato dos estudantes. Eles serão questionados sobre o vídeo que assistiram e o que é capaz de extrair dali, bem como se identificaram que o vídeo trata-se de uma propaganda e como perceberam isto e o nível de dificuldade que sentiram para se concentrarem e entenderem a história retratada no filme publicitário.

## **3.4 Produzindo Vídeos com Indicações de Livros para o YouTube**

### **3.4.1 Contexto de utilização**

A proposta desta Sequência Didática é aproveitar o Horário de Biblioteca para produzir vídeos para o YouTube com os estudantes falando sobre livros e histórias que conhecem e recomendando-os para os colegas. No artigo “O vídeo na sala de aula”, Moran (1995) nos aponta as formas de utilização do vídeo em sala de aula, destacando aqui o filme utilizado como sensibilização, que “é o mais importante em uma escola, visto que além de permitir um link para um novo conteúdo, suscita a curiosidade e motivação dos estudantes, facilitando as pesquisas e aprofundamentos do tema proposto”.

Antes do surgimento da Web 2.0 — aquela que permite que os usuários interajam e colaborem entre si —, os conteúdos que consumíamos eram elaborados,

em grande parte, por profissionais e distribuídos para o público de acordo com os interesses comerciais de alguma TV ou empresa de divulgação. Atualmente, com o YouTube, os vídeos chegam até nós sem a necessidade deste distribuidor ou interferência de uma emissora de TV, somos nós que iremos escolher o que e quando assistir.

Com esta facilidade de postar os vídeos e compartilhá-los através de uma URL própria, cada pessoa pode ser uma produtora de vídeo em potencial e também a distribuidora deste próprio material. Temos não apenas produtores profissionais produzindo vídeos, mas pessoas amadoras gravando e postando suas produções, possibilitando assim que possamos utilizarmos desta plataforma como um apoio pedagógico, a fim de despertar nos usuários da biblioteca, o interesse por livros e histórias disponíveis no acervo da escola.

Além desta facilidade para compartilhamento, existe também a possibilidade de interação instantânea. Ferramentas disponíveis no próprio site YouTube permitem que cada espectador possa opinar e comentar sobre os vídeos assistidos: os dois botões que sinalizam os vídeos como "gostei" ou "não gostei" é um bom exemplo desta interação instantânea que auxiliaria a impulsionar o engajamento dos estudantes, permitindo que eles opinem sobre o que estão assistindo.

### **3.4.2 Objetivos**

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

- Protagonizar vídeos para o YouTube em que compartilham livros e histórias que conhecem, recomendando para os colegas;
- Divulgar o acervo da biblioteca através de um vídeo, utilizando-se de uma linguagem coloquial em formato de propaganda;
- Compartilhar seus gostos de livros e histórias com outros colegas a partir do depoimento pessoal sobre qual livro e história gosta e o porquê.
- Apropriar e consumir o acervo da biblioteca, por intermédio da promoção do acervo a partir da atividade.

### **3.4.3 Conteúdo**

- Biblioteca Escolar;
- Incentivo à leitura;
- Produção Audiovisual.

### **3.4.4 Ano**

Turmas do 4º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

### **3.4.5 Tempo estimado**

Encontro Único: 50 minutos.

### **3.4.6 Previsão de materiais e recursos**

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

- Profissional de Biblioteca, professor e alunos
- Câmera para captação de imagens dos alunos;
- Equipamento como computador ou celular com acesso à internet para upload dos vídeos.

### **3.4.7 Desenvolvimento**

Para realizar a atividade é necessário:

- Criar um canal no YouTube. O canal no Youtube é o local onde ficarão hospedados os vídeos produzidos pelos alunos, neste caso é um canal temático referente à Biblioteca. (5 minutos).
- Preparar o espaço da biblioteca: Antes de receber os estudantes, costumo prepara o local para recebê-los, mantendo a biblioteca organizada com



destaque para o que será trabalhado. Para esta atividade, é necessário ter um local determinado como cenário, onde as imagens dos depoimentos dos alunos serão captadas. (10 minutos).

#### **3.4.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca**

- Apresentar a atividade a ser desenvolvida: Com a presença dos estudantes no ambiente da biblioteca, é o momento para apresentar a página no Facebook e o canal no YouTube da Biblioteca para que os estudantes conheçam e tenham a possibilidade de acessar estas plataformas digitais. Em seguida, diga que está curioso para conhecer qual livro ou história a pessoa leu e gostou. (3 minutos).
- Deixar que os estudantes contem suas experiências. É o momento de ouvir depoimentos dos alunos, deixando livre para que eles manifestem o porquê gostaram de algum livro que leram, se tem o livro na biblioteca e qual o motivo de acharem importante que outras pessoas conheçam aquele livro ou aquela história. (12 minutos).
- Questionar se algum dos estudantes que se manifestaram anteriormente gostaria de participar do canal do YouTube da Biblioteca. A ideia aqui é instigá-los a serem protagonistas do canal através de seus depoimentos, bem como incentivar a participação de algum deles para a gravação do vídeo. Os vídeos produzidos por eles serão para a série de vídeos “Li e Recomendo” disponibilizado numa playlist no Canal de YouTube da Biblioteca. É importante ressaltar aqui que os direitos de imagem de cada aluno são autorizados pelos pais ou responsáveis no momento da realização da matrícula, sendo concedido o direito de uso de imagem para fotos em cartazes de divulgação e promoção dos eventos ocorridos na escola até a possibilidade de gravação de vídeos das atividades realizadas. (5 minutos).
- Iniciar a gravação do vídeo com um estudante que topou participar. Esta primeira gravação considero importante fazer com um participante enquanto o restante da sala observa como telespectador para assim, podermos orientar

como é o procedimento de gravação. Recomendo gravar o vídeo com o aluno sentado, utilizando uma câmera de celular para captar as imagens e o áudio. Neste momento é interessante conversar com os estudantes se eles assistem vídeos no YouTube, qual tipo de vídeos assistem, como são os filmes que eles assistem e questioná-los se é possível fazer da mesma maneira no ambiente escolar. Convém reforçar também a importância de todos fazerem silêncio no momento da gravação para não atrapalhar o áudio, além de conduzir com bastante calma o depoimento do aluno que pode ficar constrangido no decorrer da gravação. O ideal é que seja um vídeo curto, de no máximo 60 segundos com uma fala rápida sobre o livro que o estudante deseja recomendar. Repita o processo de gravação pelo menos umas 3 vezes observando que todos os estudantes irão se familiarizar com o processo de gravação a cada nova tentativa. Entre uma tentativa ou outra, permita uma maior autonomia dos estudantes no processo, permitindo que alguns deles segure a câmera, outros que apertem o “play” para a gravação, que outros gravem seus depoimentos. Infelizmente, esta atividade é impossibilitada de fazer em grupos, pois é necessário silêncio em toda a biblioteca durante a captação do áudio para não atrapalhar a voz de quem está gravando o depoimento. (20 minutos).

- Escolher qual gravação foi a melhor e fazer o upload para o canal no YouTube. Após as diversas tentativas de gravação, peça para os estudantes escolherem qual ficou melhor e a que deve ser postada. Sugiro que o conteúdo seja postado, da maneira que foi gravado sem muitas edições para que todos estudantes possam ver o resultado da gravação que eles participaram. Caso necessite de ajuda para realizar o carregamento do vídeo no YouTube, acesse o link que orienta como o procedimento deve ser realizado: <<https://support.google.com/youtube/answer/3369747?hl=pt-BR>>. (10 minutos).

### **3.4.8 Avaliação**

A avaliação será realizada de acordo com a participação dos alunos no

processo de gravação: os alunos protagonistas dos vídeos e aqueles que deram sugestões e contribuíram para a gravação atividades. Servirá de avaliação para se considerar o sucesso da atividade, o número de acessos ao canal do Youtube da Biblioteca, bem como se houve um aumento na procura dos livros e histórias indicadas pelos estudantes divulgados nos vídeos gravados.

### **3.5 Conhecendo o Gênero Notícias e Conversando sobre *Fake News***

#### **3.5.1 Contexto de utilização**

A proposta desta Sequência Didática é propor uma reflexão quanto a disseminação e leitura de notícias não apenas pelos contextos tradicionais como a mídia de papel como o jornal e revistas, mas também pela mídia eletrônica através dos sites e redes sociais. Para isto, tomaremos como ponto de partida as fakes news e sua influência no nosso cotidiano, de modo que os estudantes possam identificar as principais características de uma notícia e capacidade analítica para discernir uma notícia verdadeira de uma notícia falsa.

Com o advento cada vez maior de novas tecnologias digitais, temos transformado nossa maneira de lidar com o mundo e as pessoas nele viventes. Aplicativos de paquera e de troca de mensagens modificaram consideravelmente nossa maneira de nos comunicarmos e isso tem influenciado nosso comportamento perante a sociedade, pois estamos nos tornando a cada dia seres humanos mais dependentes destas tecnologias digitais.

De acordo com a autora Donna Haraway (2009) citada pela autora Shirlei Sales (2018), todo este aparato tecnológico influenciando nossas práticas socioculturais revela consigo um conceito interessante que são os ciborgues, que na origem da palavra era utilizado para definir um ser híbrido, meio humano, meio máquina passa a ganhar contornos mais complexos referindo-se a toda pessoa que tem sua existência mediada pela tecnologia digital, seja em maior ou menor escala no seu cotidiano.

O fato é que as tecnologias digitais têm se inserido em nosso cotidiano e

ocupado um lugar cada vez maior em nossa rotina. Cartas, telefonemas e e-mails já foram trocados pelos aplicativos de mensagens instantâneas como o WhatsApp ou Messenger, as redes sociais como Facebook e Instagram têm servido de anúncios para acontecimentos de nossa vida como namoros, casamentos e nascimento de filhos, enquanto percebemos as antigas revistas, jornais e livros de papel transformados em mídia digital. Com o pretexto de facilitar nossa vida, as tecnologias digitais têm permitido com que situações que levariam alguns anos sejam resolvidos em segundos, através de máquinas que realizam contas matemáticas ou buscas em uma velocidade incapaz ao ser humano. Aprender já não se faz mais necessário a presença num curso regular numa unidade presencial, sendo possível aprender a tocar instrumentos musicais através de videoaulas disponíveis em sites como o YouTube.

Toda esta ciborguização tem gerado receio e pânico em algumas pessoas que consideram que o universo digital como algo inferior que o mundo real, afirmando muitas vezes que apesar das redes sociais permitirem que tenhamos notícias do amigo de infância, acaba criando uma distanciação para os encontros pessoais. Compreender o quanto as tecnologias digitais se misturam e passam a coexistir com o mundo real é fundamental para entender como temos evoluído enquanto sociedade e não temer esta ciborguização que além de estar cada vez mais presente em nosso cotidiano, poderá ser responsável por diversos avanços sociais, culturais e científicos em nosso presente, por isto a necessidade de trazer estas discussões para dentro do ambiente escolar.

### **3.5.2 Objetivos**

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

- Reconhecer na Biblioteca os espaços destinados aos periódicos como revistas e jornais, levando-os até o local onde este material e apresentando aos estudantes. Para isto, é necessário pegar e mostrar os títulos que a biblioteca possui assinatura que geralmente é uma revista semanal e o um jornal local diário;

- Identificar características que compõe uma notícia: manchete, título auxiliar, lide, corpo da notícia. Para isto, trabalharemos em grupos onde os estudantes deverão reconhecer estas características em uma notícia de jornal, revista e website;
- Refletir e analisar criticamente a leitura de notícias, por meio da produção de sentido extraída das notícias que lerem e de um quiz ao final do encontro;
- Apropriar e consumir os periódicos disponíveis na biblioteca, por intermédio da promoção deste acervo a partir da atividade;
- Conhecer Rede Social GoConqr <<https://www.goconqr.com/pt-BR>> para a realização de atividades on-line.

### **3.5.3 Conteúdo**

- Gênero Notícia;
- *Fake News*.

### **3.5.4 Ano**

Turmas do 9º ano do Ensino Fundamental.

### **3.5.5 Tempo estimado**

Primeiro Encontro: 50 minutos.

Segundo Encontro: 50 minutos.

### **3.5.6 Previsão de materiais e recursos**

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

- Profissional de Biblioteca, professor e alunos;

- Assinaturas de periódicos na biblioteca: revista semanal e jornal local diário;
- Laboratório de informática conectado a internet para leitura de notícias on-line e acesso as redes sociais.

### **3.5.7 Desenvolvimento**

Para realizar a atividade é necessário:

- Preparar o espaço da biblioteca: Antes de receber os estudantes, costumo preparar o local para recebê-los, mantendo a biblioteca organizada com destaque para o que será trabalhado: neste caso, os periódicos disponíveis na escola como jornais e revistas. (15 minutos).

#### **3.5.7.1 Aula 1 – Ambiente Biblioteca**

- Apresentar a atividade a ser desenvolvida: Com a presença dos estudantes no ambiente da biblioteca, é o momento de dizer o que faremos que neste caso é conhecer sobre os periódicos que a biblioteca oferece. Este é momento de questionar aos alunos se eles sabem o que são periódicos, se já leram, se gostam, o que gostam de ler nos periódicos. (2 minutos).
- Mostrar aonde fica o local dos periódicos na biblioteca e o acervo disponível. É o momento para pegar algumas revistas e jornais e mostrar para os alunos, contando das diferenças entre eles, exemplificando sobre a periodicidade de cada um e suas características principais. A ideia é ir apresentando e mostrando as diferenças entre si manuseando estes materiais e mostrando aos alunos. (8 minutos).
- Distribuir um exemplar de revista e outro de jornal para cada aluno e pedir que os alunos façam uma leitura individualizada, solicitando que escolham uma notícia do jornal e outra notícia da revista para identificar o que compõe uma notícia. Neste momento é importante explicar sobre manchete, título auxiliar, lide, corpo da notícia. (30 minutos).
- Conversar com os estudantes a opinião deles ao escolherem a notícia: Neste

momento é interessante levantar questionamentos como o porquê cada aluno escolheu as notícias, será que estas notícias são verdadeiras, qual o motivo que leva-nos a crer se são verdadeiras ou não. A discussão deve informar que nas mídias de papel conhecemos a fonte, sabemos quem é o responsável pelo conteúdo, é possível identificar a data da notícia, sua autoria, as informações que trazem a notícia. (10 minutos).

### 3.5.7.2 Aula 2 – Ambiente Laboratório de Informática

- Solicitar aos alunos que pesquisem uma notícia semelhante na internet àquela escolhida no encontro anterior porém de uma outra fonte: se o estudante escolheu a notícia sobre um crime, ele deve procurar a mesma notícia na internet sem que seja do mesmo autor da mídia impressa. (3 minutos).
- Pedir que os alunos façam uma leitura individualizada da notícia no website escolhido, solicitando que identifiquem na notícia escolhida suas características textuais: manchete, título auxiliar, lide, corpo da notícia. (12 minutos).
- Conversar com os estudantes quais eram as diferenças entre as notícias da mídia impressa da notícia de website. Geralmente a notícia de website é mais curta e nem sempre possui autoria ou data de publicação, devemos chamar a atenção dos alunos para estas características bem como questionar que a notícia é verdadeira ou falsa. (5 minutos).
- Discutir sobre as fakes news: momento de conversar sobre as fakes news. O que são, como são compartilhadas, o quanto elas prejudicam o cotidiano. Interessante citar um exemplo que esteja em conformidade com a atualidade. (5 minutos).
- Jogar um quiz para aprofundar o aprendizado sobre *fake news*: através da rede social GoConqr <<https://www.goconqr.com/pt-BR>> pode-se criar um quiz a respeito de qualquer assunto e temática. Como sugestão, deixo um quiz criado por mim, disponível no link <

[BR/p/18614938-QUIZ-DAS-FAKE-NEWS-quizzes](https://br/p/18614938-QUIZ-DAS-FAKE-NEWS-quizzes) que traz dicas e características para identificar fakes news, mas você também pode criar seu próprio quiz. (10 minutos).

- Revisar as questões do quiz com os alunos e terminar a atividade questionando-os novamente se a notícia escolhida por eles no website é uma notícia verdadeira ou falsa, baseado no conhecimento adquirido após a realização da atividade. (10 minutos).

### **3.5.8 Avaliação**

A avaliação será realizada de acordo com a participação dos alunos nas conversas sobre as notícias escolhidas e analisadas. O envolvimento e participação no *quiz* utilizando-se a ferramenta on-line também será avaliado e o resultado alcançado com ela. Servirá de avaliação para se considerar o sucesso da atividade, o conhecimento e uma leitura mais expressiva dos periódicos disponíveis na biblioteca da escola.



#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a produção das sequências didáticas, pude constatar, na prática, o quanto é viável a utilização de tecnologias digitais na rotina de uma escola pública. É claro que muitos desafios despontam no caminho, dificultando a inserção da tecnologia digital no ambiente escolar, como a dificuldade de equipamentos para a execução das atividades e a falta de uma boa conexão de internet de alta velocidade. Mas é de extrema importância que o primeiro passo seja dado e aquilo que for possível ser executado, seja feito no intuito de potencializar estas iniciativas e de modo a incentivar o poder público na aquisição e ampliação destas alternativas para os estudantes. A utilização de um aparelho de televisão para transmissão de vídeos pode funcionar como porta de entrada para a tecnologia nas escolas ou mesmo a implementação e manutenção de um bom laboratório de informática tornariam viáveis muitas outras ações.

Pude perceber também certa resistência por alguns profissionais da escola com o uso destas tecnologias, em grande parte provocada pelo desconhecimento das ferramentas ou mesmo por estar acostumado com o estilo passivo na transmissão de conhecimento, fato que me fez perceber o quanto é imprescindível uma formação para estes educadores, pautada no uso das tecnologias digitais em ambientes de aprendizagem, auxiliando-os assim a utilizarem tais ferramentas.

O uso das tecnologias digitais no ambiente da biblioteca e do espaço escolar como um todo proporciona uma experiência mais dinâmica com os livros e incentiva a produção do conhecimento aliando tecnologias tradicionais, como livros e outras publicações, às inovações tecnológicas, como computadores, tablets, etc. Ao trazer as sugestões de atividades a serem desenvolvidas no ambiente da biblioteca escolar, utilizando-se de tecnologias digitais, esperava-se que, com as estas propostas de atividades descritas nas sequências didáticas, a escola poderia se tornar um local mais criativo e em afinidade com as tecnologias digitais, de modo a aproximar o estudante da realidade da qual estamos cada vez mais inseridos na sociedade contemporânea, proporcionando assim uma formação ampla, diversa e democrática. Objetivo este que acredito ter sido alcançado, pelo menos na biblioteca da escola, mas que deve ser visto como um ponto de partida para conscientizar toda

a comunidade escolar das novas possibilidades na educação.

Nossos alunos mudaram, não podemos mais vivenciar uma educação do século XIX, com educadores do século XX e educandos do século XXI, é hora destas diferenças geracionais se transformarem em uma aliança em prol de uma sociedade humanizada, democrática e com a capacidade de analisar a sociedade como um todo. Dito isto, espero que a tecnologia digital possa funcionar dentro do processo de ensino-aprendizagem como uma ponte que interligue a escola, educadores e educandos, a fim de potencializar tudo aquilo que vem sendo discutido e construído até aqui por pesquisadores e profissionais atuantes na educação, respeitando a individualidade dos sujeitos que fazem parte de seu processo, mas sem nunca esquecermos que todos possuímos o protagonismo desta relação de contínuo aprendizado.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de Artes. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004. p.131-149.

CARDOSO JUNIOR, Hilton Soares. **Cineclube Tantã**: Uma Experiência Audiovisual na Escola Municipal Presidente Tancredo Neves. Orientadora: Carmem Lucia Eiterer. 2016. 32f. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Educação e Cinema - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

COSTA, Fields; SANTOS, Vasconcelos. Uma proposta de sequência didática com a temática horta para abordagem da educação ambiental e a contextualização dos conteúdos no ensino de química. **Revista de Educação, Ciências e Matemática**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p.135-150, jan./abr., 2016. Disponível em: <http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/recm/article/view/3323>. Acesso em: 26 nov. 2018.

DENCK, Diego. Dia do Folclore: 7 lendas brasileiras para celebrarmos a nossa cultura. **Mega Curioso**, 2018. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/educacao/108767-dia-do-folclore-7-lendas-brasileiras-para-celebrarmos-a-nossa-cultura.htm>. Acesso em: 26 nov. 2018.

ENERGIZER Gift of Life. Sunny Lucero, Cheese Bagnes & RJ Galang. A/F Benaza Film, 2012. 1 vídeo. (2 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aEJF1xwPOVs>. Acesso em: 02 set. 2018.

LARROCA, Lilian Martins. **Os pilares da Educação 3.0**, 2012. Disponível em: <http://www.cpbweb.com.br/blog/27/universo-educacao/2012/os-pilares-da-educacao-30>. Acesso em: 8 jul. 2019

MORAN, José Manuel. O Vídeo na Sala de Aula. **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>. Acesso em: 08 jun. 2020.

SÁ, Risonilta Germano Bezerra de *et al.* **Sequência Didática Interativa no Estudo do Conceito de Respiração**. Águas de Lindóia: X ENPEC, 2015.

SALES, Shirlei. Potência Ciborgue: notas para escapar de ciladas teóricas em análises sobre currículos e tecnologias digitais. In: AGUIAR, Marcia Angela da Silva; MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa; PACHECO, José Augusto de Brito. **Currículo: entre o comum e o singular**. Goiânia: Editora ANPAE, 2018. p. 236-247. Disponível em: <https://www.anpae.org.br/BibliotecaVirtual/2-Coloquio/Serie7.pdf>. Acesso em: 08 jul. 2019.