

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

Ludmila Borges

**TECNOLOGIAS DA EDUCAÇÃO 3.0 COMO FERRAMENTAS OTIMIZADORAS
DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Belo Horizonte

2020

Ludmila Borges

**TECNOLOGIAS DA EDUCAÇÃO 3.0 COMO FERRAMENTAS OTIMIZADORAS
DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

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

2020

CIP – Catalogação na publicação

B732t Borges, Ludmila
Tecnologias da educação 3.0 como ferramentas otimizadoras do processo de ensino e aprendizagem [recurso eletrônico] / Ludmila Borges. - Belo Horizonte, 2020.
39 f.

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

Orientadora: Leandra de Castro Gonzaga Figueiró

Inclui bibliografia.

1. Educação. 2. Tecnologia educacional. 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: LUDMILA BORGES

Matrícula: 2019712606

Título do Trabalho: Tecnologias da Educação 3.0 como ferramentas otimizadoras do processo de ensino e aprendizagem

BANCA EXAMINADORA:

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

Professor(a) examinador(a): Ana Rafaela Correia Ferreira

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

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

PARECER: APROVADA

NOTA: 90

CONSIDERAÇÕES:

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



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Moreira Marques, Secretário(a)**, em 20/12/2020, às 15:42, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0466020** e o código CRC **1E8A3033**.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar ferramentas digitais como instrumentos otimizadores do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Desta forma, ampliando o interesse e a participação dos educandos na construção do conhecimento como sujeitos ativos no processo educacional. No decorrer dele algumas questões serão levantadas, entre elas: Como utilizar ferramentas digitais de forma significativa na educação? De que forma a tecnologia está presente na sociedade e na vida dos estudantes? Ao longo desse estudo são apresentadas propostas possíveis para a construção e trocas de conhecimentos entre educando e professores, de modo a ser possível responder a tais questionamentos. A tecnologia faz parte da sociedade e está presente nas instituições sociais. No âmbito escolar não basta apenas que a tecnologia esteja presente. É necessário que ela seja utilizada como instrumento eficaz no processo de ensino e aprendizagem, de modo a ampliar os meios de ensinar e aprender. Assim, todas as propostas apresentadas foram desenvolvidas focando na participação e interação dos educandos e professores no processo de construção de conhecimento e aprendizagem, tendo as ferramentas digitais como recursos importantes nos processos educacionais.

Palavras-chave: Educação. Conhecimento. Tecnologia. Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

The present paper has as objective to introduce digital tools as an optimizing instrument for the teaching and learning processes of the students. Thus, broadening the interest and the participation of the learners in knowledge construction as active subjects in the educational process. During the paper some questions will be raised, such as how to use digital tools in a meaningful way in education context? In what ways is technology present in society and in the life of the pupils? Throughout this paper possible propositions are presented with the purpose to construct and provide an exchange between teachers and learners with the intention of answering those questions. Technology is part of society and is present in social institutions. In the educational sphere is not sufficient that technology is present. It is necessary that technology is used as an effective instrument in the learning and teaching process, thus expanding the possibilities for teaching and for learning. As a consequence, all the propositions presented are focused on the participation and interaction of students and teachers in the process of knowledge and learning construction, having digital tools as important resources in educational experiences.

Key words: Education. Knowledge. Technology. Teaching. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 MEMORIAL	10
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	14
3.1 “O jogo da memória na educação”	14
3.1.1 Contexto de utilização.....	14
3.1.2 Objetivos.....	14
3.1.3 Conteúdo.....	14
3.1.4 Ano.....	15
3.1.5 Tempo Estimado.....	15
3.1.6 Previsão de materiais e recursos.....	15
3.1.7 Desenvolvimento.....	15
3.1.8 Avaliação.....	16
3.2 “ HQ e Geografia”	17
3.2.1 Contexto de utilização.....	17
3.2.2 Objetivos.....	18
3.2.3 Conteúdo.....	18
3.2.4 Ano.....	18
3.2.5 Tempo Estimado.....	18
3.2.6 Previsão de materiais e recursos	18
3.1.7 Desenvolvimento.....	18
3.8.8 Avaliação.....	19
3.3 “História da Educação Infantil Brasileira.”	20
3.3.1 Contexto de utilização.....	20
3.3.2 Objetivos.....	21
3.3.3 Conteúdo	22
3.3.4 Público Alvo.....	22
3.3.5 Tempo Estimado.....	22
3.3.6 Previsão de materiais e recursos.....	22
3.3.7 Desenvolvimento.....	23
3.3.8 Avaliação	25
3.4 “A escola no combate as <i>Fake News</i>.”	26
3.4.1 Contexto de utilização.....	26
3.4.2 Objetivos.....	27
3.4.3 Conteúdo.....	27
3.4.4 Ano.....	27
3.4.5 Tempo Estimado.....	28
3.4.6 Previsão de materiais e recursos.....	28
3.4.7 Desenvolvimento.....	28
3.4.8 Avaliação.....	30
3.5 “<i>Storytelling</i> em tempos de Pandemia.”	31

3.5.1 Contexto de utilização.....	31
3.5.2 Objetivos.....	32
3.5.3 Conteúdo.....	32
3.5.4 Ano.....	32
3.5.5 Tempo Estimado.....	33
3.5.6 Previsão de materiais e recursos.....	33
3.5.7 Desenvolvimento.....	33
3.5.8 Avaliação.....	34
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo está marcado pelos avanços tecnológicos numa velocidade jamais vista em qualquer outro período da humanidade, e a escola está inserida nesse contexto, já que, como Paula Sibilia (2012) nos apresenta: “A escola é uma tecnologia de época.”. Sendo assim, a educação não ficará de fora desses avanços, mesmo porque a escola prepara os corpos para as propostas da sociedade em que ela está inserida.

Estes avanços do mundo virtual, tecnológico e digital romperam as paredes das individualidades, criando redes virtuais que unem pessoas, culturas e saberes. As tecnologias digitais chegaram a uma sociedade com um modelo de escola pré-estabelecido há mais de duzentos anos, e por muito tempo foram vistas como ameaças ao processo de ensino e aprendizagem, sendo ignoradas durante longo período pela educação tradicionalista, em que somente o professor era o detentor do conhecimento e o aluno o ser passivo que só recebe informações.

Entretanto, chegou-se ao cenário cotidiano em que as tecnologias digitais têm alterado a nossa forma de ser, pensar, agir, se comportar, conhecer, aprender e, também, ensinar. Conforme Salles (2018) afirma:

Há um intenso processo de hibridização, em que natureza e máquina se fundem produzindo novas formas de existência, outros modos de pensar e inusitadas maneiras de compreender o mundo. (SALLES, 2018, p.241).

Nesse sentido, faz-se necessário que escola perceba a funcionalidade das tecnologias para além de um simples acesso, pois é preciso apreendê-las e incorporá-las pedagogicamente no ensino por meio do currículo, de forma que os recursos analógicos de aprendizagem se fundem à nova realidade, produzindo novas formas de aprender. De acordo com Richard Mayer (2003), em sua Teoria de Aprendizagem Multimídia “Os alunos aprendem mais profundamente quando as ideias são apresentadas utilizando múltiplos meios como sons, imagens, vídeos e animações.”.

Para que exista a otimização do processo de ensino e aprendizagem por meio da utilização das tecnologias digitais que são reflexo dessa época, torna-se imprescindível entender que a adesão das escolas a essa realidade vai muito além do simples contato com essa nova realidade virtual, já que as novas tecnologias

precisam estar inseridas na escola como parte do processo e não como inimigas tampouco como salvadoras onipotentes da educação. É preciso entender que as tecnologias digitais já fazem parte do cotidiano do aluno, e inseri-las nas práticas educativas como parte do processo de ensino e aprendizagem é uma questão pedagógica.

Neste contexto, o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, ofertado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), surgiu como grande oportunidade para o aprendizado docente sobre a usabilidade das novas tecnologias educacionais em sala de aula. Ao longo do curso fomos apresentados, ou reapresentados às tecnologias digitais que podem ser utilizadas de forma a auxiliar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Essas ferramentas, em sua maioria, já fazem parte da nossa sociedade, entretanto, na maioria das vezes, elas não são vistas como suporte aos processos educativos e sim como entretenimento. O curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 nos apresentou uma forma diferente e eficaz de fazê-las subsídios digitais para a educação.

Um fato a considerar é o momento em que a sociedade se viu diante de um período de pandemia do Covid-19 em que os meios digitais se tornaram, em alguns casos, a única ponte capaz de manter os vínculos sociais entre as pessoas. As tecnologias digitais que têm permitido as aulas remotas e a manter os vínculos entre alunos, professores, família e escola que foi proposto pela Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, por meio de Portaria da Secretária Municipal de Educação, SMED, 110/2020 publicada no Diário Oficial do Município onde fala sobre a construção coletiva de novas estratégias de ensino. Segundo esta Portaria:

Art. 1º – Os Professores para a Educação Infantil, os Professores Municipais e os Pedagogos passarão a exercer suas atribuições por meio do regime de teletrabalho, conforme o disposto na Portaria SMPOG nº 014/2020, de 08 de abril de 2020, e suas alterações, a partir de 17 de junho, para elaboração de estudos, revisão do planejamento pedagógico inicial e construção coletiva de novas estratégias de ensino. (BELO HORIZONTE, 2020)

Dessa forma, saber lidar com essas ferramentas digitais é um diferencial no processo de ensino e aprendizagem, especificamente, neste ano 2020 em que o isolamento social foi adotado pelo Estado de Minas Gerais e obrigatório por mais de sete meses.

Além de aprender sobre novas tecnologias digitais, tivemos a oportunidade de produzir sequências didáticas que têm como objetivo planejar as atividades para os alunos etapa por etapa, a fim de alcançar os objetivos de aprendizagem propostos pelos professores. Apesar de serem muito semelhantes aos planos de aulas, são mais amplas e apresentam diferentes estratégias de ensino. Segundo Zabala (1998), sequências didáticas são:

[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos [...] (ZABALA, 1998 P.18).

As sequências realizadas ao longo do curso foram desenvolvidas com o objetivo de serem utilizadas em sala de aula para ajudar a ampliar o processo de ensino e aprendizagem. A seguir, apresento as cinco sequências didáticas que compõem este trabalho de conclusão de curso, com o contexto de utilização e o tema de cada uma delas:

- Sequência 1: *O jogo da memória na educação*. O contexto de utilização desta sequência foi trabalhar o meio ambiente com turmas de 6º ano na disciplina de Geografia. O jogo apresenta ideias de cuidados com a água e o solo e como eles são importantes na vida da sociedade em geral. Ao final da atividade cada estudante irá produzir um jogo com imagens. Esse jogo pode ser trocado com os colegas da sala.
- Sequência 2: *HQ e Geografia*. O contexto de utilização se dá para turmas do 6º ano do ensino fundamental. Esta sequência tem como finalidade a criação de uma HQ (História em quadrinhos) com a origem da Terra.
- Sequência 3: *História da Educação Infantil Brasileira*. Esta sequência foi proposta para atender a demanda dos profissionais da educação que estão em regime de teletrabalho. Nessa sequência didática são apresentados estudos relativos ao teletrabalho, que são apresentados e discutidos em reuniões com os profissionais da educação. Durante o desenvolvimento dessa sequência, o conteúdo contemplado é a revisão da Legislação Educacional Brasileira para elaboração de novas estratégias de ensino.

- Sequência 4: *A escola no combate as Fake News*. Observa-se que muitas questões oriundas de disseminação de *fakes news* chegam às escolas e influenciam diretamente as atitudes dos educandos e da comunidade escolar. Diante desse contexto a escola tem um papel fundamental na ajuda ao combate as *fakes*. Esse combate deve ser feito de modo que os alunos possam circular no ciberespaço de forma crítica e saibam identificar as armadilhas que essas falsas notícias oferecem.
- Sequência 5: *Storytelling em tempos de Pandemia*. Esta sequência apresenta uma proposta de trabalho para alunos do 4º ano do ensino fundamental. As disciplinas contempladas são a de Língua Portuguesa e Literatura. Esta atividade foi proposta no princípio da pandemia do Covid-19 no ano de 2020. Os estudantes puderam realizar a leitura deleite do livro “Reinações de Narizinho” e conhecer um pouco da vida e da obra de Monteiro Lobato, por meio de contação de histórias produção de vídeos que foram enviados no grupo do *WhatsApp* da turma.

Além das cinco sequências didáticas (SDs) já descritas, este Trabalho de Conclusão de curso (TCC) contém um memorial reflexivo que conta a minha trajetória enquanto discente, e também docente, ao longo da minha vida educacional. O memorial apresenta os principais momentos que marcaram a minha vida pessoal e profissional. E, ao término do TCC, encontram-se as considerações finais que refletem sobre todo o aprendizado adquirido ao longo do curso e os impactos profissionais que ele terá nas minhas atividades e escolhas profissionais.

2 MEMORIAL

Em 1983, na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais, após descobrir que estava grávida de uma menina, Dona Marta, minha mãe, ao folhear as páginas de uma revista da casa onde ela trabalhava como empregada doméstica leu a história de uma bailarina russa chamada Ludmila Semenyaka. E ali meu nome foi escolhido. O sonho dela era ter uma filha bailarina que flutuava pelos palcos encantando a todos com seu talento e carisma. Eu nunca quis dançar... Nunca quis fazer balé. Mas, ainda assim, eu encanto as pessoas como meu talento e carisma. Como? Tornei-me professora.

Entretanto, como nasce um professor? Costumo dizer que a vontade, o desejo de ser professora, surgiu em mim no ano de 1991 quando dei início aos meus estudos na Escola Municipal Professora Alice Nacif. Aos sete anos aquele ambiente já me fascinava. Como era lindo aquele lugar! E ali, eu ia aprender a ler, escrever meu nome, ter amigos. Essa era minha expectativa ao utilizar aquele uniforme pela primeira vez.

O primeiro dia ainda está guardado na memória: uma moça de óculos, cabelos anelados, alta e muito bonita parou na frente da fila em que eu estava com minha mãe. Lembro-me da minha mãe despedindo-se de mim e dizendo que viria me buscar mais tarde, era a primeira vez que eu passaria tanto tempo longe de casa. A alegria tornou-se medo. Então o sinal bateu, as mães foram embora e o choro começou: o meu, dos meus futuros amigos, das crianças de outras filas. Até que a moça de cabelos cacheados falou: “venham comigo”. E lá se foi àquela fila com crianças de olhos marejados seguindo aquela moça de cabelos cacheados. Na sala de aula, a voz dela acalmava, acalentava. E ela se apresentou: Márcia - Professora Marcia.

Esta foi a minha primeira professora. A que deu origem ao meu desejo de ser docente. Eu a achava linda, inteligente, amorosa. E eu queria ser igual a ela. As amizades da infância vieram, as festas, as danças, a leitura, a escrita. Os anos passaram-se e posso dizer que fui muito feliz nesta escola de 1991 a 1998. Entrei

com choro e saí com choro, agora de saudade. Cada professor daquela instituição fez crescer em mim o desejo de ser professora.

Nos ano de 1999, dei início aos meus estudos no Ensino Médio, na Escola Estadual Cristiano Machado. O período da adolescência para uma menina negra, pobre, fora dos padrões não é fácil. Poucos, mas bons amigos, e muito *bullying*. Ao longo desse período tive bons e maus professores. Ambos marcaram minha trajetória escolar. Devido à falta de respeito que presenciava, ao sofrimento dos meus professores, a vontade de ser professora foi diminuindo. Mas eu achava muito interessante o trabalho da Supervisora. E eu gostava de conversar com ela, principalmente, quando ia buscar alguma coisa para meus professores. Um dia descobri que ela era pedagoga.

Naquela época fazer uma faculdade era um sonho muito distante para jovens de escola pública. Formei-me aos dezessete anos, qual seria o próximo passo? Vestibular? Não. O próximo passo seria procurar um emprego para ajudar em casa. Entregar currículos só com o nome e endereço escritos, afinal adolescentes não têm experiência. Depois de um ano de muitas tentativas frustradas em conseguir um emprego, decidi que faria o vestibular da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG.

Minha primeira tentativa foi no ano de 2002, quando prestei vestibular para Farmácia, devido a um teste vocacional que fiz numa revista para estudantes. Não fui aprovada. Fiz cursinho pré-vestibular durante dois anos e não passei. A partir da terceira tentativa eu decidi retornar ao meu sonho de ser professora, então tentei Pedagogia pela primeira vez. Já não fazia cursinhos, estudava em casa, lia muito, dava aulas particulares para as crianças do meu bairro. Só consegui ingressar em uma faculdade no ano de 2005 na Universidade do Estado de Minas Gerais- UEMG. Fui aluna de uma das primeiras turmas que ingressam pelo sistema de cotas dessa instituição. Ali, efetivamente, começava a minha caminhada para que eu alcançasse meu objetivo de me tornar professora.

Ao longo do curso de Pedagogia, entre 2005 e 2009, aprendi e me debrucei sobre teorias e legislações educacionais. Fiquei encantada em conhecer tantos autores importantes a minha formação: Paulo Freire, Piaget, Vygotsky, Freud e tantos outros

fundamentais à minha vivência acadêmica. Fui da última turma que a Professora Santuza Abras lecionou. Que experiência fantástica! Ela foi uma professora que conseguiu me encantar durante a faculdade.

Entre as vivências que mais me influenciaram ao longo minha formação acadêmica, as trocas de experiências e interações com os estudantes da minha sala foram uma das mais importantes. Construí amizades que duram até os dias de hoje. Outro momento importante na minha construção como ser docente foram os estágios curriculares e extracurriculares. Estagiei por três anos na Fundação Hemominas, realizava palestras sobre a importância da doação de sangue e medula. Esse estágio foi fundamental para que eu diminuísse a minha timidez. Também estagiei, por um ano, em uma faculdade particular na coordenação do curso de Direito. Esse período de estágios foi imprescindível para que eu conseguisse permanecer na faculdade, pois eu me mantive, ao longo do curso, somente com bolsas de estágios.

Ao longo do curso de Pedagogia tive uma disciplina de Tecnologias da Educação. Foi uma boa disciplina, entretanto, com a carga horária muito pequena, apenas um semestre. Era o tempo dos blogs e do início do *Youtube*. Ainda não era possível imaginar como as tecnologias digitais da educação invadiriam esse espaço. Naquela época, muitas eram vistas como inimigas da educação e não aliadas.

Colei grau em 2009 e finalmente realizei meu desejo de ser professora. Vivenciei dois anos como Supervisora de uma escola da rede estadual. Foi uma experiência difícil. Confesso que pensei em desistir por vários momentos. Mas, hoje, percebo que foi um momento importante para meu crescimento profissional. Também atuei em uma escola confessionnal durante um ano. E, em 2013, ingressei na Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, como Educadora Infantil, já que ainda não era utilizada a nomenclatura atual de Professor Municipal para a Educação Infantil. Isso só mudou em 2018, por meio de um movimento grevista. Esse movimento foi de muito aprendizado para mim. Ali eu me vi professora, lutando por meus direitos e por uma educação de qualidade. Hoje, atuo na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, ambos os cargos na Rede Municipal de Belo Horizonte. Pude ter experiências que proporcionaram um grande aprendizado na área de Geografia. Ainda que não sendo licenciada, permaneci por dois ministrando aulas desse disciplina para turmas de

sexto ano do Ensino Fundamental. O que veio a me influenciar essa disciplina para a realização de duas sequências didáticas apresentadas ao longo do curso.

Ao me inscrever no Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 eu procurava saber um pouco sobre a utilização de recursos digitais na escola, e, assim, tentar inseri-los à minha realidade nas escolas em que atuo. Entretanto, devido à pandemia de 2020, já não me vejo na posição de “tentar” fazer uso dessas tecnologias na escola. Eu já as estou utilizando e aprendendo na prática, com muitos erros e acertos, a importância de tê-las como aliadas reais no processo de ensino e aprendizagem. Tem sido uma luta diária me adaptar a essa nova realidade educativa. As professoras que me cativaram ao longo da minha formação enquanto ser docente não faziam uso de tecnologias digitais, eu, depois de formada, também não sabia utilizar esses recursos, ainda que eles estivessem próximos a mim. O ano de 2020 veio como um divisor de águas na minha vida enquanto docente, e também, como ser humano. Hoje, posso afirmar que as tecnologias digitais são minhas principais aliadas na minha trajetória profissional. É por meio delas que eu estudo, pesquiso, interajo com meus alunos, faço cursos, participo de formações, tenho acesso a autores.

Portanto, após a conclusão desse curso pretendo me aprofundar nos estudos sobre as tecnologias digitais da educação e fazer a diferença na educação enquanto professora. No começo desse memorial descrevi o desejo que tinha que eu encantasse as pessoas com meu talento e carisma. E, pretendo sim encantá-las. Porém, diferente da bailarina famosa a qual meu nome homenageia, meu palco é a sala de aula, é o chão de uma escola. E as minhas sapatilhas são conhecimento, o estudo e as tecnologias digitais como instrumentos de trabalho.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 O jogo da memória na Educação

3.1.1 Contexto de utilização

A presente sequência tem como objetivo trabalhar o tema meio ambiente na disciplina de Geografia em turmas de 6º ano do ensino fundamental. O Jogo da Memória apresenta um conteúdo equilibrado de ideias voltadas ao cotidiano dos estudantes. O tema “Meio Ambiente”, por exemplo, pode ser trabalhado em todas as disciplinas, desde a Educação Infantil ao Ensino Médio. Podemos usar o formato digital do jogo no laboratório da escola, e também criar uma versão impressa desse Objeto de Aprendizagem (ao). A versão impressa pode ser realizada por meio de pesquisas dos alunos.

3.1.2 Objetivos

- Compreender a importância da preservação ambiental;
- Reconhecer os principais problemas ambientais vivenciados em nosso país;
- Identificar e compreender que essas mudanças colocam espécies em risco de extinção ou ameaçadas;
- Promover ações que possam conscientizar a sociedade sobre a importância de preservar e cuidar do meio ambiente;
- Realizar o tratamento da informação presentes em matérias de jornais, revistas, internet, livros didáticos.

3.1.3 Conteúdo

Geografia: Natureza, atividades econômicas e problemas ambientais.

3.1.4 Ano

6º ano do Ensino Fundamental.

3.1.5 Tempo Estimado

Seis horas- aulas para a sequência planejada.

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

Jornais, revistas, livros didáticos, computadores, papéis coloridos, lápis de cor, impressoras.

3.1.7 Desenvolvimento

Utilizar notícias das mídias sobre vários crimes e acidentes que causaram inúmeros problemas ao meio ambiente: queimadas, derramamento de óleo no litoral brasileiro, rompimento de barragens. Entre as muitas questões propostas pelos estudantes, a questão do meio ambiente, geralmente, é a mais relevante. Ao estudar paisagens e lugares, eles conseguem perceber como esses crimes e acidentes mudam e mudaram os lugares e paisagens causando grandes impactos ambientais.

Aula 1: A presente sequência terá início com a seguinte pergunta: Você considera importante preservar o meio ambiente? (Pergunta formulada a partir de questionamentos realizados pelos estudantes sobre queimadas, poluição causada pela Empresa Vale e vazamento de óleo no litoral). Essa pergunta será debatida pelos alunos ao longo da primeira aula.

Aula 2: Seguindo o livro didático, inicia-se a aula expositiva sobre os principais problemas ambientais: poluição atmosférica, poluição do solo e poluição das águas e seus principais efeitos na nossa vida e na fauna e flora. Sugere-se utilizar imagens do livro e também imagens buscadas na internet em várias páginas como *Greepeace*, *Discovery*, vídeos no *Youtube* e jornais impressos.

Aula 3: A terceira aula deverá ocorrer no laboratório de informática e os alunos poderão, com auxílio dos professores, pesquisar em *sites* de jornais e revistas notícias referentes aos problemas ambientais que afetaram nosso país no ano corrente, por exemplo: queimadas, vazamentos de óleo e rompimento de barragens. E discutir como isso afeta nossa vida e o meio ambiente.

Aula 4: A quarta aula será a produção individual de um texto abordando os problemas estudados e como eles influenciam a vida das pessoas, e os problemas que causam à fauna e à flora. Espera-se que os estudantes sejam capazes de fazer ligação entre os problemas ambientais e o cotidiano das pessoas como: problemas de saúde, aumento dos preços dos alimentos e destruição das áreas e preservação ambiental.

Aulas 5 e 6: As quintas e sextas horas aulas serão utilizadas para que os alunos possam interagir com o OA, Jogo da Memória, nos computadores da escola. Os estudantes serão orientados a utilizar o jogo voltado ao tema meio ambiente. Depois de jogarem nos computadores do laboratório, os alunos irão começar a criação de um jogo da memória impresso, em dupla, utilizando os textos produzidos por eles, as informações coletadas pelas pesquisas realizadas no laboratório, os textos dos livros didáticos.

3.1.8 Avaliação

O processo avaliativo se dará de forma a observar a participação e a interação dos estudantes ao longo de todo o processo de produção das atividades solicitadas nas aulas dentro e fora de sala, além de considerar as dúvidas trazidas pelos estudantes e o grau de interesse e participação. Dessa forma, o processo avaliativo se consolidará de maneira processual e formativa, tendo como principal objetivo criar práticas significativas e singulares para o contexto social dos estudantes. Na criação do jogo da memória também serão avaliados a criatividade, o interesse e o nível de dificuldades dos jogos construídos. Ao final da realização desta sequência, os estudantes precisam ser aptos a compreender os objetivos propostos, como:

- Compreender a importância da preservação ambiental: O professor precisa estar atento às discussões e debates realizados pelos alunos ao longo da sequência. Espera-se que eles compreendam que fazem parte do ambiente e dependem diretamente dele.
- Reconhecer os principais problemas ambientais vivenciados em nosso país: Ao final das atividades desenvolvidas os estudantes devem ser capazes de contextualizar os problemas ambientais relativos ao nosso país e, assim, propor estratégias que possam ser adequadas à realidade brasileira.
- Identificar e compreender que essas mudanças colocam espécies em risco de extinção ou sob ameaças: Ao longo da realização das atividades os alunos devem perceber a importância da diversidade das espécies para o meio ambiente.
- Realizar o tratamento da informação presentes em matérias de jornais, revistas, internet, livros didáticos: Durante as atividades os alunos precisam estar atentos às fontes de informações e, assim, realizar uma leitura crítica e atenta dos dados estudados.

3.2 HQ e Geografia

3.2.1 Contexto de utilização

A presente sequência didática traz uma proposta de estudos alinhada ao conteúdo de Geografia, sobre o Planeta Terra e suas características principais. As atividades serão desenvolvidas com as turmas de sexto ano do Ensino Fundamental. Os estudantes serão estimulados a pensar a Geografia de forma cotidiana, dentro da realidade que estão inseridos: muita informação, muita tecnologia e pouco filtro do que é conhecimento.

Os estudantes serão convidados a se reconhecerem como pertencentes da história do planeta e como as mudanças que eles sofrem influenciam as suas vidas de forma direta. Para tal, será utilizado o livro didático disponibilizado pela escola intitulado “Vontade de Saber- Geografia.”, no entanto o professor poderá fazer uso de outros livros didáticos que tratem o tema Planeta Terra.

3.2.2 Objetivos

- Capacitar os alunos a procurarem variadas fontes fidedignas de informação na internet.
- Criar novas possibilidades do uso das tecnologias digitais, como por exemplo, softwares de criação de quadrinhos, curtas metragens e outros.
- Auxiliar as turmas, a saber, fazer o uso das tecnologias digitais como uma das ferramentas de aprendizagem e não a única.

3.2.3 Conteúdo

O conteúdo trabalhado pela sequência será “Conhecendo o planeta Terra”, cujas atividades serão desenvolvidas na disciplina de Geografia, e serão levantadas questões como:

- De que forma se deu a formação do nosso planeta?
- Localização do nosso planeta no Universo.
- Quais movimentos ele realiza?
- É plana ou redonda?

3.2.4 Ano

As atividades serão desenvolvidas com as turmas de sexto ano do Ensino Fundamental.

3.2.5 Tempo Estimado

Para a realização das atividades serão utilizadas 5 aulas de 50 minutos.

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

Os materiais e recursos necessários para realização da sequência didática são: computadores, livros didáticos, televisão, celulares e câmeras fotográficas.

3.2.7 Desenvolvimento

Aula 1: Durante a primeira aula, levantar as principais dúvidas dos estudantes em relação ao nosso planeta. Durante esse primeiro momento os estudantes estarão sentados em círculo, o que facilita a fala e a visualização de todos.

Aula 2: As dúvidas levantadas na primeira aula serão o ponto de partida para dar início ao capítulo do livro didático do conteúdo trabalhado que nos apresenta a Terra: “Conhecendo o planeta Terra”, abordando um pouco da sua formação e origem. Após a leitura do texto: “A origem da Terra” no capítulo 3 do livro didático “Vontade de Saber”, os estudantes irão escrever um texto descrevendo o planeta Terra. O texto será lido e apresentado na sala para trocas de ideias.

Aula 3: Na terceira aula, os estudantes irão pesquisar no laboratório de informática eventos importantes ao longo do processo de formação da Terra, buscando identificar o tempo geológico do tempo histórico.

Aula 4: A quarta aula vai ser a aula de apresentação do aplicativo de criação de Histórias em Quadrinhos (HQ), cujos aplicativos sugeridos serão o Toondoo, <http://www.toondoo.com>, e o Pixton, <https://www.pixton.com/br>. Ambos são explicativos e de fácil acesso. Nesse momento, os estudantes poderão tirar dúvidas sobre o uso da ferramenta e a criação de HQ. Durante o desenvolvimento da sequência, iremos realizar pesquisas na internet em diversos canais do *Youtube*, que podem ser pesquisados em casa ou no laboratório da escola, vídeos, filmes, revistas e reportagens. Ao longo das atividades os alunos devem observar às fontes utilizadas, procurando saber a origem das mesmas, veracidade, entre outros. Como serão utilizadas fontes variadas de informações, os alunos devem ser orientados a anotar as informações que julgarem mais relevantes para poderem trocar experiências com os demais colegas.

Aula 5: Durante a aula iremos criar um quadrinho sobre a história e as origens da Terra. As Hq's (Histórias em Quadrinhos) serão desenvolvidas no laboratório da escola durante a última atividade da sequência e disponibilizadas aos demais estudantes no formato digital e impresso.

3.2.8 Avaliação

A avaliação acontecerá de forma processual, ao longo das aulas, considerando: interações entre os alunos, dúvidas trazidas por eles, as discussões em grupo, interesse, participação, provas mensal e trimestral e a realização da Hq com a origem da Terra.

Ao final da realização das atividades os alunos devem estar aptos a compreenderem os seguintes objetivos propostos:

- Capacitar os alunos a procurar variadas fontes de informação na internet: ao final da realização da sequência, os estudantes devem reconhecer fontes variadas de conhecimento, como sites de buscas e canais na Internet, além de fontes escritas como o livro didático e jornais.
- Criar novas possibilidades do uso das tecnologias digitais, como por exemplo, softwares de criação de quadrinhos, curtas metragens e outros: Após a realização das atividades os alunos devem fazer uso de ferramentas digitais para a produção de conhecimento e informações referentes ao tema estudado.
- Auxiliar as turmas a saber fazer o uso das tecnologias digitais como uma das ferramentas de aprendizagem e não a única: ao término da sequência é importante que os discentes estejam aptos a diferenciarem as ferramentas digitais de ferramentas analógicas e reconhecer que ambas não competem entre si e, sim, se complementam.

3.3 A História da Educação Infantil Brasileira

3.3.1 Contexto de utilização

Diante do momento de pandemia do Covid-19 que o mundo tem passado, os profissionais da educação foram surpreendidos com novas propostas educacionais como o teletrabalho, aulas online e reuniões virtuais. Apesar dessas ferramentas não serem algo novo no dia a dia das pessoas, foi uma grande mudança na realidade das escolas, principalmente as públicas, onde a realidade das tecnologias digitais ainda não estava consolidada de forma eficaz. Computadores precários, internet de má qualidade, profissionais que ainda não dominavam os equipamentos, ou que tinham receio em utilizá-los nos seus

trabalhos são reclamações recorrentes quando se fala em tecnologia nas escolas públicas brasileiras.

Dessa forma, o ano de 2020 veio para mudar paradigmas da educação, podendo considerá-la como antes e depois da pandemia. A Educação a Distância (EAD) não é uma inovação educacional, entretanto, na maioria das vezes ela não era vista como algo viável, e sofria preconceitos em relação à sociedade que supervaloriza o ensino presencial.

Nesse contexto, a EAD começou a ser vista como um meio, ou saída real e possível para que possamos alunos e professores, exercer nossas atividades educacionais ao longo do ano de 2020.

Nesta sequência didática, propõe-se apresentar estudos relativos ao teletrabalho, que nos foi imposto pela Prefeitura Municipal de Belo Horizonte por meio da Portaria da Secretária Municipal de Educação, SMED, 110/2020 publicada no Diário Oficial do Município, onde discorre sobre a construção coletiva de novas estratégias de ensino:

Art. 1º – Os Professores para a Educação Infantil, os Professores Municipais e os Pedagogos passarão a exercer suas atribuições por meio do regime de teletrabalho, conforme o disposto na Portaria SMPOG nº 014/2020, de 08 de abril de 2020, e suas alterações, a partir de 17 de junho, para elaboração de estudos, revisão do planejamento pedagógico inicial e construção coletiva de novas estratégias de ensino. (BELO HORIZONTE, 2020).

Assim sendo, proponho um conjunto de vídeos e *podcasts* que tratam sobre a Educação Infantil, primeira etapa da Educação Básica, para os profissionais que estão em teletrabalho, no formato de um minicurso para auxiliar na construção coletiva de estratégias para o ensino remoto na Educação Infantil ao longo do período de isolamento social e que pode ser um apoio ao retorno presencial.

3.3 2 Objetivos

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

- Identificar o conceito de infância como construção social e do tempo em que se vive, visando a entender as diferentes concepções de infância ao longo do tempo.

- Reconhecer as diferentes infâncias existentes ao longo da história da sociedade.
- Aprimorar seus conhecimentos em relação à Legislação Educacional Brasileira.
- Participar ativamente da construção de estratégias para o ensino remoto para a Educação Infantil, considerando as especificidades dessa etapa de ensino.

3.3.3 Conteúdo

Como conteúdo, será trabalhada a Legislação Educacional Brasileira, Lei de Diretrizes e Bases da Educação, LDB 9394/96. A legislação educacional é muito importante na vida dos profissionais da educação, já que orienta os estudos e estratégias que os professores utilizarão com seus alunos durante o processo de escolarização. Entretanto, muitos não têm tempo para se dedicarem a uma leitura aprofundada dessa documentação. O período da quarentena é um bom momento para aprofundar essa leitura, e a utilização de vídeos e podcasts são recursos que podem auxiliá-los nesses estudos, na perspectiva de utilizá-los durante o isolamento social e no retorno presencial as aulas.

3.3.4 Público Alvo

Professores e profissionais da Educação. Nessa modalidade, o público alvo, em sua maioria, já tem acesso às tecnologias digitais mais populares: celular, *notebook*, tablets. E, estas tecnologias podem ser utilizadas como recurso para estudos remotos e trabalho ao longo da pandemia.

3.3.5 Tempo Estimado

A realização deste minicurso terá a duração de 4 videoaulas de 20 minutos e uma roda de conversa com os professores. Será publicado um vídeo por semana no *Youtube* em um canal destinado a estudos da Educação Infantil e da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), além de um *Podcast* realizado no aplicativo Anchor com o texto: “O homem de orelhas verdes”.

3.3.6 Previsão de materiais e recursos

Celular, *notebooks* ou *tablets* para acompanhar as videoaulas e participar das discussões sobre o tema.

3.3.7 Desenvolvimento

O desenvolvimento dessa atividade visa a apresentar aos professores e profissionais da Educação a História da Educação Infantil Brasileira. Os vídeos serão publicados no Youtube e compartilhados no grupo, Whatsapp, de professores da Escola de Educação Infantil, onde as “rodas de conversa”, presentes em todas as videoaulas, serão realizadas.

Videoaula 1: Infância como construção social. Neste primeiro vídeo, publicado no *Youtube*, o assunto tratado é a construção do conceito de infância. Essa apresentação mostra as diferenças presentes na infância que conhecemos hoje da infância medieval, onde as crianças eram tratadas como miniaturas de adultos e, conseqüentemente, consideradas seres incompletos e passivos às vontades dos adultos, conforme Philippe Ariés no livro “Construção Social da criança e da família”. Neste primeiro momento, faz-se necessário entender que a criança sempre existiu ao longo da história, mas não como a conhecemos. Após essa primeira aula, abre-se a discussão para perguntas e dúvidas nos comentários do canal. Por se tratar de uma plataforma colaborativa de produção de conteúdo, o vídeo pode ser compartilhado para um número maior de pessoas podendo ser assistido por usuários além do público alvo inicial. Ao final desse primeiro vídeo o público alvo deve refletir sobre as seguintes questões:

- A infância sempre existiu tal qual a conhecemos na atualidade?
- Qual a importância da infância na construção social do sujeito?

Videoaula 2: Infâncias Brasileiras. A segunda vídeoaula vai apresentar as diferentes infâncias presentes no nosso país. O vídeo publicado no canal vai mostrar diferentes formas de viver a infância no Brasil: crianças das cinco regiões brasileiras, crianças indígenas e crianças quilombolas. Para aprofundar o tema será apresentado o vídeo “Parangolé” do grupo Emcantar. Depois de assistir esse vídeo, faremos uma discussão sobre o tema “Infâncias Brasileiras”. Ao final dessa atividade os participantes devem fazer reflexões sobre:

- As infâncias brasileiras são iguais em todas as regiões?
- Como se dá a infância no contexto da pandemia?
- É possível vivenciar a infância na Educação Infantil sem a Educação na modalidade presencial?

Videoaula 3: Legislação Educacional. Neste terceiro vídeo publicado no canal, vamos iniciar falando sobre a Educação Infantil com contexto educacional brasileiro: desde a pré-escola dos anos 80, quando a Educação Infantil (EI) não era considerada parte do processo de escolarização formal até a Lei de diretrizes e bases da Educação (LDB), em 1996 quando ela passa a integrar o sistema de Educação Básica brasileiro. Para contextualizar, será utilizada a Constituição de 88 e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990. O intuito desse terceiro momento é mostrar que a Educação Infantil nem sempre foi um direito das crianças brasileiras e que esse direito é recente e, ainda passa, por modificações para alterar a qualidade e a igualdade de acesso. Após o vídeo, ocorrerá a roda de conversa sobre direitos das crianças da Educação Infantil.

Videoaula 4: Base Nacional Curricular Comum (BNCC). O quarto momento deste minicurso vem trazer um estudo sobre a BNCC e as implicações que esse documento normativo traz para a EI. Após a postagem do vídeo, a proposta é que a discussão nos leve a refletir sobre como garantir os seis direitos de aprendizagem das crianças em tempos de quarentena: brincar, conviver, participar, expressar, explorar e conhecer-se. E, trazer esses direitos para os planejamentos das aulas remotas que estamos realizando. Neste momento será enviado o *podcast* “O homem de orelhas verdes” para que os profissionais possam sentir, por meio da Literatura, um pouco da percepção infantil sobre o mundo.

Tarefa Final 5: Essa última atividade será uma “Roda de Conversa” virtual com os (as) educadores(as) participantes do ciclo de debates. Serão levantadas questões como:

- O que é infância?
- Qual a infância a Educação Infantil atende?

- Como a Educação Infantil em nosso país é construída ao longo do tempo?

3.3.8 Avaliação

O processo avaliativo se dará de forma a observar a interação e a participação dos professores ao longo de todo processo, e ao final avaliar a consolidação dos seguintes objetivos:

- Identificar o conceito de infância como construção social e do tempo em que se vive. Ao final desse minicurso, destinado a professores em teletrabalho, os participantes devem ter consolidados o conceito de infância como uma construção social que foi adquirida ao longo do tempo e entender os processos que levaram a essa construção.
- Reconhecer diferentes infâncias ao longo da história e na atualidade. Ao final do compilado de vídeos os participantes precisam entender as diferentes infâncias presentes na atualidade e principalmente no contexto educacional brasileiro, visando a garantir um acesso mais igualitário a todas as crianças.
- Aprimorar seus conhecimentos em relação à Legislação Educacional Brasileira. Os professores devem entender que a legislação é importante para a educação tanto quanto a prática educativa. E que conhecer as leis que regem são importantes e sempre devem estar presentes em nossos estudos.
- Participar ativamente da construção de estratégias para o ensino remoto para a Educação Infantil, considerando as especificidades dessa etapa de ensino. Ao final desse minicurso, que vem como essa SD, nós, professores e profissionais da Educação Infantil, devemos estar conscientes de toda a luta histórica para que a EI estivesse como um dos pilares da Educação Básica brasileira e, nesse momento de pandemia, ela não deve ser deixada de lado das discussões educacionais.

3.4 A escola no combate às *Fake News*

3.4.1 Contexto de utilização

As *fake news* já fazem parte do cotidiano dos estudantes e da população em geral. O ciberespaço representado pela interconexão mundial de computadores, a internet, é um espaço real como qualquer outro, porém digital. E é nesse espaço onde as *fake news* começam a ser compartilhadas para a sociedade através atitudes, significados e construção de valores produzidos no ciberespaço e que influenciam diretamente a sociedade.

Observa-se que muitas questões oriundas de disseminação de fakes news chegam às escolas e influenciam diretamente as atitudes dos educandos e da comunidade escolar. Diante desse contexto a escola tem um papel fundamental na ajuda ao combate as fakes. Esse combate deve ser feito de modo que os alunos possam circular no ciberespaço de forma critica e saibam identificar as armadilhas que essas falsas notícias oferecem.

A propagação de falsas notícias se dá, na maioria das vezes, através das redes sociais: *Facebook*, *Twiter*, *Messenger* e *Whatsapp*. Links com informações inverídicas são repassadas cotidianamente como sendo verdadeiras e com intuito de enganar a população, influenciar em compras e estilos de vida, interferir na ciência e na política.

A escola não pode estar à parte da disseminação dessas noticias e nem ver nas redes sociais um inimigo a ser derrotado. Elas devem ser utilizadas como aliadas no combate as fakes e as suas consequências nocivas à sociedade.

Dessa forma, a rede social utilizada para os estudos referentes às fake news será a Goconqr. Esse recurso é muito semelhante ao Facebook, muito utilizado ou conhecido pela maioria da população, inclusive apresenta o mesmo *layout* de cores, disposição de imagens e botões. Esta ferramenta tem recursos para criação de mapas mentais, textos, pesquisas e QuiZ. Esses recursos serão compartilhados pelos estudantes para a turma e os demais alunos da escola

pelos grupos de Whatsapp que eles fazem parte, alcançando uma demanda maior de alunos e da comunidade escolar.

No contexto de utilização dessa sequência, o recurso indicado para a turma será o *Quiz*, que consiste num desafio de perguntas e respostas de verdadeiro ou falso, sendo possível montar um *ranking* entre os estudantes de forma lúdica e divertida.

3.4.2 Objetivos

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

- Identificar fontes de notícias: sites, páginas e demais aportes de textos no ciberespaço a fim de perceberem a intencionalidade da informação.
- Reconhecer características típicas de informações falsas como tom alarmista da notícia, apelo emocional, fotos utilizadas fora do contexto, diálogo explícito com crenças e gostos, e assim, realizar uma leitura crítica da informação e não repassar um boato.
- Valorizar a importância das notícias verdadeiras e do bom jornalismo como fonte de informação e conhecimento para a sociedade e manutenção da democracia e da pluralidade de ideias.

3.4.3 Conteúdo

Língua Portuguesa. As *Fake News* chegam às pessoas por meio de links dentro de textos. Esses textos apresentam o formato de informação, geralmente, notícias e manchetes, e os estudantes fazem a leitura desse boato como se fosse verdadeiro. Durante essa leitura eles necessitam utilizar as competências e habilidades adquiridas na disciplina de Língua Portuguesa ao longo do processo de alfabetização e letramento: inferências, interpretação de texto, leitura de charges e imagens.

3.4.4 Ano

Educação de Jovens e adultos – EJA, na certificação, último anos do Ensino Fundamental nessa modalidade e que os certifica para serem aprovados ao

Ensino Médio. Nessa modalidade de ensino, os estudantes já são alfabetizados e com acesso as redes sociais mais populares. E assim, são diretamente influenciados por boatos e notícias falsas disseminadas no ciberespaço. Essas *fake news* influenciam as suas escolhas pessoais, geram conflitos devido à pluralidade de ideias e visões de mundo. Assim sendo, é fundamental que a escola os auxilie a reconhecer, identificar e diminuir a propagação de boatos na internet.

3.4.5 Tempo estimado

A realização dessa atividade terá a duração de 6 aulas de 50 minutos. Sendo uma aula por dia ao longo de uma semana e um dia de aula geminada, duas aulas seguidas. A distribuição dessas aulas será 3 aulas em sala e 3 no laboratório de informática.

3.4.5 Previsão de materiais e recursos

Laboratório de informática, smartphones, jornais e folhas A4.

3.4.7 Desenvolvimento

O desenvolvimento dessa atividade visa a apresentar aos estudantes o universo dos boatos e fake news de forma crítica.

Aula 1: Em círculo começa-se a leitura do texto: “Por que a discussão das fake news deve ser levada para a sala de aula?”. Nesse primeiro momento, a intenção é levantar os conhecimentos pré-existentes dos alunos em relação ao assunto, e assim, serão levantadas as seguintes questões, distribuídas na turma em papel A4:

- Você já recebeu alguma notícia falsa? Qual?
- Você já compartilhou algum boato ou fake news? Por quê?
- Você consegue reconhecer uma informação falsa?
- Você acredita que as notícias falsas têm o poder de influenciar a vida das pessoas? Por quê?
- Qual a importância de combater, ou diminuir, a disseminação de fake news na sociedade?

As questões acima devem ser respondidas oralmente pelos estudantes, todos poderão expor suas ideias e conhecimentos para que a aula seja produtiva.

Aula 2: Com os estudantes distribuídos em quatro grupos de 5 alunos, eles irão pesquisar nos *smartphones* pessoais boatos apresentados pelo professor, que aqui age como mediador, escritos no quadro as seguintes fake news, presentes no site Fato ou *Fake*, do Portal G1, portal de notícias brasileiro mantido pelo Grupo Globo e sob a orientação da Central Globo de Jornalismo:

- Ministério da Saúde repassa R\$ 12 mil a hospitais por cada morte causada por Covid-19.
- Chá de boldo combate a Covid-19 em três horas.
- Alho cru e açafraão previnem a infecção pelo Coronavírus e curam a Covid-19.
- Governo russo soltou leões nas ruas para amedrontar a população e fazê-la ficar em casa por conta do Coronavírus.

Após cada grupo escolher um boato presente na internet, e descrito no quadro, os estudantes irão fazer a leitura e identificar as principais características presentes nas notícias falsas, destacando-as e copiando no caderno para apresentar ao restante da turma. Essa atividade deve durar em média meia hora para que possa ser possível fazer a exposição na turma. Eles devem ser capazes de identificar fontes, tom alarmista da notícia, erros ortográficos, fotos descontextualizadas, intencionalidade da informação e como ela se propagou na internet.

Aula 3: A terceira aula desta sequência didática consiste em auxiliar os estudantes a buscar fontes de notícias confiáveis na internet. Esse momento vai ocorrer no laboratório de informática e os alunos vão localizar *sítes* e páginas que buscam descobrir a veracidade das informações e dão dicas de como reconhecer boatos da internet. De acordo com Cristina Tardáguila, da Agência Lupa: “Notícia falsa dialoga com crenças, gostos. Quando a pessoa gosta de um time de futebol ou um partido, há a tendência a acreditar quando o texto fala mal dos demais”. Assim sendo, os estudantes precisam aprender a

ter a consciência do que é fato e o que é opinião pessoal que dialoga com suas crenças e gostos.

Algumas agências de notícias serão indicadas para que eles possam fazer a pesquisa, são elas: Portal G1 Fato ou *Fake*, e o projeto da agência Lupa Fato ou *Fake*.

Aula 4: Assim como a aula 3, essa aula vai ser realizada no laboratório de informática. Os estudantes serão orientados a criar um perfil na página do *Goconqr*. Essa página será apresentada pelo professor, que mostrará as características e alguns recursos. As contas podem ser feitas a partir da conta da página do *Facebook* ou com uma nova senha, o que fica a critério de cada aluno. Durante esse momento eles serão orientados a explorar o recurso: conhecer suas ferramentas, procurar grupos de seu interesse, criar grupos, mudar foto do perfil, adicionar suas descrições à página.

Aula 5: Após a exploração do recurso que ocorreu na aula anterior (a aula 5 acontece na modalidade geminada), os estudantes serão orientados a criar um *QuiZ*. Este quiz precisa ser montado com nove perguntas de verdadeiro ou falso, feitas de notícias retiradas da internet. Os estudantes devem ler as notícias e ao final responder se é verdadeiro ou falso, utilizando as dicas de como reconhecer boatos aprendidas ao longo dessa sequência. Ao final, disponibilizar o resultado a turma para realizar o ranking.

Aula 6: Durante a última aula da sequência, os estudantes vão discutir sobre como as *fake* são nocivas a sociedade e como é importante saber identificá-las de forma correta. Os alunos precisam compreender a importância do jornalismo de qualidade para manter a sociedade informada e entender que o termo *fake news* não deve ser utilizado de forma banalizada para referir-se a notícias que não atendem crenças e gostos pessoais.

3.4.8 Avaliação

O processo avaliativo se dará de forma a observar a interação e a participação dos alunos ao longo de todo processo, e ao final avaliar a consolidação dos seguintes objetivos:

- Identificar fontes de notícias: para saber se esse objetivo foi alcançado, ao longo da sequência, o professor precisa avaliar a leitura e observação dos alunos ao receber uma notícia. Algumas fakes foram apresentadas aos estudantes nesses boatos os alunos devem ser capazes de reconhecer as fontes e buscá-las na internet, em diferentes sites ou agências de notícias. Anotar essas fontes, saber reconhecer erros recorrentes como: erros de português, falta de dados ou dados suspeitos, notícias disparadas em vários grupos instantaneamente. Destacar e reconhecer fontes com facilidade, e de forma crítica, demonstrar que esse objetivo foi ou não alcançado ou se precisa ser trabalhado de forma mais intensa.
- Reconhecer características típicas de informações falsas: ao final da sequência, o professor precisa verificar se os estudantes já são capazes de identificar, ao longo da leitura, alguns elementos fundamentais de boatos e fakes. Esses elementos precisam ser levantados pelos alunos sem o auxílio do educador, anotados no papel e destacados nas notícias apresentadas pela turma, nas pesquisas realizadas no laboratório de informática.
- Valorizar a importância das notícias verdadeiras e do bom jornalismo: ao longo da realização das atividades os estudantes precisam aprender a utilizar as fakes para entender a importância das notícias verdadeiras. Ainda que essas sejam divergentes de seus gostos pessoais e crenças. Durante as rodas de conversa que acontecem na sala, o professor deve avaliar a participação e interação dos estudantes quando demais colegas apresentam notícias que causam conflitos de ideologias. A reação dos alunos é um fator a ser avaliado pelo professor, que aqui atua como mediador desses debates. O educador precisa estar atento a posturas desrespeitosas e que afetem o direito de pluralidade de ideias na turma. O bom desenvolvimento do debate é uma forma de avaliar se esse objetivo foi alcançado.

3.5 *Storytelling* em tempos de Pandemia

3.5.1 Contexto de utilização

Esta sequência didática tem como contexto de utilização trabalhar o tema Monteiro Lobato: Conhecendo o Sítio do Pica Pau Amarelo. A escola em que trabalho tem consolidado um projeto de leitura realizado em conjunto com a biblioteca e professores, visando a inserir os estudantes no mundo literário. Assim sendo, ao longo do ano, são realizados momentos de apreciação e deleite de livros literários. E, em cada mês, um autor, ou autora, é homenageado.

Nesse contexto, o ano literário teve início em meados de março de 2020. E o primeiro autor a ser apreciado e lido seria o Monteiro Lobato. A culminância desse primeiro autor aconteceria em 18/04, Dia do Livro. Entretanto, todos foram surpreendidos pela Pandemia do Covid-19, que parou o mundo e, conseqüentemente, o ano letivo.

Ao longo do curso de tecnologias me foi apresentado um meio de continuar o projeto Literário: o *storytelling*, ou contação de histórias. Antes de entrarmos em isolamento social, todos os alunos do quarto ano pegaram livros do autor citado para realizarem leituras em casa e na escola. E, estes livros não puderam ser devolvidos a biblioteca antes de entrarmos em isolamento. Com alguns contatos que tinha, consegui montar um grupo no Whatsapp e, dessa forma, manter a leitura e o deleite da obra: *Reinações de Narizinho*.

3.5.2 Objetivos

- Compreender a importância da leitura e da contação de histórias.
- Conhecer a vida e obra do autor Monteiro Lobato.
- Promover ações que possam valorizar a leitura e o reconto como um meio de entretenimento durante o isolamento social.

3.5.3 Conteúdo

Língua Portuguesa e Literatura. Os conteúdos trabalhados a partir do *Storytelling* serão desenvolvidos nessas duas disciplinas, que em alguns momentos se complementam. O reconto, a contação e a leitura deleite são momentos importantes para a experiência literária dos estudantes.

3.5.4 Ano

4º ano do Ensino Fundamental.

Nessa fase do ensino os alunos já estão alfabetizados e com autonomia para escolher livros na biblioteca, além de conversarem e trocarem vivências entre si, tornando a *storytelling* mais prazerosa e estimulante.

3.5.5 Tempo estimado

O tempo estimado para a execução dessa sequência será de 5 aulas de 50 minutos, realizadas pelo aplicativo *Whatsapp*, devido ao isolamento social.

3.5.6 Previsão de materiais e recursos

Livros, celulares, *internet*, *Youtube*, lápis de cor, cadernos, folhas coloridas, fantoches.

3.5.7 Desenvolvimento

O desenvolvimento dessa sequência teve início logo após o isolamento social decorrente da pandemia de COVID-19, Coronavírus, do ano de 2020.

Aula 1: Durante esse primeiro momento os estudantes serão apresentados ao aplicativo *Whatsapp* como o meio que será utilizado para realização de atividades escolares ao longo do período de distanciamento social. O grupo criado no aplicativo terão o professor como mediador.

Aula 2: Apresentação dos estudantes através de áudios e vídeos. Os estudantes poderão usar esse momento para descrever seus anseios e dificuldades relativos ao uso dessa ferramenta, *Whatsapp*, como ferramenta de aprendizagem.

Aula 3: A partir deste momento os estudantes já serão apresentados ao universo do autor Monteiro Lobato. Essa apresentação terá início com a biografia do autor e suas principais obras. Ao longo dessa apresentação os estudantes serão estimulados a realizar, apresentar e descobrir as histórias do autor suas vivências e produções ao longo da vida.

Aula 4: Com as narrativas dos livros *Reinações de Narizinho* os alunos deverão ler os textos de forma compartilhada em áudios e vídeos.

Aula 5: Após a produção da leitura deleite e da produção dos vídeos, os estudantes irão desenvolver atividades de colagem e pintura para uma exposição virtual, realizada através do aplicativo *Whatsapp*.

3.5.8 Avaliação

O processo avaliativo se dará de forma a observar a participação e a interação dos estudantes ao longo de todo o processo de produção das atividades solicitadas no grupo, além de considerar as dúvidas trazidas pelos estudantes e o grau de interesse e participação. Dessa forma o processo avaliativo se consolida de maneira processual e formativa, tendo como principal objetivo, criar práticas significativas e singulares para o contexto social dos estudantes e o momento que todos estão vivendo o isolamento. Ao final das atividades os estudantes precisam estar aptos a compreender os seguintes objetivos propostos:

- Compreender a importância da leitura e da contação de histórias: ao final da realização desta sequência os estudantes devem compreender que a leitura é importante para o desenvolvimento de habilidades como interação e oralidade, além de ser uma fonte de prazer e entretenimento.
- Conhecer a vida e obra do autor Monteiro Lobato: durante a realização das leituras e áudios, os alunos devem conhecer a vida e obra do autor; Compreender o contexto histórico de quando o mesmo viveu e como a obra dele é relevante para a literatura nacional.
- Promover ações que possam valorizar a leitura e o reconto como um meio de entretenimento durante o isolamento social.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando as sequências didáticas (SDs) aqui apresentadas é possível realizar algumas considerações importantes sobre o uso das tecnologias digitais na educação. Ao longo do curso Tecnologias Digitais e Educação 3.0 podemos perceber que, no contexto atual, diante do dinamismo das tecnologias digitais, os estudantes são chamados a desenvolver suas potencialidades de forma a ampliá-las e aumentar os seus conhecimentos.

As tecnologias já estão presentes na vida da sociedade e não ficam de fora da realidade e do contexto escolar, mudando a forma como os sujeitos aprendem e interagem socialmente. Os estudantes, em sua maioria, já nasceram inseridos num mundo digital e tecnológico e, essa característica do nosso mundo não deve ser ignorada pelas instituições escolares. Assim, é fundamental que os professores saibam fazer uso dessas ferramentas para otimizar os processos de ensino e aprendizagem desses estudantes ao longo de sua vida escolar.

Dessa forma, o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 permitiu perceber o uso das tecnologias como possibilidade pedagógica no âmbito escolar, como ferramenta eficaz nos processos educativos. Por muito tempo, as tecnologias digitais foram vistas como uma ameaça ao processo de ensino e aprendizagem e, assim, não eram inseridas no contexto escolar, apesar de já estarem presentes na maior parte das esferas sociais.

Ao longo do curso, pela leitura de diferentes autores, podemos desconstruir ideias de senso comum que dificultam o uso dessas ferramentas na escola. Também observamos que as tecnologias são um instrumento a mais no processo educativo. E não o único. E estes instrumentos podem ser inseridos na realidade escolar e nas práticas diárias que envolvem as interações entre professor/ aluno, aluno/aluno e escola/sociedade, dessa forma, criando os vínculos necessários ao processo de ensino e aprendizagem.

O modo em que o curso foi ofertado, de forma semipresencial, e após o isolamento, na modalidade Educação a Distância, EaD, também foram importantes para o desenvolvimento digital dos professores que participaram da formação. A partir das leituras dos textos, da participação em fóruns de discussão, da realização de trabalhos em grupo e da utilização da plataforma *Moodle* podemos verificar que é

viável manter as interações sociais de forma efetiva no ciberespaço. E que através dessas interações é possível construir conhecimentos efetivos e produzir conteúdos para a transformação da sociedade em que estamos inseridos.

As sequências didáticas foram desenvolvidas ao longo do curso em momentos distintos da nossa sociedade: antes e pós-pandemia. Isto influenciou na forma como os trabalhos foram realizados com os alunos e professores. Aplicar as Sd's em momentos distintos foi muito importante para desmistificar ideias de senso comum relativas à utilização das ferramentas digitais para a aprendizagem. Entre elas, a ideia de que a tecnologia distancia o contato social dos envolvidos. Ao longo do desenvolvimento das sequências pode-se ter uma interação muito próxima entre alunos e professores, pois, durante a pandemia as redes sociais foram utilizadas para manter os vínculos e laços afetivos entre as pessoas. Com os trabalhos apresentados pode-se demonstrar que a educação passa pelos caminhos da investigação e, esse caminho é feito de erros e acertos que são fundamentais para a construção real do conhecimento.

Por meio das disciplinas do curso foi possível elaborar atividades que contemplam o uso de ferramentas inovadoras para a construção de aulas, e cursos, atrativos e didáticos, para auxiliar os estudantes ao longo de seus estudos. Dessa forma, é possível que os alunos participem ativamente das propostas desenvolvidas e produzam conteúdos que podem ser acessados por eles em qualquer espaço e além dos muros da escola.

Os instrumentos apresentados ao longo do curso são de fácil utilização e despertam a curiosidade dos alunos, o que os auxilia nos processos educativos. Esse processo educativo, no âmbito do ciberespaço, oferece aos estudantes a possibilidade de criação de: jogos, vídeos, *podcasts* e brincadeiras virtuais. A possibilidade de criar gera um sentimento de apropriação da trajetória de ensino e o retorno dos discentes é muito satisfatório para eles e para os professores que fazem parte do processo.

Outro momento importante do curso foi a proposta de fazer uso das ferramentas já disponibilizadas no ambiente escolar, em laboratórios, salas de aulas e, também, os recursos que os estudantes já possuem, como celulares e tablets. Essa possibilidade apresentou-se de forma viável, uma vez que, a realidade financeira é um empecilho quanto ao acesso às tecnologias digitais. Fazer uso dos instrumentos já disponíveis é uma das formas de se incluir estudantes, e escolas, que por vezes,

ficavam de fora do mundo digital.

Cada uma das SDs apresentadas ao longo desse trabalho demonstrou o uso das tecnologias como ferramenta de inclusão e conhecimento. Ao longo da realização das atividades, os estudantes foram colocados como agentes ativos na produção de conhecimento, sendo eles, construtores de jogos, como o Jogo da Memória apresentado na primeira sequência: “O jogo da memória na Educação”. Em outro momento puderam trazer o universo das histórias em quadrinhos (HQs) para a sala de aula, com a segunda SD “HQ e Geografia”. As demais sequências já foram realizadas ao longo do período de isolamento, são elas: “História da Educação Infantil Brasileira”, minicurso destinado a professores e disponibilizado no Youtube, “A escola no combate as Fake News”, atividade voltada a comunidade escolar com o objetivo de diminuir a disseminação de notícias falsas através das redes sociais, e, por último a SD “*Storytelling* em tempos de Pandemia”, essa atividade proporcionou momentos de interação e leitura deleite entre alunos e professores fortalecendo vínculos e laços ao longo do isolamento social.

Portanto, o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 nos ofereceu um amplo conhecimento na utilização de recursos e ferramentas digitais como um instrumento efetivo nos processos educativos. Dessa forma, ele nos inseriu como agentes transformadores e multiplicadores digitais nas instituições escolares onde atuamos, ampliando o poder transformador que as tecnologias podem, e devem, realizar na educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R. A.; CHAVES, A. L.; Coutinho, F. **Avaliação de Objetos de Aprendizagem: Aspectos a serem considerados neste Processo**. In: II Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 2010, Ponta Grossa - PR. Anais do II Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia, 2010.

ALVES, Marco Antônio Sousa. A cibercultura e as transformações em nossas maneiras de ser, pensar e agir. In: LIMA, Nádya Laguárdia; STENGEL, Márcia; NOBRE, Márcio Rimet; DIAS, Vanina Costa. (Orgs.). *Juventude e cultura digital: diálogos interdisciplinares*. Belo Horizonte: Editora Artesã. 2017. P. 169-180.

BURGESS, Jean; GREENS, Joshua. Youtube – Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo. Aleph, 2009.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 37-129.

LIMA, A. F. Laura; ALONSO, M. Kátia. MACIEL, Cristiana. **Análise da qualidade em objetos de aprendizagem: reflexão sobre aspectos pedagógicos**. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2013) Whorkshop (WCBIE2013)

LIMA, Marcelo José Barbosa Rodrigues de. FERNANDES, Gustavo dos Santos. SANTOS, Jadeanny Arruda Silva. AGUIAR, Larissa Rayanne da Silva. SILVA, Flávio José de Oliveira. **Jogo digital como tecnologia educacional para a comunicação e prática pedagógica**. IN: Intercon- Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Educação. XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Natal. 2015.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II| Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

Por que a discussão sobre as fake news deve ser levada para a sala de aula. Revista Educação. Março 2018. Disponível em: <http://www.revistaeducacao.com.br/por-que-discussao-sobre-fake-news-deve-ser-levada-para-sala-de-aula/>

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

SANTOS, Maria das Graças Freitas. MAGALHÃES, Angélica Dias. DELPECH, Mariana Pereira. COUTINHO, Patrícia de Souza Albrecht. Deleites da Educação:

Powtoon como acurácia da aprendizagem. IN: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/565/578>

SIBILIA, Paula. A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros? Matrizes (USP. Impresso), v. 5, p. 195-211, 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.usp.br/matrizes/article/view/38333/41193>. Acesso em: 21 Abr. 2020.

SIBILIA, Paula. Redes ou paredes: A escola em tempos de dispersão. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=us2ZiXBnwps> Acesso em: Abril de 2020.

TORREZANI, Neiva. Vontade de Saber: Geografia. Capítulo 03. 2ª Edição. São Paulo. 2015.