

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

Marcelle Lemos Farnese

**O USO DIVERTIDO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO POR MEIO DE  
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS**

Belo Horizonte  
2021

**Marcelle Lemos Farnese**

**O USO DIVERTIDO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO POR MEIO DE  
SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS**

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.

Orientadora: Leandra de Castro  
Gonzaga Figueiró

Belo Horizonte

2021

CIP – Catalogação na publicação

---

- F235u Farnese, Marcelle Lemos  
O uso divertido da tecnologia na educação por meio de sequências didáticas /  
Marcelle Lemos Farnese. - Belo Horizonte, 2021.  
45 f. il. color.
- Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola  
de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2021.
- Orientadora: Leandra de Castro Gonzaga Figueiró
- Inclui bibliografia.
1. Tecnologia educacional. 2. Ensino. 3. Aprendizagem. I. Título. II. Figueiró,  
Leandra de Castro Gonzaga. 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: MARCELLE LEMOS FARNESE

Matrícula: 2019712614

Título do Trabalho: O USO DIVERTIDO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO POR MEIO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

**BANCA EXAMINADORA:**

Professor(a) orientador(a): Leandra de Castro Gonzaga Figueiró

Professor(a) examinador(a): Anderson Altair Pinheiro de Macedo

Aos 20 dias do mês de março de 2021, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zomm, os (as) professores(as) orientadores(as) e examinadores, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista **MARCELLE LEMOS FARNESE**.

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

**PARECER: APROVADA**

**NOTA: 92**

**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 **Tania Margarida Lima Costa, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 25/03/2021, às 17:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Moreira Marques, Secretário(a)**, em 25/03/2021, às 17:11, 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](https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0643980** e o código CRC **9379EEBE**.

## RESUMO

O mundo em que vivemos evoluiu muito rápido tecnologicamente, tornando-se impossível não estar envolvido em alguma forma de tecnologia digital da informação e comunicação. Desde as nossas contas bancárias ao nosso entretenimento utilizam-se de bancos de dados que enviam e recebem informações o tempo todo. Não seria diferente na educação: a tecnologia está cada vez mais sendo utilizada por professores, no entanto ainda há profissionais em diversas áreas da escola que apresentam dificuldades e até mesmo resistência em utilizar tecnologias digitais e didáticas contemporâneas de ensino. Nesse sentido, participar de cursos de formação continuada sobre tecnologias educacionais tornam-se cada vez mais importante para os professores, uma vez que utilizar objetos de aprendizagem podem facilitar o dia a dia docente. Neste contexto, o presente trabalho de conclusão de curso traz em seu bojo cinco sequências didáticas, cujas propostas de atividades oportunizam o uso de recursos tecnológicos digitais para o processo de ensino e aprendizagem, ensinando os alunos de forma lúdica por meio de redes sociais, vídeos e editores digitais que já são tão queridos e comuns ao cotidiano deles.

**Palavras-Chaves:** Educação 3.0. Tecnologias da Educação. Sequência Didática.

## **ABSTRACT**

The world we live in has evolved so fast technologically, that it has become impossible not to be involved in some form of digital information and communication technology: from our bank accounts to our entertainment, it all uses databases that send and receive information all the time. It wouldn't be different in Education: the technology is increasingly being used by teachers, however there are still professionals in different areas of the school, inside and outside class rooms, who have difficulties and even resistance of using digital tools and contemporary teaching didactics. In this scenario, participate in continuing education courses about Educational Technologies is becoming essential and really important for teachers. since using learning objects can facilitate the teaching routine. In this context, the present course completion work brings in its core five didactic sequences, whose activity proposals provide opportunities for the use of digital technological resources for the teaching and learning process, providing for the students a playful way learn, through social networks, videos and digital editors that are already so dear and common to their daily lives.

**Keywords:** Technology Education. Didactic Sequences. Teaching Practice.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1: - Aba “Privacidade” - Jogo Seguridade Virtual.....</b>	<b>18</b>
<b>Figura 2: Aba “Compras” - Jogo Seguridade Virtual.....</b>	<b>18</b>
<b>Figura 3: Aba “Vírus” - Jogo Seguridade Virtual.....</b>	<b>19</b>
<b>Figura 4: Aba “SPAM” - Jogo Seguridade Virtual.....</b>	<b>19</b>
<b>Figura 5: Impacto da Covid-19 na educação.....</b>	<b>35</b>

## Sumário

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>8</b>
<b>2 MEMORIAL.....</b>	<b>11</b>
<b>3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1 Inclusão digital na EJA por meio do jogo segurIDADE Virtual.....</b>	<b>14</b>
3.1.1 Contexto.....	14
3.1.2 Objetivos.....	16
3.1.3 Conteúdo.....	16
3.1.4 Ano.....	16
3.1.5 Tempo Estimado.....	17
3.1.6 Materiais e recursos.....	17
3.1.7 Desenvolvimento.....	17
3.1.8 Avaliação.....	20
<b>3.2 Uso do celular como recurso educacional.....</b>	<b>20</b>
3.2.1 Contexto.....	20
3.2.2 Objetivos.....	22
3.2.3 Conteúdo.....	22
3.2.4 Ano.....	22
3.2.5 Tempo Estimado.....	22
3.2.6 Materiais e Recursos.....	22
3.2.7 Desenvolvimento.....	23
3.2.8 Avaliação.....	25
<b>3.3 Storytelling: Narrativas Compartilhadas.....</b>	<b>25</b>
3.3.1 Contexto.....	25
3.3.2 Objetivos.....	27
3.3.3 Conteúdo.....	27
3.3.4 Ano.....	28
3.3.5 Tempo Estimado.....	28
3.3.6 Materiais e Recursos.....	28
3.3.7 Desenvolvimento.....	28
3.3.8 Avaliação.....	30
<b>3.4 Nossa História na Pandemia.....</b>	<b>30</b>
3.4.1 Contexto.....	30
3.4.2 Objetivos.....	32
3.4.3 Conteúdo.....	32
3.4.4 Ano.....	32
3.4.5 Tempo.....	33
3.4.6 Materiais e Recursos.....	33
3.4.7 Desenvolvimento.....	33
3.4.8 Avaliação.....	34
<b>3.5 Pandemia: O que eu fazia e o que estou fazendo.....</b>	<b>34</b>
3.5.1 Contexto.....	34
3.5.2 Objetivos.....	36
3.5.3 Conteúdo.....	36
3.5.4 Ano.....	37
3.5.5 Tempo.....	37
3.5.6 Materiais e Recursos.....	37
3.5.7 Desenvolvimento.....	37



<b>3.5.8 Avaliação.....</b>	<b>39</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>40</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIA PARA OS ESTUDANTES.....</b>	<b>45</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Quando se ouve a palavra tecnologia, muitos ainda se referem, exclusivamente, a computadores e acessórios cibernéticos, porém é fato que o ser humano lida com formas de tecnologia desde que aprendeu a criar e usar ferramentas para facilitar sua própria vida. Segundo o dicionário Michaelis, Tecnologia “*é o conjunto de processos, métodos, técnicas e ferramentas relativos à arte, indústria, educação, etc*”. As ferramentas tecnológicas visam, principalmente, a facilitar a vida de seus usuários, melhorando a comunicação do indivíduo com o mundo. Não seria diferente na educação: as tecnologias da informação e comunicação (TIC's) podem e devem ser usadas em sala de aula presencial ou virtual. Em um conceito mais moderno, segundo Kenski (2007):

As tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana. Na verdade, foi a engenhosidade humana, em todos os tempos, que deu origem às mais diferenciadas tecnologias. O uso do raciocínio tem garantido ao homem um processo crescente de inovações. Os conhecimentos daí derivados, quando colocados em prática, dão origem a diferentes equipamentos, instrumentos, recursos, produtos, processos, ferramentas, enfim, a tecnologias. Desde o início dos tempos, o domínio de determinados tipos de tecnologias, assim como o domínio de certas informações, distingue os seres humanos. Tecnologia é poder (...) (KENSKI, 2007, p.15).

No entanto, a formação docente para o uso adequado das novas tecnologias digitais nem sempre acontece na mesma rapidez com que a tecnologia chega à sala de aula. Dessa forma, abre-se um hiato entre professor e aluno no processo de ensino e aprendizagem desta geração tecnológica. Para Serafim e Sousa (2011):

A rapidez das inovações tecnológicas nem sempre correspondem à capacitação dos professores para a sua utilização e aplicação, o que muitas vezes, resulta no uso inadequado ou na falta de criação diante dos recursos tecnológicos disponíveis, [...] (SERAFIM & SOUSA, 2011, p.24)

Sob este mesmo viés, percebe-se que as crianças têm acesso a aparelhos tecnológicos cada vez mais cedo e infelizmente ainda não é incomum que alguns docentes resistam a essas inovações tecnológicas, o que acaba desmotivando os alunos, que se mostram desinteressados perante métodos mais antigos de ensino. Conforme aponta Silva (2018):

O uso das TICs no processo para educação, tem se mostrado de uma maneira muito eficiente e vem se solidificando dentro do cenário educacional, pois novos hábitos levam a novas culturas e isso tem crescido muito. Sabemos que o uso dessas novas tecnologias, implicam em uma nova forma de pensar, agir e aprender. Para que essa educação ocorra, precisam-se usar adequadamente todas essas ferramentas. Essas inovações devem ser ensinadas e demonstradas quanto ao seu uso, como proceder em determinados casos, por onde começar, quando ir além e a exploração de outras atividades através do que foi estudado. (SILVA, 2018, p.52).

Nesta perspectiva de buscar uma atualização frente aos novos desafios tecnológicos educacionais, o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 ampliou, para o docente e outros profissionais da educação, o leque de ferramentas e oportunidade de conhecer e explorar a inovação tecnológica na profissão docente.

No decorrer do curso, foram trabalhadas e postas em debate, diversas formas de como a tecnologia pode ser uma aliada na aprendizagem, facilitando a conexão do professor e do aluno ao conhecimento que se quer ensinar.

Com o intuito de compartilhar algumas aplicabilidades das tecnologias digitais aprendidas no curso para uma educação tecnológica 3.0, o presente trabalho reúne cinco sequências didáticas (SDs) desenvolvidas em cinco disciplinas durante o curso.

Segundo Araújo e Corrêa (2019) “as sequências se assemelham a um plano de aula, entretanto, são mais amplas por abordarem diferentes estratégias de ensino e aprendizagem e por serem compostas de uma sequência de mais de um dia, com estruturas próprias”. Para os autores:

A sequência didática é um mecanismo muito 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 (ARAÚJO & CORRÊA, 2019, p.2).

As SDs foram elaboradas para diversas faixas etárias e etapas do ensino, trazendo como proposta o uso de uma ou mais ferramentas tecnológicas para promover o aprendizado e despertar o interesse dos alunos para o conteúdo a ser trabalhado. Todas as ferramentas escolhidas são consideradas cotidianas e simples de serem usadas, bem como são gratuitas e de simples cadastro para a sua utilização.

A primeira sequência didática é voltada para a Educação de Jovens e Adultos (EJA), mas pode ser usada para qualquer pessoa que esteja aprendendo ou tendo dificuldades de lidar com as redes sociais e as regras de etiqueta próprias da internet (NETiqueta).

A segunda sequência propõe o uso de *smartphones* como aliado ao ensino, usando diversos recursos presentes nos aparelhos para estimular os alunos a se conectarem com a aula, com o professor e uns com os outros. É voltada para o terceiro ano do terceiro ciclo do ensino fundamental.

Já a terceira sequência tem por objetivo incentivar os estudantes a desenvolverem a produção de texto, visando a unir a criatividade, participação e a escrita a partir do *Storytelling*. E é também através da contação de histórias que a quarta sequência propõe o uso da rede social *Twitter* como ferramenta educacional, aliando entretenimento com o aprendizado.

Por fim, a quinta sequência propõe o uso do *YouTube* para aproximar os alunos, uma vez que, devido à suspensão das aulas causada pela pandemia da Covid-19, a maioria dos alunos perderam o contato com seus colegas, bem como tiveram seus deveres e lazeres interrompidos.

Compreende-se que por meio das TIC's nossos alunos interagem com seus amigos, vizinhos e parentes. Por que seria diferente na educação? A informação existe e está lá para ser explorada. Caberá aos professores fazer o bom uso da tecnologia, guiando o aluno para que aquela determinada informação seja corretamente assimilada e aprendida.

E por que não usar do *YouTube*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Spotify* e outras ferramentas tecnológicas que falam a língua dos nossos alunos para oferecer aulas mais interessantes e divertidas aos alunos? Assim, este portfólio propõe o uso divertido da tecnologia na educação por meio de sequências didáticas", nas quais, professores e alunos podem aprender e se divertir juntos, alinhando conhecimento e modernidade, sem deixar que a monotonia se faça uma barreira ao aprendizado.

## 2 MEMORIAL

É difícil organizar as ideias e remontar os fatos mais relevantes de minha trajetória acadêmica e profissional para descrevê-las neste memorial, uma vez que se tratam de passos tímidos. Quando tento encontrar onde tudo começou, vem à minha mente a fase dos “porquês” da infância, onde nenhuma resposta parecia ser satisfatória.

Cresci em uma família que nunca promoveu o conhecimento, as artes ou a cultura. Devia-se sim, estudar, formar no ensino médio – se possível, mas o fundamental já estaria de “bom tamanho” - e fosse trabalhar. Não que fossemos uma família pobre, onde cada centavo faria falta, mas era sim algo costumeiro, passado de geração em geração, que formava, nas palavras da minha avó, “um bando de peões”. Essa minha avó materna, uma costureira, viúva ainda muito jovem, foi quem criou além dos 4 filhos, eu mesma, sua neta, pois a mãe não trazia quaisquer condições financeiras e psicológicas de criar uma criança. Então, minha educação não foi muito diferente da que ela ofereceu aos próprios filhos dela.

Não foi simples romper este ciclo. Quando eu estava no primeiro ano no ensino médio e não havia sequer completado 15 anos e minha tia entrou comigo em um ônibus e me levou até uma empresa e disse: “Você vai trabalhar aqui de dia e se quiser continuar estudando, vai ser à noite”. Confesso que fiquei apavorada com a ideia e mais apavorada ainda em ter que voltar sozinha para casa tão tarde da noite, porém, fiz conforme o instruído.

Era uma empresa de microfilmagem de documentos e eu deveria organizá-los em ordem para tal. Era uma contratação ilegal, sem registro, onde várias garotas da minha idade trabalhavam entre 6 a 8 horas por dia pelo valor de meio salário-mínimo da época: noventa reais.

Chegava à escola exausta todos os dias. A vantagem era que eu tinha meu próprio dinheiro e isso me deu certa independência, mas a desvantagem foi que minhas notas começaram a cair. No final dos três anos do ensino médio, eu já havia saído dessa empresa e passado por outros dois “estágios” – como era chamado – em condições semelhantes, pelo Centro de Integração Empresa Escola (CIEE), pois cada contrato durava apenas 6 meses.

Lembro de ter procurado minha avó e minha tia e manifestado minha vontade de fazer vestibular e estas, descrentes, me responderam: “Vai ter que trabalhar para pagar”. Isto, não era um desestímulo na visão delas, mas sim um choque de realidade: não haveria ajuda financeira para pagar uma faculdade particular para mim e se fosse essa minha vontade, eu teria que me responsabilizar, como essa minha tia mesmo estava fazendo, cursando pedagogia em uma faculdade particular.

Logo percebi que com esse “estágio” eu jamais conseguiria pagar uma faculdade e então comecei a estudar para prestar vestibular em uma faculdade pública. Estudei como foi possível, mas eu me sentia desanimada, cética, desiludida e apesar da boa nota, não fui aprovada dentro das vagas. Na mesma época, também me inscrevi, sem entender muito o que eu estava fazendo, em um certame público da Prefeitura de Contagem. A vaga era para Auxiliar de Secretaria Escolar.

Naquela época, eu comecei a namorar um rapaz que é hoje o meu marido. Ele era um jovem de uma realidade muito diferente da minha e ele era muito ávido por conhecimento, o que acabou me envolvendo de forma intensa.

Foi então que, cerca de um ano após ter feito o concurso da Prefeitura de Contagem, eu fui chamada para tomar posse da vaga. Foi meu primeiro cargo público, aos 19 anos. E foram todas essas mudanças de perspectiva que me fizeram lembrar daquela menina dos “porquês” do meu passado.

Alguns anos depois, com todo o incentivo e impulso vindo do meu marido e também com a oportunidade aberta pelo programa PROUNI, consegui acesso a uma bolsa parcial e entrei no curso de Direito.

Durante o curso, aconteceram várias mudanças e uma delas foi em minha vida profissional. Eu fiz vários concursos públicos – agora já com alguma experiência – e fui novamente aprovada no certame da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte (PBH), também para Auxiliar de Secretaria, cargo que ocupo desde 2009.

Houve muitas incertezas e medos durante os anos na faculdade de Direito, desde a me questionar sobre a continuar no curso e dias em que a depressão e a ansiedade generalizada não permitiam que eu me movesse em direção aos meus objetivos e com isso, a perda de um tempo precioso que jamais será recuperado.

Mas como uma colega de trabalho da escola me disse: “Isso também passa!”.

No ano de 2012, participei de uma certificação da PBH e passei a ocupar a função pública gratificada de Gestora Administrativa e Financeira. Depois, formei na faculdade de Direito com a certeza de que eu não desejava atuar como advogada, mas sim continuar na carreira de administradora pública.

Foi também na faculdade de Direito, incentivada principalmente por um professor de filosofia do direito, que alimentei a vontade de ingressar no mestrado. Objetivo esse que se mantém em aberto, mas não esquecido.

Não posso também deixar de mencionar o motivo pelo qual eu decidi investir na carreira de docente: o meu local de trabalho. A escola em que sou lotada é uma escola de ensino especial para adultos.

Sinto que há muito preconceito com o ensino especial, já que muitos o veem como excludente e batem na tecla da inclusão como a única forma possível de educação para a pessoa com necessidades especiais. A inclusão é essencial para a toda sociedade. É através da escola inclusiva que se promove o respeito as diferenças e a integração da pessoa com deficiência. Porém, na rede municipal de Belo Horizonte, a inclusão se limita até o 3º ciclo. E depois? O que devem fazer essas pessoas especiais? E suas famílias? É na escola de ensino especial em que adultos acima dos 18 anos de idade encontram uma opção para socialização, estímulo, cultura e aprendizado. O poder público e a sociedade não podem se eximir dessa responsabilidade e é aí que entram as escolas de ensino especial.

Foram 11 anos de convivência que despertaram em mim a vontade de me tornar docente. A princípio, o plano era de atuar na educação preparatória e ou/superior, avançando, como disse, para o mestrado. Porém, já considero a possibilidade de voltar para a graduação de Pedagogia ou licenciatura em História.

E em 2019, ingressar no programa de pós-graduação da UFMG foi a oportunidade que me fez retomar esses planos. Ainda em 2019, também ingressei e concluí uma especialização em Direito Administrativo e Gestão Pública em uma instituição de ensino particular. Também em 2019, iniciou-se na minha vida o que acredito ter sido a maior das mudanças: fiquei grávida de gêmeos. Meus meninos nasceram em janeiro de 2020 e são hoje as minhas maiores alegrias.

Parece que, aquela menina dos “porquês” encontrou o caminho de volta à superfície. Ela quer aproveitar todo o leque de oportunidades abertas à frente.

### 3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

#### 3.1 Inclusão digital na EJA por meio do jogo segurIDADE Virtual

##### 3.1.1 Contexto

A inclusão digital permitiu que pessoas de diversas idades e realidades sociais tivessem acesso ao mundo virtual. Nos dias de hoje, boa parte da população tem acesso à internet na palma da mão, através dos aparelhos *smartphones*, em casa ou no trabalho.

Porém, há uma parcela destas pessoas que, apesar do livre acesso, tem certa dificuldade para usar as ferramentas disponíveis na internet da maneira correta ou de maneira segura, sobretudo os alunos da educação de jovens e adultos (EJA). Muitos alunos da EJA podem precisar frequentemente de ajuda de familiares e colegas para terem acesso ao mundo virtual da internet com mais segurança. Neste contexto, é importante que estas pessoas estejam mais integradas às tecnologias de informação e comunicação, pois com essas ferramentas poderão se conectar a amigos e familiares que estão mais distantes, bem como usar os diversos serviços *online* como terapias, banco, agenda, conteúdos curriculares, visitas a museus, jogos para estimular a memória e habilidades sensoriais, e tudo o que a internet possibilita de acesso. Para essa inclusão faz-se necessário, também, ter uma noção da netiqueta, ou seja, a forma correta e ética de se comunicar pela internet.

Netiqueta se resume no bom senso no uso da Internet, a maioria das vezes no uso do correio eletrônico. Esse termo surgiu com a fusão do termo NET (derivado de Network) + Etiqueta, como uma forma de padronizar um modelo de convivência aceitável na Internet (OLIVEIRA, 2009, p.2).

Navegar na rede pode ser simples para uns e desafiador para outros. Para pessoas com mais de 60 anos, por exemplo, pode ser um grande desafio. Para além de saber navegar na rede, faz-se necessária a inclusão digital dessas pessoas.



Segundo Teixeira (2005):

[...] Assim, propõe-se o alargamento do conceito de inclusão digital para uma dimensão reticular, caracterizando-o como um processo horizontal que deve acontecer a partir do interior dos grupos com vista ao desenvolvimento de cultura de rede, numa perspectiva que considere processos de interação, de construção de identidade, de ampliação da cultura e de valorização da diversidade, para a partir de uma postura de criação de conteúdos próprios e de exercício da cidadania, possibilitar a quebra do ciclo de produção, consumo e dependência tecnocultural (TEIXEIRA, 2005, p.39).

Com o intuito de auxiliar a inclusão digital dos alunos da EJA, sobretudo, dos alunos com mais de 50 anos de idade, esta sequência didática propõe a utilização do jogo “segurIDADE Virtual”, por meio do qual, o usuário se vê diante de situações comuns na *web*, nas redes sociais, *e-mails*, *sites* de compra *online*, entre outros.

Segundo o guia do jogo:

O objeto de aprendizagem “Seguridade - Desenvolvimento do pensamento crítico no uso seguro dos recursos da internet” é voltado para pessoas idosas ou quem possui muitas dificuldades e dúvidas em relação à navegação na internet. Portanto o objeto está no formato de um jogo no qual são apresentadas situações que os idosos podem já ter vivenciado ao utilizar os recursos da internet! (DOLL, 2017, p.1)

Esta sequência didática pode ser adaptada e utilizada para qualquer ano escolar, para alunos que tenham dificuldade/dúvidas no manuseio de ferramentas comuns da internet como redes sociais, *e-mails*, compras *online*, etc. A escolha desse público deve-se ao fato de ainda ser comum pessoas com mais de 50 anos terem certa dificuldade em manusear computadores e *smartphones*, e não saberem lidar ou se comportar com segurança em redes sociais ou em sites de compras *online* e por isso, acabam ficando vulneráveis a golpistas. Além disso, podem se tornar disseminadores de notícias falsas, por não saberem como encontrar fontes confiáveis. Porém, pessoas de qualquer idade estão sujeitas a tais dificuldades e podem aprender muito com o uso desta ferramenta.

Para Bizelli e colaboradores (2009):

A tecnologia vem invadindo as casas, as empresas e a sociedade como um todo: o computador é seu principal representante; a Internet apresenta-se como um poderoso meio de comunicação, nunca observado em outras tecnologias. Isso tudo deixa os idosos perplexos e encantados, enquanto outros se isolam, pois muitas vezes não conseguem se comunicar com os membros mais jovens da família, os quais estão totalmente inseridos nesta chamada era digital. Assim, a inclusão da terceira idade na informática é vista não só como uma atividade que auxilia nos estímulos mentais, motores e de socialização, mas principalmente como uma possibilidade de convivência com o mundo contemporâneo e tudo o que ele oferece, favorecendo as relações familiares, sociais, comerciais e tantas outras (BIZELLI et al., 2009, p.6).

Dessa forma, ao considerar que também haja esse perfil de alunos na EJA, sugere-se formar uma turma específica a fim de incluí-los digitalmente. É preciso ter paciência, calma e sensibilidade por parte de quem ensina.

### **3.1.2 Objetivos**

- Promover a inclusão digital através do uso do jogo, oferecendo aos alunos da EJA uma forma simples de aprendizagem;
- Ensinar um comportamento adequado na internet, de forma a promover a segurança digital do usuário;
- Ensinar noções de netiqueta;
- Promover um processo de ensino e aprendizagem interativos aos alunos da EJA, por meio de uma abordagem mais contextualizada.

### **3.1.3 Conteúdo**

O conteúdo desta sequência didática deve ser trabalhado em salas de informática, não sendo recomendado o uso apenas teórico. Serão trabalhados os conteúdos segurança digital, netiqueta e função das redes sociais.

### **3.1.4 Ano**

Alunos da Educação de Jovens e Adultos.

### 3.1.5 Tempo Estimado

6 (seis) aulas de 50 minutos no laboratório de informática.

### 3.1.6 Materiais e recursos

São materiais e recursos necessários para realização da sequência didática:

- Laboratório de Informática;
- Computador com acesso à internet;
- Projetor multimídia;

### 3.1.7 Desenvolvimento

Em todas as aulas deve-se acompanhar junto dos alunos, pergunta por pergunta, respondendo com eles e discutindo o porquê de cada uma daquelas respostas serem as corretas ou não, tendo como parâmetro as regras de netiqueta e de segurança na *web*.

Aborde cada um dos assuntos do jogo, começando por “Privacidade”, em seguida “Compras”, depois “Vírus” e por último “SPAM”.

1ª aula:

- Peça aos alunos que acessem a internet e abram o site: <http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/index.html>;
- Explique o que é um avatar e peça que cada aluno customize o seu, na coluna “Editar”. Incentive os alunos a customizarem o avatar de maneira e serem parecidos com eles próprios;
- Explique o que é um glossário e faça a leitura dele com os alunos.
- Explique o que é netiqueta e peça que deem exemplos cotidianos para usar a netiqueta.

2ª aula:

- Retome a última aula e inicie o novo assunto “Privacidade”, no jogo.
- Faça a leitura da tela e navegue junto deles cada etapa do assunto “Privacidade”.
- Após a navegação, proponha uma discussão sobre a importância da privacidade no cotidiano e ao navegar na internet.

Figura 1: – Aba “Privacidade” – Jogo Seguridade Virtual

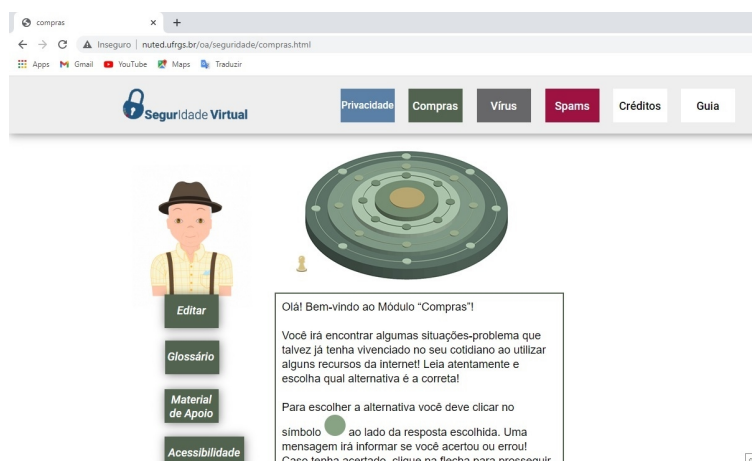


Fonte: <http://nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/>

3ª aula:

- Inicie a aula sobre o assunto “Compras”.
- Faça a leitura da tela e navegue junto deles cada etapa do assunto “Compras”.
- Após a navegação, proponha uma discussão sobre a importância de procurar *sites* confiáveis de compras *online*.

Figura 2: Aba “Compras” – Jogo Seguridade Virtual



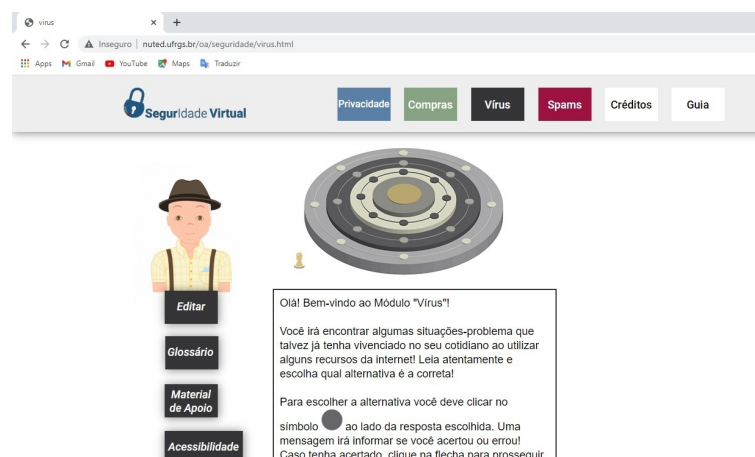
Fonte: <http://nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/>

4ª aula:

- Aborde o conteúdo da aba “Vírus”.
- Faça a leitura da tela e navegue junto deles cada etapa do assunto “Vírus”.

- Após a navegação, proponha uma discussão sobre os meios pelos quais um computador ou *smartphone* pode se contaminar com vírus, *worms*, *spys*.
- Sugere-se fazer uma busca no *Google* para lerem juntos sobre as maneiras que um vírus contamina um computador ou *smartphone*.

Figura 3: Aba “Vírus” – Jogo Segurança Virtual

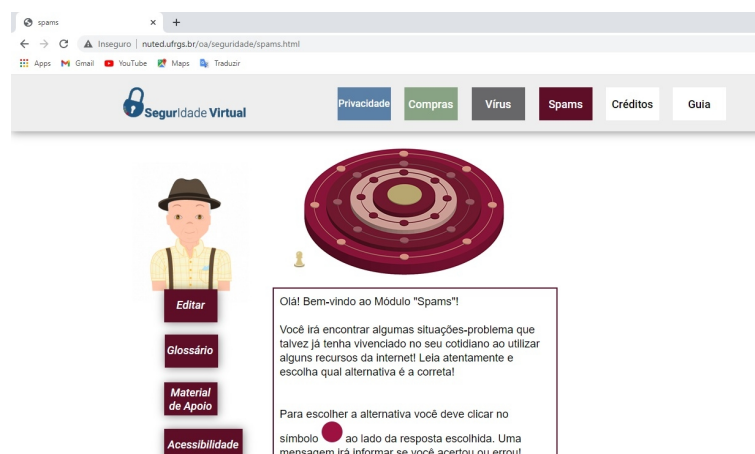


Fonte: <http://nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/>

5ª aula:

- Apresente uma aula com o conteúdo “*Spam*”.
- Faça a leitura da tela e navegue junto deles cada etapa do assunto “*Spam*”.
- Após a navegação, proponha uma discussão sobre o que uma caixa de *e-mail*, por exemplo, considera *spam* e qual a ligação de um *spam* com os vírus.

Figura 4: Aba “SPAM” – Jogo Segurança Virtual



Fonte: <http://nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/>

6ª aula:

- Antes da aula iniciar, crie um fórum virtual no *site* <https://www.forumeiros.com/>
- Cadastre os alunos no fórum criado e crie o tema netiqueta.
- Em sala de aula, promova um debate entre os alunos, abordando o uso e sensato na internet, o que aprenderam com o jogo e o que mudou no dia a dia virtual de cada um deles.
- Em grupo ou em duplas, peça a eles que escrevam no fórum criado uma mensagem para a turma utilizando as regras de netiqueta.
- Estimule-os a pensar se estão usando a internet de forma responsável e segura e a se lembrarem da netiqueta em suas comunicações, principalmente, nas redes sociais.

### **3.1.8 Avaliação**

- Avaliar a participação, as respostas e interpretação feita pelos alunos a cada tema abordado;
- Avaliar se os alunos foram capazes de formular perguntas, interagir e identificar os riscos de uma navegação na internet sem os devidos cuidados;
- Avaliar se os alunos demonstraram mais segurança para navegar na internet;
- Avaliar o aprendizado sobre netiqueta por meio das mensagens postadas no fórum criado.

## **3.2 Uso do celular como recurso educacional**

### **3.2.1 Contexto**

Na contemporaneidade digital em que estamos inseridos, algumas instituições de ensino, principalmente as públicas, ainda não estão preparadas para oferecer um ensino com um uso mais intensificado das tecnologias educacionais, seja pela falta de um projeto pedagógico que contemple a proposta, seja pela falta de recursos.

Muitos professores ainda têm dificuldades em lidar com os diversos recursos tecnológicos ou não conseguem usá-los, apesar de os alunos serem usuários intensos dos novos celulares, que são computadores portáteis. O celular tornou-se

um objeto de uso diário pelos alunos e muitas vezes, o usam deliberadamente, chegando a interferir em suas capacidades de concentração.

Para Pacheco e colaboradores (2017):

A tecnologia dos celulares, aliada com a internet, faz com que as pessoas mudem seus hábitos e atitudes. No dia a dia, pode-se observar o constante uso da internet e de outros recursos através do aparelho celular, sendo esta realidade verificada nos mais diversos ambientes, dentre eles a sala de aula, na qual a maioria dos alunos possui pelo menos um recurso tecnológico: o aparelho celular (PACHECO et al., 2017, p.2).

Considerando o uso massificado do *smartphone* pelos alunos, esta sequência didática propõe demonstrar as possibilidades do uso deste recurso tecnológico para o ensino escolar, por meio de uma adaptação do que foi originalmente proposto pela professora Robélia Aragão, em seu blog (<https://robeliaaragao.wordpress.com>), no ano de 2014.

Segundo Pacheco e colaboradores (2017):

[...] a tecnologia na educação, pode ser compreendida como o conjunto de técnicas que buscam facilitar os processos de ensino aprendizagem. Portanto, faz-se necessário que a escola tome posse desses recursos utilizando-os em processo de aprendizagem dinâmicos (PACHECO et al., 2017, p.7)

A nova geração de alunos é conectada pelas redes e considerar este fato pode facilitar o aprendizado de determinados conteúdos, mantendo a atenção e o interesse de aprender do aluno aproveitando os aplicativos disponíveis nos *smartphones*.

Para Viegas (2018):

Isso porque estar conectado em sala de aula não significa necessariamente distração e perda de foco. Quando bem direcionada, essa alternativa é também uma maneira de aprender como pesquisar, coletar dados, buscar referências e se inteirar de assuntos atuais em tempo real. Ou seja, a prática pode contribuir para que o aluno acaba se tornando o protagonista do próprio aprendizado (VIEGAS, 2018, p.2).

A internet trouxe os seus desafios, mas também suas vantagens. Estar bem informado nos dias atuais tornou-se fácil com as ferramentas de buscas, fazendo surgir uma nova geração de alunos que não se contentam com respostas incompletas. Nesse sentido, há que se concordar com Kenski (2007) quando diz que:

Essas transformações ecoam com maior força no comportamento das novas gerações (principalmente entre crianças e jovens que nasceram a partir dos anos 90, que convivem naturalmente com computadores e redes) e suas relações com a educação (KENSKI, 2007, p.49).

Diante desse contexto, esta sequência didática propõe não proibir o uso do celular em sala de aula, mas sim delimitar regras, em parceria com os alunos, para que o aparelho seja usado em favor do ensino e não se torne uma distração de forma a atrapalhar os objetivos da aula.

### **3.2.2 Objetivos**

- Promover a interação dos alunos com o uso pedagógico do celular em sala de aula;
- Criar, em parceria com os alunos, regras para o uso do aparelho em sala de aula;
- Otimizar o tempo em sala de aula, de forma que o celular não se torne uma distração, mas sim um recurso didático.

### **3.2.3 Conteúdo**

A sequência didática poderá ser proposta nas aulas de linguagens: português, inglês, espanhol ou qualquer outro idioma oferecido pela escola. E, devido a seu objeto de estudo, também poderá ser desenvolvida nas aulas de informática.

### **3.2.4 Ano**

Terceiro ano do terceiro ciclo do ensino fundamental, podendo ser adaptada aos anos anteriores e à Educação de Jovens e Adultos (EJA).

### **3.2.5 Tempo Estimado**

6 (seis) aulas de 50 minutos + atividades extraclasse



### 3.2.6 Materiais e Recursos

Para o desenvolvimento desta sequência, serão necessários os seguintes materiais:

- Papel e caneta;
- Smartphone com acesso à internet;
- *WhatsApp*;
- Impressora;
- Projetor Multimídia;
- *Pen-drive* ou outro portátil de armazenamento (o uso de armazenamento em nuvem também é permitido caso o aluno esteja familiarizado).

### 3.2.7 Desenvolvimento

1ª aula:

Com antecedência, peça que os alunos levem seus celulares para a primeira aula. Então, passe uma folha de papel onde os alunos deverão anotar seus nomes e o número de contato no *WhatsApp*. Sugere-se criar um bilhete para avisar aos pais ou responsáveis pelos alunos sobre a atividade com o uso do celular – *WhatsApp*.

O professor deve formar quatro grupos com os alunos de uma mesma turma. Como esses grupos serão formados é indiferente e caberá ao docente decidir: poderá ser sorteio ou deixar que os alunos escolham seus grupos. Apenas atente-se de dividir o número de participantes o mais igualmente seja possível.

Após a formação dos grupos, criar os mesmos grupos no aplicativo *WhatsApp*. O professor deve estar presente nos grupos como único administrador e moderador das discussões.

Ainda na primeira aula, o professor deve debater com os alunos o uso do celular e como o aparelho está presente em seu dia a dia: por que usam, para que, gostam de quê? Quanto tempo passam no celular diariamente? Estimule-os a pensar se estão usando o celular de forma responsável. Neste debate, deverão ser criadas regras para o uso do celular nas aulas, bem como as regras do grupo, a fim de manter o foco e ater-se ao objetivo da atividade.

O professor deverá então distribuir um tema para cada grupo apresentá-lo para a turma nas próximas aulas, a saber: **1) Linha do tempo com a evolução do telefone: de sua criação, surgimento dos primeiros celulares até o surgimento dos smartphones dos dias de hoje; 2) O uso da internet nos celulares e como o acesso à web na palma da mão mudou a forma do ser humano se comunicar; 3) O uso do celular para produzir fotografias associadas à Educação e Tecnologia; 4) O uso do celular para produzir vídeos educacionais e sua importância.**

Cada grupo deverá utilizar o projetor multimídia, um software de apresentação e muitas figuras e/ou vídeos.

Os integrantes de cada grupo deverão estabelecer a divisão de tarefas e o professor deverá expor as regras do grupo do *WhatsApp*, para evitar que sejam tratados assuntos que fujam do objetivo educacional.

2ª aula:

O Grupo 1 apresentará o tema ***Linha do tempo com a evolução do telefone: de sua criação, surgimento dos primeiros celulares até o surgimento dos smartphones dos dias de hoje.***

Após a apresentação, abrir para a discussão da turma.

3ª aula:

Grupo 2 apresentará o tema ***O uso da internet nos celulares e como o acesso à web na palma da mão mudou a forma do ser humano se comunicar.***

Após a apresentação, abrir para a discussão da turma.

4ª aula:

Grupo 3 apresentará o tema ***O uso do celular para produzir fotografias associadas à Educação e Tecnologia.***

Após a apresentação, abrir para a discussão da turma.

5ª aula:

Grupo 4 apresentará o tema ***O uso do celular para produzir vídeos educacionais e sua importância.***

Após a apresentação, abrir para a discussão da turma.

6ª aula:

Por fim, promover um novo debate sobre o uso do celular em sala de aula, verificando o respeito às regras estabelecidas com eles, tratando noções de limites e quais são as possibilidades do uso do *smartphone* para melhoria do rendimento em sala de aula.

Abrir um debate sobre a forma correta de linguagem utilizada nos grupos virtuais.

### **3.2.8 Avaliação**

- Avaliar se os alunos seguiram as regras propostas para o uso do *smartphone* em sala e nos grupos virtuais;
- Avaliar o uso da linguagem, desencorajando o excesso da informalidade, como gírias, figurinhas, *emoticons*;
- Avaliar as participações de cada aluno dentro do grupo e nas discussões após as apresentações.
- Avaliar as apresentações quanto ao que foi solicitado e a criatividade do grupo.
- Avaliar cada grupo, levando em consideração as participações da aula final.

## **3.3 Storytelling: Narrativas Compartilhadas**

### **3.3.1 Contexto**

A presente sequência didática tem o objetivo de abordar o tipo textual narrativo para os anos do Ensino Fundamental e para o Ensino de Jovens e Adultos. Propõe-se incentivar os estudantes a desenvolverem um texto narrativo com coerência e coesão, visando a unir a criatividade, participação e a escrita a partir do *Storytelling*, que é a arte de contar história, a partir dos elementos da narração como, narrador, personagens, enredo e espaço. A contação de história é uma das mais antigas formas de educação existente, como forma de compartilhamento de conhecimento. De acordo com Tostes e Valença (2019):

O storytelling é uma prática que se utiliza de recursos de memória, importância do folclore, da transmissão de valores e uso de personagens – que podem ser líderes políticos, culturais ou religiosos. Narrativas como mitos, contos e lendas, descrevem lições de moral e comportamento, reforçam costumes e reproduzem símbolos por meio de uma estrutura argumentativa, permeada por instrumentos de persuasão e comunicação. No entanto, diferentemente da tradição oral de contar histórias, o storytelling pressupõe que a audiência reaja à narrativa, participando ativa e conjuntamente da construção da aprendizagem (TOSTES & VALENÇA, 2019, p.224).

O professor pode fazer uso do *Storytelling* como uma ferramenta no processo de aprendizagem, de forma a cativar o aluno para o aprendizado, incentivando também a interação entre colegas de turma e o uso de tecnologias que estão disponíveis a todos.

Nesta sequência didática, o professor deverá propor um jogo de narrativa aos alunos, onde, com base em uma história inicial sobre as revoltas, golpes e revoluções já acontecidas em nosso país, por exemplo: A Inconfidência Mineira, a Independência, A Conjuração Baiana, Canudos a Revolta da Vacina e outros que o docente pode selecionar de acordo com seu plano de aula.

Os alunos deverão desenvolver, com criatividade o enredo desse conflito, até sua conclusão, que podem ou não terminar conforme consta nos registros históricos, com base também, nas regras estipuladas pelo professor. Assim, pretende-se que eles desenvolvam novos pensamentos, emoções e imaginação sobre o tema desenvolvido pelo grupo, podendo aprender de maneira satisfatória e prazerosa. Conforme mencionado por Tostes e Valença (2019) *o storytelling proporciona o aprendizado a partir do envolvimento direto com o problema e uma interação com seus desafios e questões.*

Há dois momentos históricos que se sugere que sejam trabalhados do desenvolvimento desta SD: As Revoltas separatistas do período Colonial Brasileiro e as Revoltas da República Velha.

As revoltas separatistas, que lutavam pela independência de Portugal, nasceram da insatisfação trazidas pelas duras imposições, principalmente econômicas vindas da coroa. A Inconfidência Mineira (1789), por exemplo, nasceu da insatisfação da elite mineira contra os altos impostos sobre a mineração de ouro e pedras preciosas. O movimento, porém, foi descoberto e desmantelado antes de ser deflagrado, com seus integrantes julgados, porém apenas um condenado à forca: Tiradentes.

Outro movimento separatista conhecido foi a Conjuração Baiana (1798), motivada principalmente pela mudança da capital do país de Salvador para Portugal, o que trouxe uma diminuição considerável de recursos para a capitania da Bahia, gerando dificuldades para toda a população, que fez nascer um movimento popular para melhoria de salários e igualdade racial. Este movimento, também foi desmantelado pelas autoridades portuguesas e todos os negros e pardos envolvidos foram condenados à forca.

Passando para as Revoltas da República Velha, podemos citar como exemplo Canudos e a Revolta da Vacina. Assim como nas revoltas separatistas do Brasil Colonial, essas revoltas nasceram da insatisfação popular.

A Guerra de Canudos (1896-1897) aconteceu na Bahia, no Arraial de Canudos, liderados por Antônio Conselheiro, um líder religioso desvinculado da Igreja Católica. Foram necessárias quatro incursões das forças armadas contra o Arraial, que terminaram com Canudos incendiado e destruído. Estima-se que 25 mil pessoas, entre militares e civis, tenham morrido neste conflito.

A Revolta da Vacina (1904) foi motivada pela insatisfação da população com a imposição da vacinação forçada contra a varíola, somada a insatisfação as políticas de saneamento básico da época, que passavam por bruscas mudanças.

Os movimentos citados são sugestões para nortear a execução desta sequência didática. Cabe ao professor escolher os assuntos que deseja trabalhar com seus alunos, de acordo com o conteúdo já ministrado em suas próprias aulas, bem como pode ser necessário escolher outros assuntos devido ao número de grupos formados.

### 3.3.2 Objetivos

- Promover interação entre alunos para o desenvolvimento da criatividade e da escrita;
- Compreender as características do texto narrativo, como personagens, espaço, tempo, narrador e enredo;
- Incentivar a pesquisa sobre a história e geografia nacional como enriquecimento de conteúdo;
- Produzir um *storytelling* com coerência e coesão.

### 3.3.3 Conteúdo

História, Geografia e Português, trabalhando a leitura e a escrita, incentivando o processo criativo, desenvolvendo a narrativa e a interpretação de texto, bem como propondo um trabalho colaborativo onde os alunos interagem e se ajudam.

### 3.3.4 Ano

Alunos dos anos finais do ensino fundamental, visto que o conteúdo abordado serão os Conflitos Históricos Brasileiros, como a Revolução Farroupilha, Inconfidência Mineira, Revolta da Vacina, entre outras. Também pode ser aplicado a alunos da Educação de Jovens e Adultos.

### 3.3.5 Tempo Estimado

5 (cinco) aulas de 50 minutos.

### 3.3.6 Materiais e Recursos

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

- Celular com acesso à internet;
- Aplicativo rolator de dados;
- Papel e Caneta
- Livros de História e Geografia
- Filmes, séries, novelas, vídeos no *YouTube*

### 3.3.7 Desenvolvimento

Aula 1:

O desenvolvimento da sequência didática pressupõe que os alunos já tenham conhecimento básico relacionado à narração, pois tal tipo textual é trabalhado ao longo dos primeiros anos de escolarização até o final do ensino fundamental.

O professor deverá iniciar a aula explicando o que é *storytelling*, que é a arte de contar uma história. Em seguida, ele deve dividir a turma em grupos de 4 alunos,

pedir os alunos para instalarem em seus celulares um aplicativo rolator de dados chamado *RPG SimpleDice*.

Distribua, aleatoriamente, um texto introdutório para cada grupo, explicando como se deu início um conflito, guerra ou rebelião da história brasileira. Neste texto deverá também haver explicação das regras do “jogo”.

Esclareça as regras do jogo conforme necessário, quais sejam:

1) Vocês são personagens envolvidos neste Conflito/Guerra/Rebelião (reais ou fictícios, conforme escolha do aluno);

2) A cada aula, um aluno será o narrador da mesa, que deverá propor situações e pedir que os demais alunos tomem decisões com base nelas;

3) Para definir se uma decisão ou ação de um personagem é bem-sucedida ou não, este jogador deverá usar o aplicativo rolator de dados, utilizando um dado de 10 faces, sendo os números 8,9 e 10 considerado como ação bem-sucedida. Sendo 8, bem-sucedida, 9 muito bem-sucedida e 10 excepcionalmente bem-sucedida. Qualquer resultado abaixo de 8 significa uma falha. *Ex: O aluno, interpretando um médico, tenta convencer um paciente que não deseja tomar a vacina contra varíola, de que esta é eficiente e segura. O aluno então usa o rolator de dados, com um dado de 10 faces e obtém um número 9! O paciente, após ouvir o discurso atentamente, agora confia na palavra do médico e decide tomar a vacina;*

4) O aluno narrador deve levar o resultado do dado em consideração para descrever o impacto das ações do aluno/personagem na história;

5) Os locais e cidades usados como plano de fundo devem ser apenas os citados nos livros de história, não podendo ser criado local fictício (os alunos podem consultar os livros);

6) Na aula seguinte, outro aluno assumirá o papel de aluno narrador, continuando a história de onde o aluno anterior parou, até que todos tenham desempenhado este papel. O aluno narrador deve fazer um relatório de toda sua narrativa e como os colegas interferiram nela.

Observação: Os alunos jogadores devem sempre anunciar suas ações e escolhas em voz alta, nunca em segredo e os demais, devem, conforme o caso, agir como se não soubessem da decisão e apenas usarem de informações que realmente tiverem;

- Os alunos podem usar papel e caneta (ou o celular) para anotar informações que acharem importantes, visto que na aula final, deverão entregar ao professor um breve relatório de toda narrativa usando o uma ferramenta tecnológica de apresentação, como por exemplo, o *PowerPoint*;
- Encoraje os alunos a pesquisar, ver filmes, novelas, vídeos no *Youtube*, bem como outros livros que não os didáticos, a respeito do conflito, guerra ou rebelião em questão;

Aulas 2, 3 e 4: Conforme citado, nas aulas que se seguem a atividade, outro aluno do grupo deverá tomar o papel de narrador, continuando a história exatamente de onde o narrador anterior finalizou sua narrativa. O professor deverá apreciar a narração de cada aluno, **e poderá, se achar necessário**, interferir na história com uma informação/ação rápida e nova, incentivando todos os alunos a lidarem com a nova situação surpresa;

Aula 5: Nesta última aula, o professor promoverá uma roda de conversa e os alunos devem dar uma conclusão ao conflito, encerrando a história e solicitando que os alunos façam um relatório sobre a narrativa vivenciada por seu grupo. E claro que, não há problema que a narrativa tenha decorrido de forma diferente do fato histórico original. O importante é que os alunos se situem e sejam criativos.

### 3.3.8 Avaliação

A avaliação será ao longo da aplicação da sequência didática, observando:

- A interação, a participação e o interesse de cada estudante, observando se as características do texto narrativo, como personagens, espaço, tempo, narrador e enredo foi desenvolvido;
- Analisar se a produção teve coerência e coesão, criatividade e interesse pelas matérias citadas
- Avaliar o aprendizado sobre *storytelling* e sobre a história contada e os tópicos trabalhados de geografia, se for o caso.



### 3.4 Nossa História na Pandemia

#### 3.4.1 Contexto

O compartilhamento de conhecimento através de contação de histórias é uma das mais antigas formas de educação existente. Esta sequência didática propõe o uso do *storytelling* aliada ao uso das redes sociais para incentivar o aluno a exercer sua criatividade, através da produção de texto, de forma a cativar a sua atenção, incentivando também a interação entre colegas de turma e o uso de tecnologias que estão disponíveis a todos.

De acordo com Scarabotto e colaboradores (2011):

O interesse do brasileiro pela leitura e produção de conteúdos na internet pode ser uma grande possibilidade de constituir formas mais significativas de organização da didática escolar. As redes sociais podem ser consideradas como elemento lúdico para potencializar o prazer pela produção dos conteúdos referentes ao currículo assim como aproximar a escola da realidade concreta dos alunos (SCARABOTTO et al., 2011, p.2).

Segundo Barros-Mendes e Castro (2015), se a sociedade está mais moderna com a chegada da tecnologia, permitindo uma interação mais rápida e “aproximada” entre as pessoas, é necessário que a escola prepare o aluno para o mundo digital. Para eles:

O que se tem, em síntese, é que atualmente, não se pode mais falar somente em letramentos, e sim, em multiletramentos e multimodalidades no ensino escolar, enxergando o aluno como um ser digital, um (re) construtor da linguagem, por isso a necessidade da escola em se renovar e preparar os alunos para o funcionamento de uma sociedade cada vez mais digital. Pois, se a sociedade muda, a linguagem a acompanha (BARROS-MENDES & CASTRO, 2015, p.6-7).

Para Scarabotto e colaboradores (2011) “inserir as redes sociais em propostas pedagógicas a serem desenvolvidas na escola é importante devido às novas formas de organização cultural, e por ampliar as possibilidades de desenvolvimento dos alunos”. Continuam os autores:

A intenção é formar alunos que saibam produzir e interpretar textos de uso social - orais e escritos - e que tenham trânsito livre nas várias situações comunicativas que permitem plena participação no mundo letrado. Faz parte desse mundo letrado e conectado, as redes sociais e seus múltiplos espaços de interação e comunicação (SCARABOTTO, et al., 2011, p.4)

Diante deste contexto, esta sequência didática aposta no *Twitter* como ferramenta educacional, em que o professor deverá propor, através da rede social, a produção de um conto narrativo e compartilhado, onde postará o texto introdutório, até 280 caracteres e aos alunos caberá continuar a narrativa, criando uma grande história da turma durante a pandemia.

Salienta-se que esta sequência poderá ser realizada dentro das atividades curriculares ou como projeto interdisciplinar, considerando a suspensão das aulas presenciais, devido à pandemia da Covid-19.

### **3.4.2 Objetivos**

- Promover interação entre alunos de uma mesma turma, por meio do *Twitter*, incentivando-os a se conhecerem melhor;
- Promover uma pedagogia mais interativa, usando as tecnologias atuais para manter o aluno mais interessado na aula que se propõe;
- Incentivar a interpretação de texto nas redes sociais, entendendo o significado das mais diversas linguagens informais presentes na *web* (Caso o professor identifique a necessidade, é sugerida a criação de um glossário de “gírias da internet”, onde os alunos podem explicar os significados das palavras e expressões usadas informalmente na internet).
- Promover a socialização virtual da turma durante o isolamento social.

### **3.4.3 Conteúdo**

Sugere-se que esta atividade seja proposta pelas disciplinas Português, Literatura ou Informática, visando à produção e interpretação de texto para assim enriquecer o vocabulário e a normatização da escrita culta.

Esta sequência também promove a socialização entre os colegas de escola, cujo papel é fundamental para a formação individual de cada aluno, já que na

convivência escolar é possível interagir com uma diversidade de ideias e valores, aprendendo o respeito às diferenças.

#### **3.4.4 Ano**

Alunos dos anos finais do ensino fundamental, pois é necessário que os alunos tenham certa independência no uso da internet. Também pode ser aplicado a alunos da Educação de Jovens e Adultos.

#### **3.4.5 Tempo**

Propõe-se que esta sequência didática seja desenvolvida por um período mínimo de 30 dias e o máximo a critério do professor.

#### **3.4.6 Materiais e Recursos**

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

- Celular ou computador com acesso à internet;
- Conta na rede social *Twitter*.

#### **3.4.7 Desenvolvimento**

Preliminarmente, o professor deverá informar aos pais ou responsáveis sobre a atividade a ser desenvolvida e a necessidade de criação de uma conta do *Twitter* por cada aluno.

O professor, bem como os alunos, deverá ter/criar uma conta na rede social *Twitter*.

O professor publicará na rede social o início da narrativa, postando um texto de até 280 caracteres, em que os alunos deverão continuar, individualmente, acrescentando as situações pessoais que estão vivenciando durante o isolamento social.

Para isso, será definida uma ordem de postagem, que pode ser a ordem da chamada ou por sorteio, a critério do professor.

Cada aluno deverá “twittar” uma única vez, porém quando todos os participantes já tiverem produzido seu “twitt”, o professor pode então liberar para que os alunos continuem com as publicações.

Ao final de 30 dias, o professor deverá copiar as publicações, colar em um editor de texto (por exemplo *Word* ou *Writer*), fazer a correção ortográfica e semântica dos textos e dar o *feedback* para os alunos sobre a correção.

Após as correções, o professor deverá marcar (se possível) duas aulas conjugadas *online* e discutir com os alunos as histórias contadas por cada um.

Abra a discussão para que os alunos socializem verbalmente os *posts* publicados no *Twitter* e faça um fechamento da discussão explicando sobre a importância das tecnologias para a educação neste contexto de isolamento social, bem como sobre a importância de falarmos sobre nós mesmos para os colegas, incentivando a interação entre eles e o apoio mútuo.

### **3.4.8 Avaliação**

- Desenvolvimento da interação entre os alunos: o professor deve manter um olhar atento e analítico para as interações, réplicas e tréplicas dos alunos. Estreitar os laços neste momento onde a pandemia nos distanciou fisicamente pode proporcionar alívio psicológico e emocional aos estudantes.

- Avaliar a escrita considerando a norma padrão culta e a narrativa dos textos;

- Avaliar a criatividade na contação da própria história.

## **3.5 Pandemia: O que eu fazia e o que estou fazendo**

### **3.5.1 Contexto**

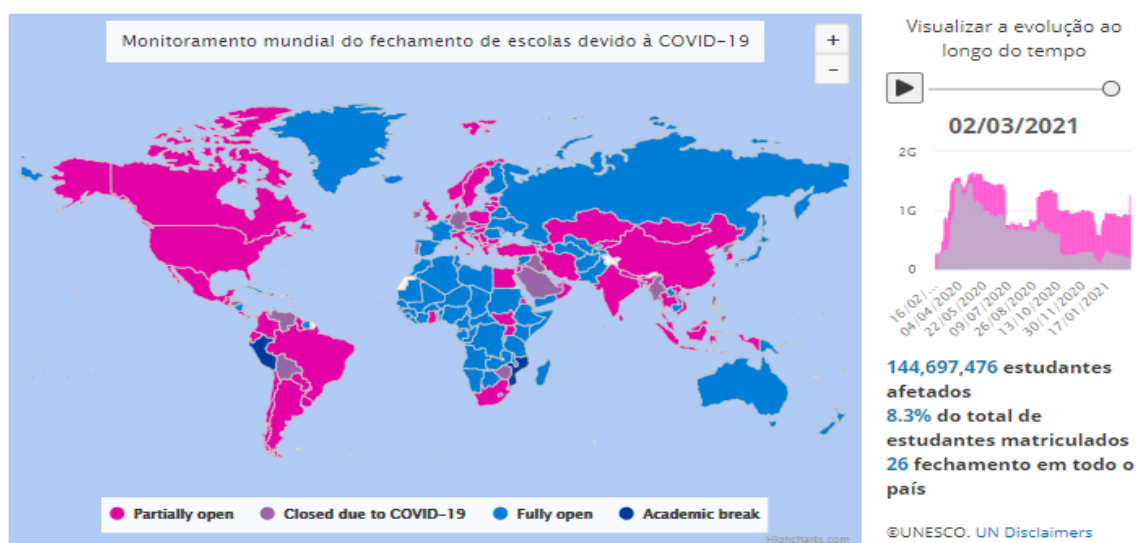
A pandemia da Covid-19 mudou a vida de todos nós – disso não há dúvidas. Neste contexto propõe-se esta sequência didática, convidando os alunos a falarem um pouco sobre suas realidades e como estão lidando com isolamento da escola, colegas e limitação das atividades que antes eram livremente praticadas, como passeios nos parques, shoppings, cinemas, etc.

É importante ensinar e incentivar os alunos a se protegerem contra a doença: será que, após meses de pandemia, os nossos alunos sabem de fato do que se trata esse vírus e como proteger seus familiares e ele mesmo? Além de instruir, o papel do educador nessa proposta é, sobretudo, de ouvinte, para oferecer aos educandos acolhimento e solidariedade para auxiliá-los a lidar com a ansiedade e os impactos dessa doença em suas vidas.

A pandemia da Covid-19, causada pelo vírus Sars-CoV-2 ou novo coronavírus, vem produzindo impactos não apenas de ordem fisiológica, mas também reverberações em âmbitos sociais, educacionais, econômicos, políticos, culturais e históricos sem precedentes na história recente das epidemias. E o que dizer dos desafios que o isolamento social provocou? Como lidar com as situações adversas que o distanciamento social continua produzindo? (BRASIL, 2020, p.4).

Acredita-se que a maioria dos nossos alunos sentem falta de seus colegas, da rotina, dos professores e demais funcionários da escola. O ambiente escolar proporciona um envolvimento social importante que vai além da sala de aula. E, enquanto não há a possibilidade do retorno das aulas presenciais, além de oferecer o conteúdo curricular, devemos nos preocupar com os aspectos emocionais causados nesses alunos.

Figura 5: Impacto da Covid-19 na educação



Fonte: <https://pt.unesco.org/covid19/educationresponse>

A partir deste contexto pandêmico e do isolamento social vivenciado pela comunidade escolar, nesta sequência didática, o professor deverá propor aos alunos gravarem um vídeo de até 5 minutos e publicarem no *YouTube*, respondendo às perguntas a seguir: O que você tem feito para se prevenir e não ser contaminado pelo coronavírus? Quais são suas preocupações sobre a Pandemia? O que você gostava de fazer antes da Pandemia que não faz mais? O que você tem feito para se divertir?

### 3.5.2 Objetivos

- Estimular as medidas sanitárias para prevenção do coronavírus, através da aula introdutória e o estímulo a pesquisa, para identificar o que os alunos estão fazendo de certo ou errado;
- Incentivar os alunos a falarem sobre seus *hobbies* antes e depois da pandemia;
- Incentivar o uso de tecnologias digitais e redes sociais como forma de comunicação e interação segura com colegas e com o professor, pois é através destas mídias sociais que os alunos podem continuar a rever, interagir e acolher uns aos outros
- Ouvir as preocupações dos alunos para conhecer a realidade de cada um e tentar desenvolver estratégias para minimizar os impactos sociais e emocionais do isolamento, através dos vídeos publicados no *Youtube*.

### 3.5.3 Conteúdo

Esta sequência pode ser proposta nas aulas de Ciências ou Biologia, onde podemos e devemos explorar o tema com os estudantes para aprofundar os estudos sobre os vírus, sobre comportamentos saudáveis e a importância da empatia neste contexto de pandemia.

Além disso, a socialização com os colegas de escola tem um papel fundamental na formação individual de cada aluno. A convivência em grupo possibilita a interação com uma diversidade de ideias e valores, e, com a pandemia, esse convívio foi transposto para o mundo virtual, por meio da utilização das tecnologias digitais disponíveis.

### **3.5.4 Ano**

Alunos dos anos finais do ensino fundamental ou do ensino médio, pois é necessário que os alunos tenham certa independência no uso da internet. Também pode ser aplicado a alunos da Educação de Jovens e Adultos.

### **3.5.5 Tempo**

4 (quatro) aulas de 50 minutos.

### **3.5.6 Materiais e Recursos**

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

- Celular ou computador com acesso à internet;
- Conta no *YouTube*

### **3.5.7 Desenvolvimento**

Inicialmente, o professor deverá informar aos pais ou responsáveis sobre as próximas quatro aulas em que farão uso do *YouTube*.

Antes da primeira aula, o professor deverá gravar uma aula sobre o coronavírus SarsCOV 2, com explicações biológicas e sociais, incluindo, os meios de prevenção, a importância do uso de máscaras, da higiene das mãos e do isolamento social.

O professor deverá criar um canal no *YouTube* para postar o seu vídeo.

Este canal será exclusivo para esta sequência didática, portanto, o professor deverá colocar os alunos como colaboradores e assim poderão publicar seus vídeos neste único canal.

### 1ª aula *online*:

O professor deve apresentar o canal criado no *Youtube* e o vídeo para que os alunos assistam depois da aula.

Propõe-se que o professor fale sobre seus *hobbies*, quais atividades fazia antes da pandemia e que por causa dela, não está mais fazendo; falar sobre o que tem feito para se divertir nesses tempos difíceis.

Após a explanação, propor que os alunos façam um vídeo, individual, respondendo às seguintes perguntas:

- O que você tem feito para se prevenir e não ser contaminado pelo coronavírus?
- Quais são suas preocupações sobre a Pandemia?
- O que você gostava de fazer antes da Pandemia que não faz mais?
- O que você tem feito para se divertir?
- Qual mensagem você quer passar para a sociedade?

O vídeo deve ter no mínimo de 3 e no máximo de 5 minutos e ser postado por cada aluno no canal da turma no *Youtube*.

### 2ª aula *online*:

- Perguntar aos alunos sobre os desafios de produzirem o vídeo.
- Incentivá-los a falar sobre seus sentimentos durante o isolamento social.
- Escolher alguns vídeos para assistirem juntos.
- Abrir uma discussão sobre os vídeos assistidos.
- Incentivá-los a comentar nos vídeos dos colegas, em pelo menos 5 deles.

### 3ª aula *online*:

- Escolher mais alguns vídeos para assistirem juntos.
- Abrir uma discussão sobre os vídeos assistidos.



- Aprofundar na questão da prevenção da Covid-19.

4ª aula *online*:

- Escolher mais alguns vídeos para assistirem juntos.
- Abrir uma discussão sobre os vídeos assistidos.
- Aprofundar na questão da prevenção da Covid-19.
- Ao final da discussão, criar um *slogan* da turma sobre a convivência virtual durante a pandemia.

### **3.5.8 Avaliação**

- Avaliar se as perguntas propostas foram respondidas no vídeo produzido.
- Avaliar o aprendizado sobre a prevenção da contaminação, de modo que, caso seja necessário, abordar o assunto em uma nova aula, mais completa e mais explicativa sobre o coronavírus;
- Avaliar a interação da turma no canal do *Youtube*, por meio dos comentários nos vídeos postados.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inovação tecnológica avança a passos largos e a educação precisa acompanhar. Neste cenário em que estamos vivendo hoje, onde uma doença ainda pouco desvendada tirou nossos alunos de dentro da escola, a educação com o uso das mais diversas ferramentas tecnológicas tornou-se primordial. Educandos de todos os níveis de ensino precisam da tecnologia para dar continuidade aos seus estudos e é por isso que as TIC's não podem mais ser deixadas de lado. O aprender precisa ser dinâmico, criativo e interessante aos alunos, visto que infelizmente a evasão escolar tende a aumentar devido à falta de aulas presenciais.

Ao longo do curso, muitas foram as reflexões acerca do papel da escola e do professor no processo de ensino e aprendizagem, e a missão que temos enquanto educadores em envolver nossos alunos no conhecimento que queremos compartilhar. Existe todo um mundo virtual, com inúmeros recursos tecnológicos disponíveis que podem e devem ser usados a favor do aprendizado. Nesse sentido, este curso de especialização ajudou a abrir uma nova porta para um mundo onde educação e tecnologia caminham lado a lado em prol de nossos alunos: o que para nossos jovens entretenimento pode ser usado no processo de ensino e aprendizagem, o que tornará, sem dúvidas, o aluno mais interessado e participativo.

As cinco sequências didáticas aqui apresentadas visam promover o conhecimento recheado de diversão, criatividade, interação e integração, de modo que o conteúdo ensinado seja de fato aprendido. Espera-se que, com a execução dessas SD's em aulas seja vista pelos alunos como prazerosa, interessante e cativante.

Com tantas mudanças tecnológicas impostas às instituições de ensino, acredito que essa nova geração passe a enxergar a escola como um ambiente onde o aprender é prazeroso e dinâmico, rico em criatividade, diversidade e aberto a novidades, onde o mundo virtual se entrelaça com o mundo real de forma bastante enriquecedora.

Quantos mestres e doutores em potencial não se perdem pelo caminho devido à falta de estímulo e investimento na modernização das escolas públicas? São muitas as dificuldades encontradas nesse caminho, que entram na seara da política, gestão de recursos públicos e a prioridade de nossos governos, que precisam ser revistas pela sociedade para mitigar o abismo entre o ensino que se

pretende e o ensino que é praticado devido à falta de recursos. Os professores das escolas públicas são verdadeiros heróis, fazendo *muito com pouco* recurso disponível.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Raquel Haua. **Storytelling e mídias digitais: uma análise da contação de histórias na era digital**. Revista Hipertexto, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 2, n. 1, p. 13-36, 2012.
- ARAUJO, Camila. CORREA, Marcos. **Sequência didática: conceitos e orientações**. In: Curso de especialização em tecnologias digitais e educação 3.0. Disciplina, Inovação & Tecnologias digitais 3.0 - P1. 2019\_2. Disponível em: <<https://virtual.ufmg.br/20192/mod/resource/view.php?id=75513>>. Acesso em: 26 set. 2020.
- ARAGÃO, Robélia. **Sequência Didática para trabalhar com o celular em sala de aula**. Sensibilidade – Blog de Robélia Aragão. Disponível em <<https://robeliaaragao.wordpress.com/2014/04/02/sequencia-didatica-para-trabalhar-com-o-celular-em-sala-de-aula/>> Acesso em 18 de out. de 2019.
- BARROS-MENDES, Adelma; CASTRO, Juliana da Costa. **O gênero textual twitter como objeto de ensino: as multimodalidades e os multiletramentos em sala de aula**. In: IV Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa, 2015, Uberlândia. **Anais do SIELP 2014, 2015**. v. 3. p. 1-14
- BIZELLI, Maria Helena; *et al.* **Informática para a terceira idade – características de um curso bem sucedido**. Rev. Ciênc. Exatas. v.5, n.2, p. 4-14, 2009.
- BRIDGES, Bill *et al.* **O mundo das trevas: livro de regras do sistema Storytelling**. São Paulo. Devir livraria, 2006.
- BUENO, Natalia Lima. **O desafio da formação do educador para o ensino fundamental no contexto da educação tecnológica**. Rev. iberoam. educ. Madrid, v.37, p. 72-78, 1999. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/O-DESAFIO-DA-FORMA%C3%87%C3%83O-DO-EDUCADOR-PARA-O-ENSINO-NO-Bueno/1153d80265d5949bb7f89b87289638bb56390901>. Acesso em:18 de out. de 2019.
- DOMINGOS, Adenil Alfeu; DOMINGUES, Ana Sabrina de Oliveira Leme; BISCO, Kátia Santana. **Storytelling midiático: a arte de narrar a vida como ferramenta para a educação**. In: VI COLÓQUIO INTERNACIONAL: EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 6, 2012, São Cristóvão. **Anais[...]**Mídia, Tecnologia e Educação. São Cristóvão, 2012. [s. n.].
- FAUSTO, Boris. **História do Brasil**. 14ª ed. São Paulo: Edusp, 2013.
- FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação?**. 8ª. ed. Rio de Janeiro: ed. Paz e Terra, 1979.
- FREIRE, Paulo, SHOR, Ira. **Medo e ousadia: cotidiano do professor**. 11ª edição. Rio de Janeiro: ed. Paz e Terra, 1986.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação**. 9ª edição. São Paulo: ed. Papyrus, 2007.

LOPES, C; ALVES, V. P: As novas possibilidades de educação nas Universidades Abertas do Brasil (UAB) e da Terceira Idade (UnATI). In SASTRE, E. A; SILVERES, L. *Encruzilhadas da universidade particular: caminhos e possibilidades*. 1ª edição. Brasília, ed. Universa, 2006

MARCATTO, Alfeu. **RPG como instrumento de ensino e aprendizagem: uma abordagem psicológica**. In: ZANINI, Maria do Carmo. Simpósio RPG & Educação, 1, 2002, São Paulo. **Anais[...]** | Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir, 2004. p. 152-179.

MARQUINA, Raymond. **Twitter usos educativos**. Plataforma do vídeo: Slideshare. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/raymarq/usos-educativos-de-twitter>. Acesso em: 18 maio 2020.

**MICHAELIS** moderno dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: [https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tecnologia/\\*/](https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tecnologia/*/) Acesso em: 10 jun. 2020.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13ª edição. Campinas: ed. Papyrus, 2000.

NANNI, Daniela. (s/d). **Idosos na internet: adeus à info-exclusão**. Revista Eletrônica Idade Ativa. Disponível em: <https://infoseniordireito.wordpress.com/2008/05/26/idosos-na-internet-adeus-a-info-exclusao/> Acessado em 27/11/2019.

OLIVEIRA, Gustavo Oliveira de. **Você sabe o que é NETIQUETA?** Profissionais de TI – Pra quem respira Informação. 2009. Disponível em: <https://www.profissionaisdeiti.com.br/voce-sabe-o-que-e-netiqueta/>. Acesso em 08/03/2021.

PACHECO, Mariã Aparecida Torres; PINTO, Leandro Rafael; PETROSKI, Roberto Fábio. **O uso do celular como ferramenta pedagógica: Uma experiência válida**. VIII Educere. Curitiba, 2017. **Anais[...]** Educação, Tecnologia e Comunicação. 2012. p. 6364-6376. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24549\\_12672.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/24549_12672.pdf). Acesso em 20 out. 2019.

PASQUALOTTI, Adriano. **Desenvolvimento dos aspectos sociais na velhice: experimentação de ambientes informatizados**. In: BOTH, Agostinho; BARBOSA, Márcia Helena Souza; BENINCÁ, Ciomara Ribeiro (org). *Envelhecimento humano: múltiplos olhares*. Passo Fundo: ed. Universidade de Passo Fundo, 2003. p.39-56.

SERAFIM, Maria Lúcia; SOUSA, Robson Pequeno. **Multimídia na Educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar**. IN: SOUSA, Robson Pequeno, MOITA, Filomena MCSC ,CARVALHO, Ana Beatriz: *Tecnologias digitais na*

*educação*. [on line]. Campina Grande, ed. Eduepb, 2011. P. 19-50. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247-02.pdf> . Acesso em 20 de maio de 2020.

SILVA, Claudio Gomes da. **A Importância do Uso das TICS Na Educação**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. São Paulo. vol. 16, p. 49-59, Agosto, 2018. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/tics-na-educacao>. Acesso em 20 de maio de 2020.:

SILVA, Jamile Anderson Luiz da; OLIVEIRA, Fábio Cristiano Souza; MARTINS, Daniele Juliano Silva. **Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft**. In: XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017, Curitiba. **Anais[...]** Culture Track. 2017. p. 987-990.

SOUSA, André Frota de; MONTEIRO JÚNIOR, Juscelino; MONTE, Davi Gomes. **Jogos de Interpretação de Papéis (Rpg) em Práticas Psicológicas**. In: II Encontro Regional de Estudantes de Psicologia do Norte & Nordeste. Belém. 2006. **Anais[...]** Criatividade, Cidadania e Psicologia. 2006. p. 19-20.

SOUSA, Robson Pequeno, MOITA, Filomena MCSC, CARVALHO, Ana Beatriz: **Tecnologias digitais na educação**. 21ª ed. Campina Grande. ed. Eduepb. 2011.

SCARABOTTO, Suellen do Carmo dos Anjos, et al. **Redes Sociais: O Twitter na Sala de Aula**. In: X Congresso Nacional de Educação- EDUCERE. Curitiba. 2011. **Anais[...]** Comunicação e Tecnologia. 2011. p. 8040-8051,. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4718\\_3457.pdf](https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4718_3457.pdf). Acesso em: 10 jun. 2020.

SCHWARCZ, Lilia Moritz; STARLING, Heloisa Murgel: **Brasil: uma biografia**. 2ª edição. São Paulo: ed. Companhia das Letras, 2015.

TEIXEIRA. Adriano Canabarro. **Formação Docente e Inclusão Digital: a análise do processo de emersão tecnológica de professores**. Orientador: Sérgio Roberto Kieling Franco. 2005. 126f. Tese (Doutorado em Informática na Educação). Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação. Universidade de Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, 2005.

TOSTES, Ana Paula Baltazar. VALENÇA, Marcelo M. **O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo**. Rev. Carta Inter. Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 221-243, 2019. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/335469301\\_O\\_Storytelling\\_como\\_ferramenta\\_de\\_aprendizado\\_ativo](https://www.researchgate.net/publication/335469301_O_Storytelling_como_ferramenta_de_aprendizado_ativo)> Acesso em: 10 de abril de 2020.

VIEGAS, Amanda. **Como aproveitar o uso do celular em sala de aula?** Plataforma do texto: Blog: Tecnologia da Educação. 2018. Disponível em: <<https://www.somospar.com.br/uso-do-celular-em-sala-de-aula/>> Acesso em 20 de out. 2019

## REFERÊNCIA PARA OS ESTUDANTES

DOLL, Johannes et al.: **segurIDADE Virtual: Privacidade**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul. Disponível em <[http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material\\_privacidade.pdf](http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material_privacidade.pdf)>

DOLL, Johannes et al.: **segurIDADE Virtual: Compras**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul. Disponível em <[http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material\\_compras.pdf](http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material_compras.pdf)>

DOLL, Johannes et al.: **segurIDADE Virtual: Vírus**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul. Disponível em: <[http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material\\_virus.pdf](http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material_virus.pdf)>

DOLL, Johannes et al.: **segurIDADE Virtual: Spam**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul. Disponível em: <[http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material\\_spam.pdf](http://www.nuted.ufrgs.br/oa/seguridade/assets/material_spam.pdf)>

FIGUEIREDO, Luciano. **Rebeliões no Brasil Colônia**. 1ª edição. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2005.

JORDÃO, Fábio. **História: a evolução do celular: banco de dados**. Tecnomundo. Disponível em: <https://www.tecnomundo.com.br/celular/2140-historia-a-evolucao-do-celular.htm>. Acesso em: 20 out. 2019.

NASCIMENTO, William. **Como criar uma conta no Twitter**. Canaltech – Magazine Luiza. Disponível em <https://canaltech.com.br/redes-sociais/como-criar-uma-conta-no-twitter/> Acesso em maio de 2020.

**RPG SimpleDice** – Disponível na Google Store e na Apple Store;

SCHUTT, Diego. **Como Transformar suas Ideias em Histórias**. Ficção em Tópicos. Disponível em: <https://ficcao.emtopicos.com/escrever/desenvolvendo-ideias/> Acesso em maio de 2020.

TRESPACH, Rodrigo. **Histórias não (ou mal) contadas - Revoltas, golpes e revoluções no Brasil**. 1ª edição. Rio de Janeiro. Editora Harper Collins. 2017.