

TECNOLOGIAS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA

Renan Bolonha Sancio
Jaqueline Maissiat



Renan Bolonha Sancio

Jaqueline Maissiat

TECNOLOGIAS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA

1º Edição

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo

Vitória - ES

2020

Copyright © 2020 by Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo - Ifes.
Depósito legal na Biblioteca Nacional, conforme Decreto Nº 1.824, de 20 de dezembro de 1907.
O conteúdo dos textos é de inteira responsabilidade dos respectivos autores.

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

JOSÉ JADIR PELA
Reitor

ANDRÉ ROMERO DA SILVA
Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação

RENATO TANNURE ROTTA DE ALMEIDA
Pró-Reitor de Extensão e Produção

ADRIANA PIONTTKOVSKY BARCELOS
Pró-Reitora de Ensino

LEZI JOSÉ FERREIRA
Pró-Reitor de Administração e Orçamento

ADEMAR MANOEL STANGE
Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional

IFES - CAMPUS VITÓRIA

HUDSON LUIZ CÔGO
Diretor Geral

MÁRCIO ALMEIDA CÓ
Diretor de Ensino

CRISTIAN MARIANI LUCAS DOS SANTOS
Diretor de Extensão

ROSENI DA COSTA SILVA PRATTI
Diretora de Administração

MÁRCIA REGINA PEREIRA LIMA
Diretora de Pesquisa e Pós-Graduação

LEONARDO BIS DOS SANTOS
Coordenador do PPGEH

COMISSÃO CIENTÍFICA

CHARLES MORETO
MARIZE LYRA SILVA PASSOS

REVISÃO

STELLA FARDIN DE OLIVEIRA DE PAULA

AUTORIA

RENAN BOLONHA SANCIO
JAQUELINE MAISSIT

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

RENAN BOLONHA SANCIO
SUEÉLLEN KRUGER SANCIO

CRÉDITOS DAS ILUSTRAÇÕES

FREEPIK.COM
CANVA.COM

PRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO

PPGEH - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM ENSINO DE HUMANIDADES DO
INSTITUTO FEDERAL DO
ESPÍRITO SANTO (IFES)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Nilo Peçanha do Instituto Federal do Espírito Santo)

S211t Sancio, Renan Bolonha.
Tecnologias digitais e ensino de história [recurso eletrônico] / Renan Bolonha Sancio, Jaqueline Maissiat. – 1. ed. - Vitória : Instituto Federal do Espírito Santo, 2020.
88 p. : il. ; 30 cm.

ISBN: 978-65-86361-90-2 (*E-book*)

1. História – Estudo e ensino. 2. Tecnologia educacional.
3. Letramento – Educação. 4. Educação – Efeito da inovações tecnológicas. 5. Ensino fundamental. 6. Professores – Formação.
I. Maissiat, Jaqueline. II. Instituto Federal do Espírito Santo. III. Título.

CDD 21 – 907

Elaborada por Marcileia Seibert de Barcellos – CRB-6/ES - 656

APRESENTAÇÃO

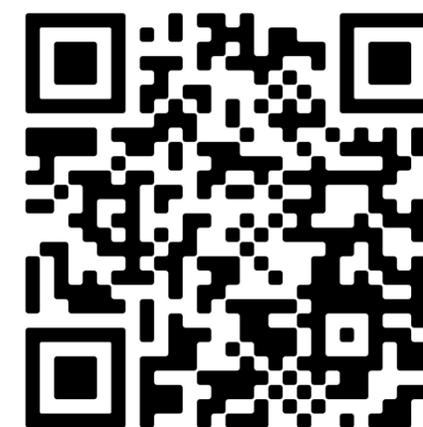


Este material educativo foi desenvolvido a partir da pesquisa “Tecnologias digitais e ensino de história no Ensino fundamental II”. O presente estudo foi realizado durante o curso de Mestrado em Ensino de Humanidades do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades (PPGEH), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (Ifes).

Constitui-se como um guia didático para o uso de Tecnologias Digitais (TD) no ensino de História. É resultado do processo de pesquisa para nossa dissertação de mestrado, e tem como objetivo socializar os conhecimentos desenvolvidos durante nossa jornada neste curso de mestrado profissional. Pretendemos que, através desse guia didático, mais professores e professoras de História incorporem as tecnologias digitais em seu cotidiano de sala de aula, passando a enxergar a tecnologia como facilitadora e não um fator complicador para as atividades do professor. Apresentamos sugestões de trabalho e diversas dicas para que utilizemos as ferramentas tecnológicas digitais a nosso favor, tornando nossas aulas mais dinâmicas, agradáveis e possibilitando aos alunos um acesso mais amplo ao conhecimento disponível nas redes.

Nossa proposta tem como público alvo os professores e professoras de História do Ensino Fundamental II e pretende ser uma colaboração no campo de pesquisa do uso pedagógico das tecnologias digitais.

**Escaneie o QR Code ou
clique no ícone do
PPGEH
para acessar
nossa dissertação**



“Ih, o link
quebrou, não
funciona!

O que fazer?”



Sim, isso é muito comum e ocorre por vários motivos, tais como mudança de servidor, encerramento de um projeto, mudança de nome do site ou do produto. Mas têm algumas formas de contornar isso.

Podemos fazer uma busca na internet pelo nome do site, app ou software. Caso não encontre, pode procurar por algum semelhante. Exemplo: *“Sempre utilizei o programa X para abrir arquivos pdf. Queria instalar ele no meu computador novo, mas não o encontro o programa X para fazer o download”* Nesse caso, uma alternativa é fazer a busca por um ‘leitor de pdf’ e instalar o que lhe convir.

Para resolver essa situação, ative a função 'tradutor' do Google Chrome. Essa ferramenta traduz automaticamente as páginas da internet e nos ajuda a ultrapassar a barreira da língua estrangeira e tirar proveito do máximo possível de ferramentas disponíveis na internet. Caso não encontre a função, basta acessar o navegador, clicar no menu/nos três pontinhos no canto superior direito e seguir esses passos: Configurações > Avançado > Idiomas > Idioma > Sugerir a tradução de páginas que não estão em um idioma que você conheça.

“Ih, está tudo em inglês e não estou entendendo nada!”

O que fazer?”



SUMÁRIO

PALAVRAS INICIAIS 10

ASPECTOS TEÓRICOS 14

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NOS PROCESSOS EDUCATIVOS .. 30

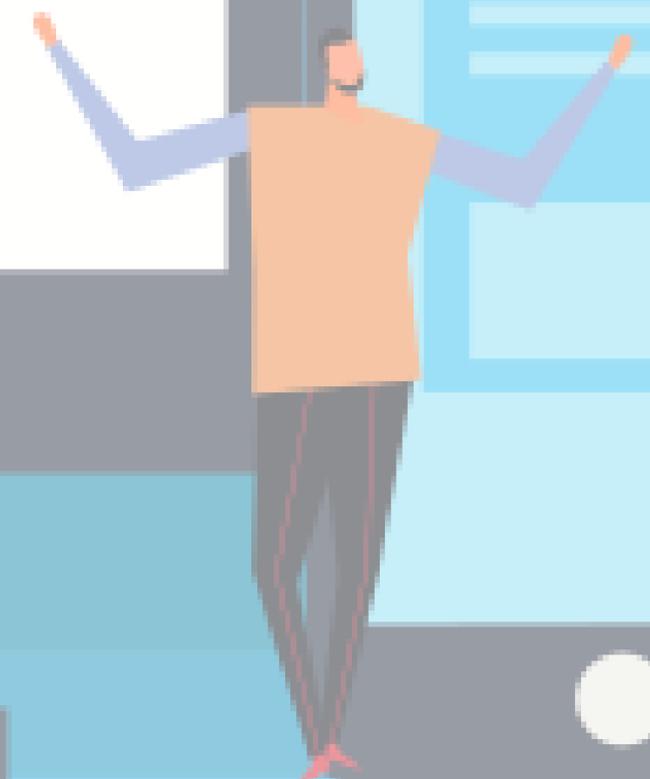
RECURSOS DIGITAIS 38

A IMPORTÂNCIA DO
PLANELAMENTO DAS AULAS 59

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS 65

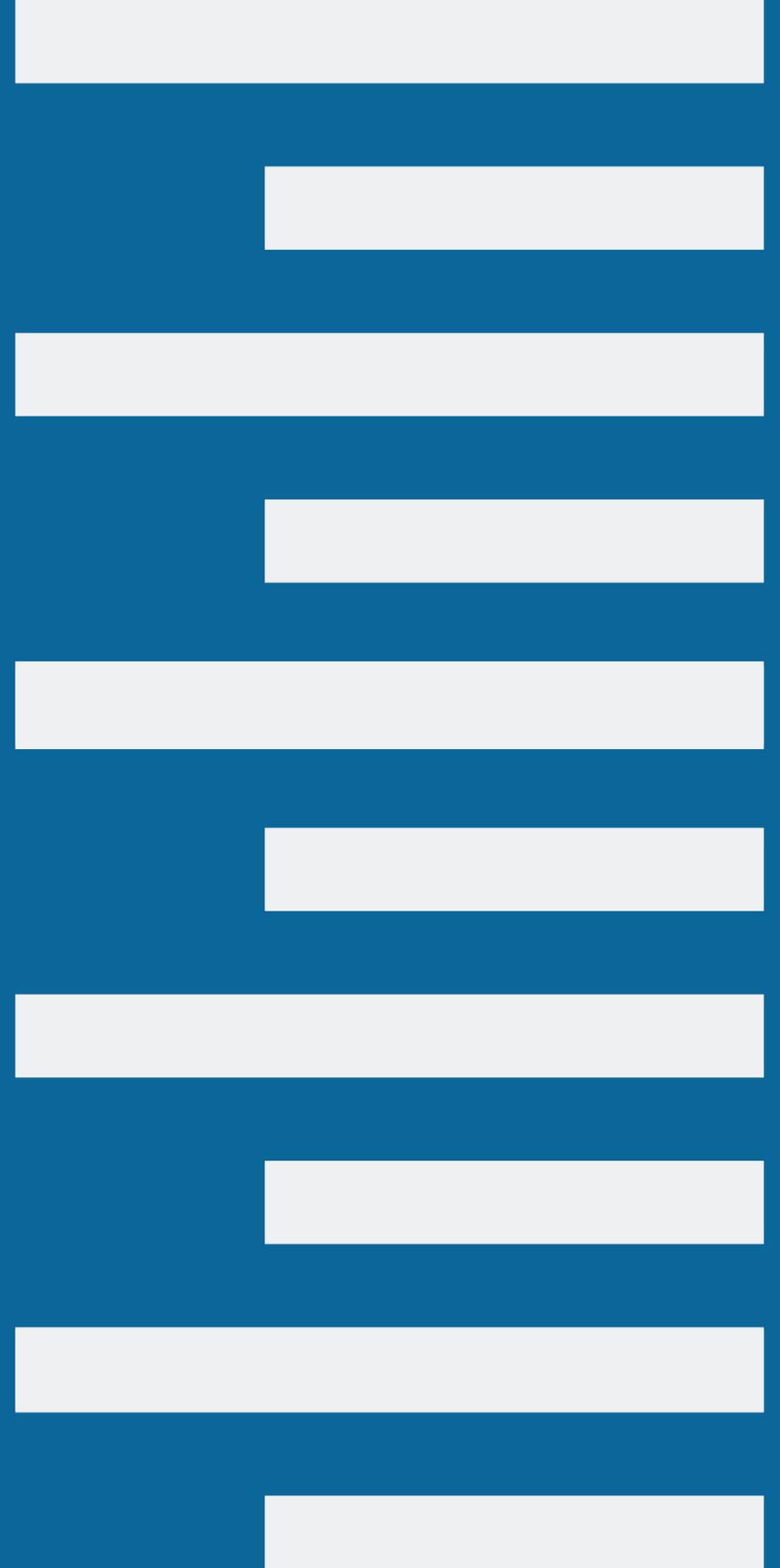
CONSIDERAÇÕES FINAIS 84

REFERÊNCIAS 86



PALAVRAS

INICIAIS



O presente trabalho nasceu de nossa inquietação profissional, do desejo de estar em constante evolução enquanto trabalhador da educação dedicado ao ensino de História. A busca por formas de tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas aos alunos, nos levou às Tecnologias Digitais (TD) e aos Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA) tais como jogos, infográficos, animações, ou seja, recursos diversos que nos apoiam nas práticas pedagógicas. O envolvimento cada vez maior com as tecnologias digitais e a crescente popularização destas, nos despertou o desejo de estudá-las mais a fundo.

Nossa jornada teve um novo episódio a partir de 2018, quando ingressamos no curso de Mestrado Profissional em Ensino de Humanidades no Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) – Campus Vitória. A partir desse momento, tivemos a oportunidade de enxergar o processo educativo e nossa prática com outros olhares. Sem deixar de lado a prática, buscamos nos aprofundar nas questões teóricas da educação, muitas vezes negligenciadas por nós professores que, por motivos diversos, somos levados a estar mais preocupados e atentos às questões do frenético cotidiano escolar. Como sabemos, as mazelas sociais que adentram o ambiente escolar e as problemáticas que surgem no ‘chão da escola’ são intermináveis. Constantemente nos vemos tomados por essas situações e, quase sempre, não temos tempo ou energia para nos dedicar ao estudo e aprimoramento pessoal na nossa profissão ou se atentar às subjetividades e aspectos teóricos da educação.

Com esse material educativo, pretendemos compartilhar de forma acessível e prática o conhecimento fruto do nosso trabalho dissertativo. Não é um manual, que pela própria definição da palavra traz um conjunto de conhecimentos já fechado e definido sobre algo. Esperamos que nossas palavras cativem você, professor ou professora, a enxergar as tecnologias digitais como aliadas no exercício de nossa profissão, aproveitando o máximo possível do potencial e das possibilidades que elas nos oferecem. O conteúdo desse material foi composto a partir de nossa experiência profissional em escolas da Grande Vitória, de nossa pesquisa no mestrado profissional e com a ajuda de professores voluntários que, por meio de entrevistas, nos contaram um pouco de suas trajetórias, experiências, visões de mundo e, entre outras colaborações, nos deram sugestões sobre o que gostariam de ver em um guia didático como o nosso.

No primeiro capítulo, abordamos as bases teóricas de nossa pesquisa. Dialogamos com autores da pedagogia histórico-crítica e do ensino de História no Brasil. Também falamos um pouco sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e formação de professores.

No segundo capítulo, trazemos um panorama das tecnologias digitais e como elas estão presentes em nosso cotidiano. Também damos início à apresentação das possibilidades pedagógicas das TD, mostrando um repertório com os principais tipos de recursos que podemos utilizar de maneira pedagógica a partir do uso sistematizado das tecnologias digitais em sala de aula.

No terceiro capítulo, apresentamos uma seleção de sites, softwares, aplicativos para celular, objetos digitais de aprendizagem, enfim, uma série de ferramentas e recursos que podemos utilizar com os alunos para ter um acesso cada vez maior ao conhecimento histórico disponível na internet.

No quarto capítulo, trazemos algumas sugestões de procedimentos a serem executados ao se planejar uma aula com o uso de tecnologias digitais.

No quinto capítulo, apresentamos duas propostas de sequências didáticas para conteúdos de História do Ensino Fundamental II, utilizando recursos digitais como ferramentas para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem.

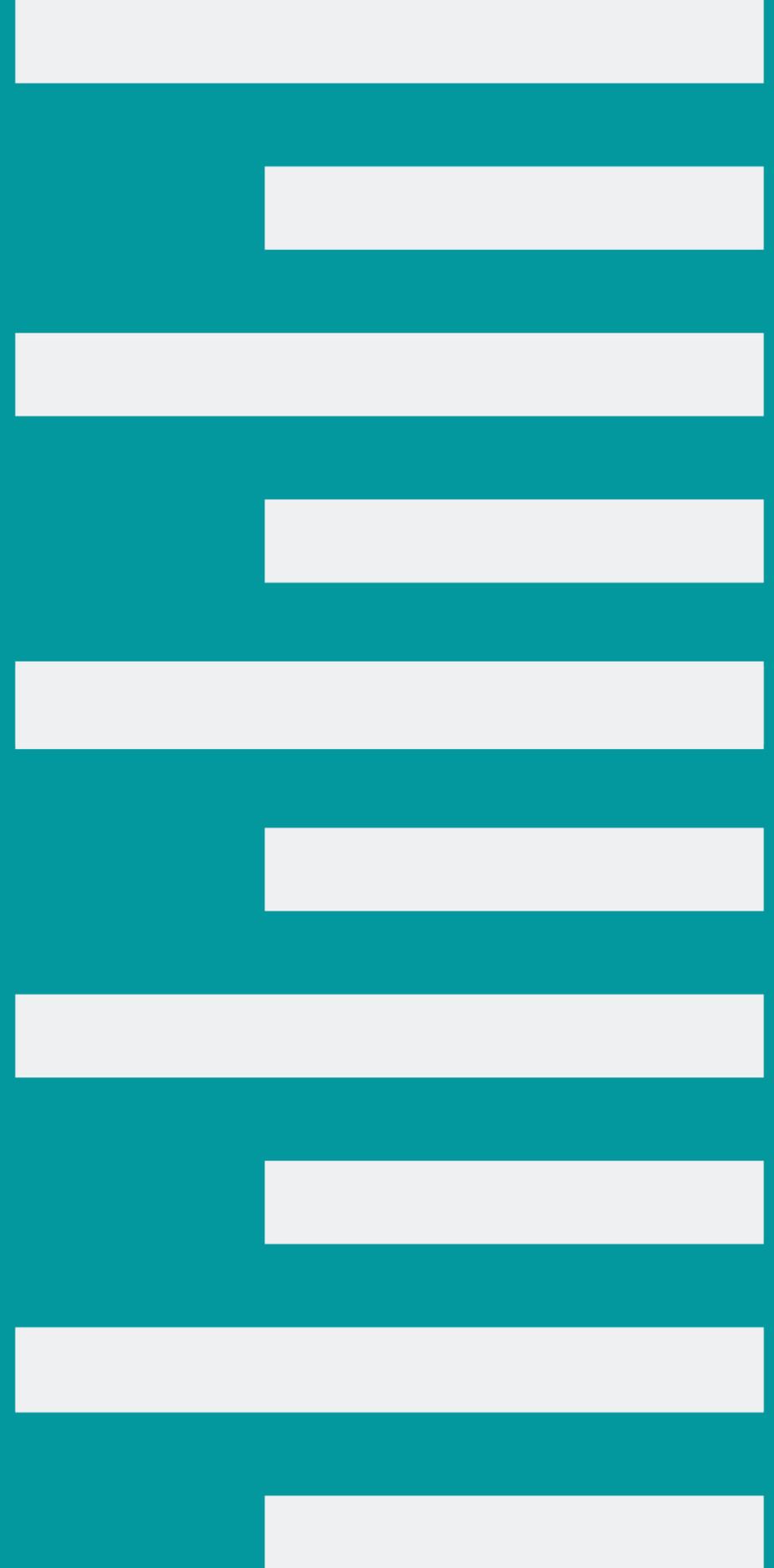
No sexto e último capítulo, apresentamos nossas considerações finais.

Boa leitura e boas práticas!



ASPECTOS

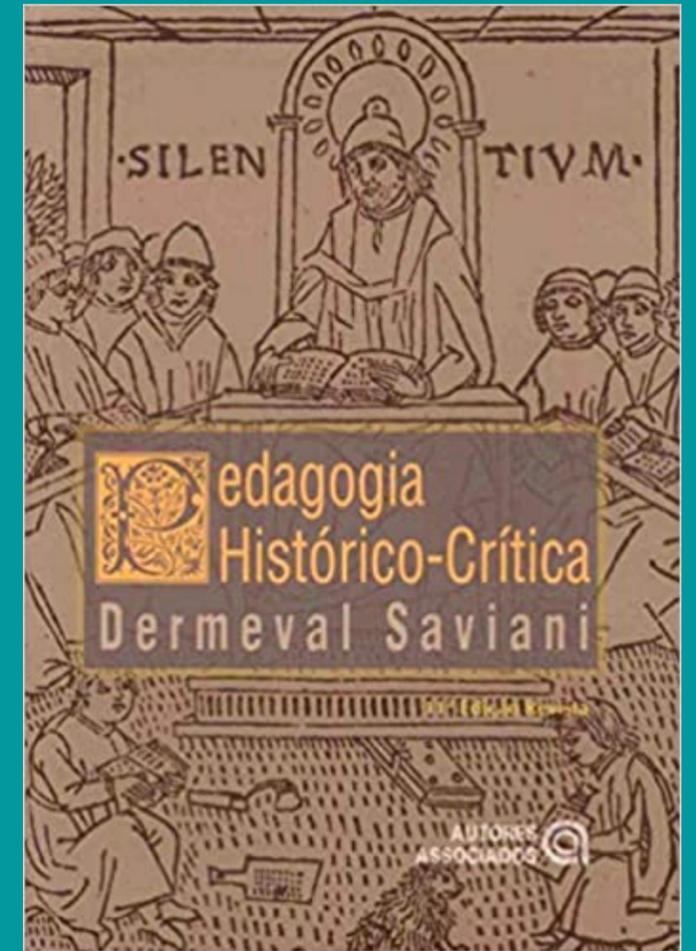
TEÓRICOS



Nesse capítulo abordamos, de forma sucinta, os referenciais teóricos que embasaram nossa pesquisa e se constituem como balizas em nossa atuação docente ao longo dos anos. É muito importante que nossa atuação seja sustentada por um alicerce teórico que nos subsidie em nossas práticas e nos mantenha em constante reflexão sobre o cotidiano em nossa profissão.

Nossa concepção de educação se alinha com os pressupostos da pedagogia histórico-crítica que, enquanto teoria pedagógica, surgiu no início da década de 1980 por meio de debates, artigos e do lançamento do livro *Escola e Democracia* (SAVIANI, 1999), e desde sua gênese, apresenta-se como uma proposta contra-hegemônica de educação. No campo teórico-metodológico essa teoria é baseada do materialismo histórico-dialético, sistematizado no século XIX por Karl Marx e Friedrich Engels. No que se refere às bases psicológicas, apoia-se na psicologia histórico-cultural da escola de Vigotski (SAVIANI, 2013). Para a pedagogia histórico-crítica, a educação é entendida como

o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens. Assim, o objeto da educação diz respeito, de um lado, à identificação dos elementos culturais que precisam ser assimilados pelos indivíduos da espécie humana para que eles se tornem humanos e, de outro lado e concomitantemente, à descoberta das formas mais adequadas para atingir esse objetivo (SAVIANI, 2013, p. 13).



**Para saber mais sobre a
Pedagogia Histórico-Crítica:
Dermeval Saviani - Pedagogia
Histórico-Crítica:
primeiras aproximações**

***Créditos da imagem: Editora
Autores Associados (2013)**

Portanto, para esta teoria pedagógica, o objetivo principal da educação é humanizar os indivíduos, ou seja, municiar cada indivíduo com os conhecimentos historicamente produzidos pela humanidade que nos diferenciam das outras espécies e nos tornam seres humanos.

Quanto ao objeto da educação posto por Saviani (2013), o primeiro aspecto remonta à função da escola, onde esta é uma instituição cujo papel consiste na socialização do saber sistematizado. Atualmente, esse saber é guiado pelos currículos de cada rede de ensino, sendo aqui utilizado o conceito abrangente formulado por Saviani, onde o currículo se constitui como a organização do conjunto de atividades nucleares distribuídas no espaço e tempo escolares.

O segundo aspecto relativo ao objeto da educação posto acima se refere à busca pelas formas mais adequadas de se atingir o ato educativo. É nesse ponto que a opção pela utilização das tecnologias como instrumento auxiliar nos processos de ensino-aprendizagem do conteúdo de História se justifica. Como dito por Ferreira (2015b, p. 94),

A elaboração de formas mais ricas da atividade de ensino está condicionada à apropriação das igualmente mais ricas objetivações disponíveis em certo período histórico. Para sermos mais precisos, a escolha dos melhores meios para o fazer pedagógico deve se dar a partir do repertório de meios em seu estágio mais desenvolvido.

Portanto, o fazer pedagógico, que deve estar aliado às mais adequadas formas para se atingir os objetivos educativos, pode encontrar no uso das TD e da internet grandes possibilidades de êxito, uma vez que o potencial de exploração de conteúdos e informações proporcionado por essas ferramentas é praticamente infinito. Dessa forma, o uso das tecnologias digitais na educação não pode ser desvincilhado da principal finalidade da educação, que é proporcionar a cada indivíduo o processo de assimilação dos elementos culturais produzidos no decorrer da História, objetivando a humanização de cada sujeito da sociedade.

A pedagogia histórico-crítica possui uma vertente didática, ou seja, formas de se aplicar em sala de aula a teoria pedagógica. Destaca-se a didática para pedagogia histórico-crítica proposta por Gasparin (2012). Essa obra consiste no esforço do autor em traduzir, para uma abordagem didática, os cinco passos da pedagogia histórico-crítica propostos por Dermeval Saviani em seu livro *Escola e Democracia: Prática Social Inicial, Problematização, Instrumentalização, Catarse e Prática Social Final* (SAVIANI, 1999). Esse processo de se partir de uma realidade concreta, problematizá-la, estudá-la, compreendê-la e agir sobre a realidade, constitui-se num movimento dialético no qual os sujeitos partem de um problema real e se instrumentalizam para agir e solucioná-lo. Para melhor compreensão dessa proposta didática, indicamos a leitura do artigo de Gasparin e Petenucci (2008), que buscaram apresentar de forma sucinta a proposta pedagógica de Gasparin (2012). Mais adiante, no capítulo 5, apresentaremos sequências didáticas baseadas na pedagogia histórico-crítica.

Estando firmemente apoiada no materialismo histórico-dialético enquanto método de percepção e atuação no concreto, esta teoria pedagógica busca, a partir da noção de historicidade do ser humano, municiar os

indivíduos com os conhecimentos clássicos da humanidade, para que estes possam intervir de maneira consciente e crítica em sua realidade. É a partir dessa característica que enxergamos uma forte conexão entre a teoria pedagógica e a teoria acerca do ensino de História, uma vez que compartilhamos a ideia de que

Ao Ensino de História cabe um papel educativo, formativo, cultural e político, e sua relação com a construção da cidadania perpassa diferentes espaços de produção de saberes históricos. Desse modo, no atual debate da área, fica evidente a preocupação em localizar, no campo da História, questões problematizadoras que remetam ao tempo em que vivemos e a outros tempos, num diálogo crítico entre a multiplicidade de sujeitos, tempos, lugares e culturas. (SILVA e FONSECA, 2010, p. 24).

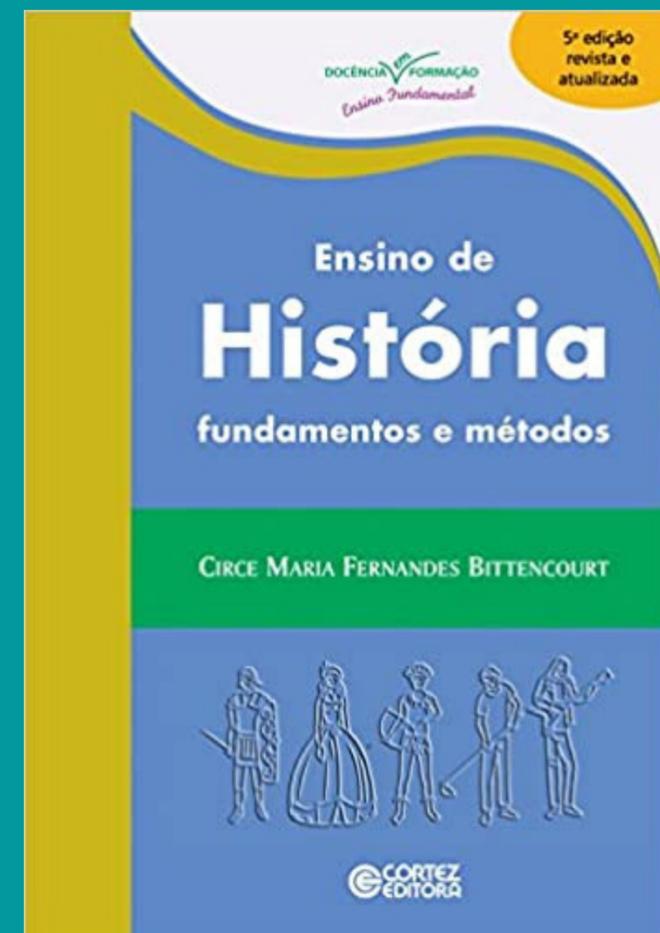
Nesse ínterim, o momento da aula deve ser valorizado o máximo possível, pois o estudo do passado pode abrir uma gama de possibilidades formativas e reflexivas para os alunos e professores envolvidos, gerando, assim, crescimento pessoal e intelectual. Dessa forma, *"A aula de História é o momento em que, ciente do conhecimento que possui, o professor pode oferecer a seu aluno a apropriação do conhecimento histórico existente, através de um esforço e de uma atividade com a qual ele retome a atividade que edificou esse conhecimento"* (SCHMIDT, 2017, p. 57).

Podemos nos aprofundar um pouco mais acerca das finalidades da disciplina. Os estudos e escritos de Circe Bittencourt (2009) são referência para tal. Para a autora, os objetivos do ensino de História extrapolam aqueles contidos nos parâmetros, currículos e manuais didáticos e de formação de professores. Concordamos com a autora, quando afirma que

Um dos objetivos centrais do ensino de História, na atualidade, relaciona-se à sua contribuição na constituição de identidades. A identidade nacional, nessa perspectiva, é uma das identidades a ser construídas pela História escolar, mas, por outro lado, enfrenta ainda o desafio de ser entendida em suas relações com o local e o mundial.

A constituição de identidades associa-se à formação da cidadania, problema essencial na atualidade, ao se levar em conta as finalidades educacionais mais amplas e o papel da escola em particular. A contribuição da História tem-se dado na formação da cidadania, associada mais explicitamente à do cidadão político. Nesse sentido é que se encontra, em inúmeras propostas curriculares, a afirmação de que a História deve contribuir para a formação do “cidadão crítico”, termo vago, mas indicativo da importância política da disciplina. [...].

Assim, a finalidade de uma formação política atribuída ao ensino de História está articulada a outra significativa finalidade: a da formação intelectual. A formação intelectual pelo ensino da disciplina ocorre por intermédio de um compromisso de criação de instrumentos cognitivos para o desenvolvimento de um “pensamento crítico” o qual se constitui pelo desenvolvimento da capacidade de observar e descrever, estabelecer relações entre presente-passado-presente, fazer comparações e identificar semelhanças e diferenças entre a diversidade de acontecimentos no presente e no passado (BITTENCOURT, 2009, p. 121-122).



Para saber mais sobre o ensino História:

Circe Bittencourt - Ensino de História: fundamentos e métodos

***Créditos da imagem: Cortez Editora (2009)**

Percebe-se a defesa de um ensino voltado para a formação de indivíduos conhecedores de suas identidades e aptos a atuar politicamente, de maneira consciente, na sociedade onde vivem. A essas características, soma-se a ideia de que, por meio do ensino de História, se atinja

Uma formação humanística moderna, que abrange reflexões e estudos sobre as atuais condições humanas, mas que se fundamenta nas singularidades e no respeito pelas diferenças étnicas, religiosas, sexuais das diversas sociedades. [...] A perspectiva histórica permite uma visão não apenas abrangente ao estabelecer as relações entre passado-presente na busca de explicações do atual estágio da humanidade, como permite também, identificar as semelhanças e diferenças que têm marcado a trajetória dos homens no planeta Terra [...] (BRASIL, MEC, 2002, p. 51 apud BITTENCOURT, 2009, p. 123).

Acreditamos que o ensino de História deve estar sempre atento às questões da atualidade. Afinal de contas, estudamos o passado para compreender o presente. Devemos olhar para o presente sempre buscando raciocinar historicamente, ou seja, analisar os fatos e seus desdobramentos de maneira profunda, buscando suas raízes e não de forma superficial.

Estamos diante de constantes mudanças, onde as tecnologias digitais aparecem como protagonistas e imersos no contexto que Castells (2005) chama de “sociedade em rede”. ‘Caiu por terra’ a figura o professor como detentor do conhecimento. Os livros não são mais enxergados como únicas fontes de informações e essas estão ao alcance de alguns toques nas telas dos smartphones. Não é de se estranhar que a História, o ensino de História e tudo o que envolve a educação escolar também estejam suscetíveis a essas mudanças.

As tecnologias digitais e a internet possibilitaram aos seus usuários a, com poucos toques, ter acesso a livros, materiais audiovisuais e fontes históricas que antes estavam restritas ao seu local de armazenamento físico. Para os pesquisadores, as possibilidades tornaram-se praticamente infinitas. Inicialmente, o processamento de dados via computadores, a elaboração de tabelas com extensos dados quantitativos, a digitalização de fontes históricas, dentre outros avanços, trouxeram inúmeras perspectivas para o trabalho do historiador. O advento da internet e sua constante expansão trouxeram a possibilidade de que essas fontes e dados estatísticos estejam à disposição de qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo. Portanto, não só a História vem sendo afetada pelas tecnologias, mas também o modo como a escrevemos está mudando. Nas palavras de Serge Noiret,

Quase todas as problemáticas tradicionais do ofício de historiador, da delimitação de uma hipótese de pesquisa à descoberta, ao acesso e à gestão dos documentos e das fontes, até conseguir os fundamentos narrativos e, sobretudo, até a comunicação da história e dos resultados de pesquisa, e, finalmente, o ensino da história, passam agora em parte ou no todo, pela tela do computador. Essas práticas se aninham no interior da rede (NOIRET, 2015, p. 32-33).

Deste modo, no bojo destes avanços tecnológicos, surge uma nova forma de escrever sobre o passado, que vem sendo chamado de História Digital. Em um esforço de síntese conceitual, podemos dizer que ela se constitui como uma forma de analisar e representar o passado por meio das tecnologias digitais e da internet. É tudo aquilo que está ligado aos processos de produções e trocas sociais em meios digitais, onde o conhecimento histórico é o objeto e a finalidade dessa operação (NOIRET, 2015; BRASIL; NASCIMENTO, 2020).

Por estar intrinsecamente ligada à internet e disponível ao grande público, a História Digital requer o uso de uma linguagem diferenciada da escrita acadêmica, ou seja, dinâmica e atraente para seus leitores e/ou expectadores que, graças às ferramentas de interação na internet, podem se tornar coautores dessa forma de se escrever sobre o passado. Por estar direcionada à grande audiência, não pode deixar de ser associada à História Pública, que consiste na atuação de historiadores profissionais fora dos meios acadêmicos e escolares. É uma forma de construir e transmitir conhecimento histórico de maneira acessível ao grande público ou de, por meio do domínio deste saber, o historiador ser capaz de agir no presente com embasamento histórico. Portanto, podemos concluir que, atualmente, ambas estão ligadas e concordamos com Noiret (2015), quando este defende que uso do termo História Pública Digital, uma vez que

"A "história digital" (digital history), que disciplina a relação entre as tecnologias de rede e a disciplina história, por meio das plataformas sociais e das mídias sociais, contribuiu, assim, para abrir a um público maior, e também de forma participativa, à "alta cultura" e, nos melhores casos, com a mediação de historiadores profissionais, os historiadores públicos" (NOIRET, 2015, p. 34).

Entretanto, não se deve pensar que a História Digital é menos profissional do que a acadêmica. Os velhos métodos investigativos e interpretativos estão presentes, porém facilitados pelas tecnologias digitais que, por sua atual natureza de estarem conectadas em uma rede mundial de dados e interação, estão criando novas possibilidades de análise do passado (NOIRET, 2015).

Na esteira da História Digital, está o que podemos chamar de sua vertente didática, a Aprendizagem Histórica Digital. Tal conceito, ainda incipiente em sua definição, devido ser recente e em constante mutação, pode ser definido como “[...] a apropriação crítica do conjunto de conteúdos de história produzidos para as redes sociais online, cuja apresentação faz uso de uma estética midiática” (MORAES, 2018, p. 56). Esta forma de aprendizagem se desenvolve e está inserida no contexto da cibercultura, seu público é composto por jovens em idade escolar que nasceram e crescem com acesso às mídias digitais (ou não, no caso daqueles que estão excluídos do acesso às tecnologias digitais), e atende a demandas de aprendizagem histórica contemporâneas (MORAES, 2018).

Os desafios atuais giram em torno de se ensinar História para gerações que têm, na palma das mãos, a oportunidade de acessar, a qualquer momento, os mais diversos conteúdos disponíveis na internet. Está posto aos educadores uma série de provocações, dentre elas, a citada por Caimi e Nicola (2015), que é o desafio de fornecer respostas compatíveis com as mudanças e novas demandas educativas e sociais, com base nos valores das gerações que já nasceram e crescem com o acesso ao mundo digital.

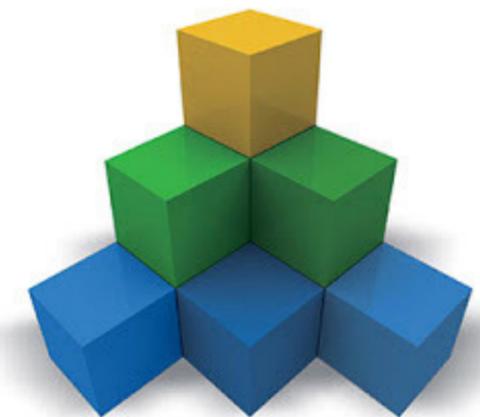
A partir desse constante estado de evolução das tecnologias digitais e a penetração cada vez maior destas em nossa vida pessoal e no universo das salas de aula, se faz necessário estudar o mundo digital, tudo o que está envolvido nele e como as tecnologias vêm afetando hábitos, costumes e técnicas que já estavam estabelecidas. Dessa forma, acreditamos que os conceitos de História Digital e Aprendizagem Histórica Digital se fazem necessários para nos auxiliar em nossas tarefas.

Para a História, enquanto disciplina escolar, os parâmetros são definidos em documentos oficiais, tais como a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e os currículos estaduais e municipais. Na BNCC, a História aparece caracterizada como um elo entre passado e presente, onde *“o passado que deve impulsionar a dinâmica do ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental é aquele que dialoga com o tempo atual”* (BRASIL, 2017, p. 397). A disciplina não aparece mais como um estudo descompromissado do passado, como em épocas anteriores. A nova proposta vem imbuída de um estímulo para que o aluno seja não apenas um leitor da História, mas sim um ‘pequeno historiador’ que, ao ‘fazer história’ por meio da pesquisa e do uso de fontes históricas, se constituirá como sujeito e será capaz de identificar e conhecer os “outros” e seus costumes específicos. Dessa forma, a BNCC propõe

A utilização de objetos materiais pode auxiliar o professor e os alunos a colocar em questão o significado das coisas do mundo, estimulando a produção do conhecimento histórico em âmbito escolar. Por meio dessa prática, docentes e discentes poderão desempenhar o papel de agentes do processo de ensino e aprendizagem, assumindo, ambos, uma “atitude historiadora” diante dos conteúdos propostos, no âmbito de um processo adequado ao Ensino Fundamental.

Os processos de identificação, comparação, contextualização, interpretação e análise de um objeto estimulam o pensamento (BRASIL, 2017, p. 398).

Para saber mais sobre a BNCC, clique na imagem abaixo:



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE

Portanto, a nova base curricular para as escolas brasileiras propõe uma série de mudanças para a disciplina escolar, onde o aluno não será apenas um ser passivo frente ao conhecimento que lhe é passado. A partir dessa “atitude historiadora”, o aluno será capaz de pôr em prática processos que estimulem o desenvolvimento de seu pensamento, suas competências e habilidades. A História, enquanto disciplina escolar, não está mais a cargo apenas daquelas funções atribuídas pelos PCN. Estas continuam e, na BNCC, estão presentes novas funções para a disciplina, onde

Nesse contexto, um dos importantes objetivos de História no Ensino Fundamental é estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. A percepção de que existe uma grande diversidade de sujeitos e histórias estimula o pensamento crítico, a autonomia e a formação para a cidadania.

A busca de autonomia também exige reconhecimento das bases da epistemologia da História, a saber: a natureza compartilhada do sujeito e do objeto de conhecimento, o conceito de tempo histórico em seus diferentes ritmos e durações, a concepção de documento como suporte das relações sociais, as várias linguagens por meio das quais o ser humano se apropria do mundo. Enfim, percepções capazes de responder aos desafios da prática historiadora presente dentro e fora da sala de aula (BRASIL, 2017, p. 400-401).

Percebe-se que este documento está imbuído de ultrapassar as finalidades e os sentidos do ensino de História já consolidados pelos parâmetros e currículos desde a década de 1990. Não é mais suficiente a contribuição

para a formação intelectual e cultural, o conhecimento e a compreensão das sociedades diversas. Tais aspectos estão diluídos dentro de uma proposta maior, na qual

[...] espera-se que o conhecimento histórico seja tratado como uma forma de pensar, entre várias; uma forma de indagar sobre as coisas do passado e do presente, de construir explicações, desvendar significados, compor e decompor interpretações, em movimento contínuo ao longo do tempo e do espaço. Enfim, trata-se de transformar a história em ferramenta a serviço de um discernimento maior sobre as experiências humanas e as sociedades em que se vive (BRASIL, 2017, p. 401).

A BNCC para o Ensino Fundamental, por meio da proposta de “atitude historiadora”, traz uma concepção onde se almeja que os sujeitos pensem historicamente em seu cotidiano, ao invés de apenas compreender o passado. Deve-se transformar o ensino de História em uma ferramenta capaz de levar os sujeitos a raciocinar historicamente, ou seja, de maneira mais ampla, elaborada e autônoma acerca do passado e do presente.

Outro aspecto da BNCC que diz respeito à nossa temática é uma de suas competências gerais¹ da educação básica a ser trabalhada com os estudantes de todo o Brasil. Conhecida como ‘cultura digital’, podemos entender esta competência como o ato de *"compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva"* (BRASIL, 2017, p. 9).

¹ Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL, 2017, p. 9).

Devemos, portanto, estar aptos a lidar com essa cultura digital, de maneira pessoal e profissional, uma vez que precisamos preparar nossos alunos para lidar com elas em suas vidas. Auxiliá-los na construção de uma das competências específicas de História para o Ensino Fundamental, que é a de *“produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais”* (BRASIL, 2017, p. 402). Ao não abordar as temáticas propostas pela competência acima citada, estamos negando aos alunos o conhecimento de um aspecto da realidade e excluindo-o de ter acesso a oportunidades futuras.

Mas e aí, como aplicar tudo isso em sala de aula? Acreditamos que a formação continuada de professores é o caminho a ser seguido para manter o público docente atualizado acerca das inovações teóricas e metodológicas no ensino das disciplinas escolares e de suas matrizes acadêmicas. Entendendo a formação de professores como um processo contínuo no qual os docentes se envolvem com o objetivo de adquirir ou melhorar conhecimentos e competências para intervir em sua prática (GARCÍA, 1999), acreditamos que ela pode ter formatos diversos. Encontros presenciais, on-line, estudos coletivos e, também, estudos individuais, sob uma perspectiva de autoformação. Entretanto, não se deve perder de vista que

A formação deve estimular uma perspectiva crítico-reflexiva, que forneça aos professores os meios de um pensamento autónomo e que facilite as dinâmicas de auto-formação participada. Estar em formação implica um investimento pessoal, um trabalho livre e criativo sobre os percursos e os projectos próprios, com vista à construção de uma identidade, que é também uma identidade profissional (NÓVOA, 1992, n.p).

Mas, neste ponto, encontramos um 'porém'. Muitas vezes nos sentimos desestimulados a participar de encontros ou cursos de formação continuada. Isso se dá pelos mais diversos motivos. Falta de tempo, conflitos de horários, falta de afinidade com as propostas formativas, etc.

Desta forma, ao se elaborar uma proposta formativa, é necessário conhecer o público a quem se propõe atender e o contexto no qual estão inseridos. Nesse ponto, compreender os saberes docentes é uma tarefa fundamental, uma vez que devemos conhecer o público a quem nos dirigimos. Buscamos nos informar a partir dos escritos de Tardif (2014), que nos fala sobre os saberes docentes e sua importância no processo de formação de professores e atuação no cotidiano escolar. Podemos sintetizar os saberes docentes em cinco principais categorias:

- Saberes pessoais: conhecimentos da vida pessoal, anteriores à vida profissional;
- Saberes profissionais: conhecimentos da formação inicial e continuada dos professores. Saberes pedagógicos e das ciências da educação;
- Saberes disciplinares: saberes específicos e ligados à(s) disciplina(s) lecionada(s) pelo professor;
- Saberes curriculares: estão contidos nos currículos. São os objetivos, conteúdos, métodos determinados pelas secretarias de educação;
- Saberes experienciais: conhecimentos e técnicas desenvolvidas no e para o trabalho. São fruto das experiências individuais e coletivas dos professores.

Sabendo como os professores se formam, se informam e atuam, acreditamos ter as bases para elaborar um material que seja útil e os auxilie a implementar nossas propostas e a se tornarem autônomos na elaboração de suas próprias propostas de inserção de tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem da disciplina de História. Portanto, antes de elaborarmos esse material, recorreremos à entrevista de professores de História para compreender o que entendem por tecnologias digitais, como fazem uso destas e quais são suas relações pessoais e profissionais com o mundo digital. Buscamos diagnosticar os saberes pessoais e experienciais dos professores entrevistados com o objetivo de elaborar uma proposta que seja atraente, inteligível e tangível, ou seja, possível de ser colocada em prática. Nossa proposta com este guia didático figura como uma oportunidade para que professores possam iniciar ou aprofundar seus estudos na implementação de tecnologias digitais no ensino de História.

No próximo capítulo, falamos sobre as tecnologias digitais, como elas vêm mudando nosso cotidiano e como estão cada vez mais ligadas à educação escolar.



AS TECNOLOGIAS

DIGITAIS NOS

PROCESSOS

EDUCATIVOS



Em nossa pesquisa apresentamos as tecnologias digitais como sendo objetos como computadores, tablets, celulares, smartphones, smart TV's e qualquer outro aparelho eletrônico que possibilite a seus usuários o acesso à internet. Essas tecnologias trazem em si uma nova forma de interação entre as pessoas e entre pessoas e máquinas. Não são mais apenas ferramentas de suporte para nossas atividades cotidianas. Pode-se afirmar que *“elas têm suas próprias lógicas, suas linguagens e maneiras particulares de comunicar-se com as capacidades perceptivas, emocionais, cognitivas, intuitivas e comunicativas das pessoas”* (KENSKI, 2007, p. 38).

Quando falamos em tecnologias digitais e os recursos de aprendizagem ligados à elas, as possibilidades são inúmeras. Constantemente são desenvolvidas novas tecnologias, aparelhos e, conseqüentemente, novos usos para tirar o máximo proveito dessas novidades e avanços tecnológicos. Cada vez mais, desenvolvedores de softwares e aplicativos miram nossas necessidades cotidianas para criar soluções e tornar nossas vidas mais fáceis.

As tecnologias advindas da informática estão tão presentes em nossas vidas e vêm gerando tantas mudanças na sociedade, que há pensadores se dedicando a compreender as relações que surgiram e estão surgindo entre seres humanos e máquinas. Em nosso trabalho, nos apoiamos nos estudos de dois grandes nomes dessa área, Pierre Lévy e Manuel Castells, para embasar nossa pesquisa e nos ajudar a compreender o mundo em que vivemos e atuamos.

Lévy (1999) nos apresenta dois conceitos fundamentais para se entender o ‘mundo’ das relações sociais para com a internet: ciberespaço e cibercultura. O primeiro, também chamado de “rede”, refere-se a um *“novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”* (LÉVY, 1999, p. 17) e abrange a infraestrutura

das TD, o conteúdo de informações que circula nessa rede e o conjunto de pessoas ligadas por ela. Por cibercultura, entende-se “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Ibid., p 17). Mesmo que as tecnologias atuais como smartphones, tablets e os derivados da Web 2.0, como as redes sociais, ainda não tivessem sido inventados, acreditamos que tais conceitos ainda se aplicam, pois além de serem abrangentes, dão conta de abarcar as mudanças tecnológicas pelas quais estamos passando. As tecnologias digitais surgiram, na concepção de Lévy (Ibid., p. 32), “[...] como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento”.

Os desdobramentos dos conceitos de ciberespaço e cibercultura introduzidos por Lévy (1999) nos levam a inúmeras reflexões. Dentre elas, a de que a partir dos avanços nas áreas de tecnologia e comunicação e do advento da expansão do uso das TD e da internet, é perceptível a presença crescente das tecnologias digitais no cotidiano das pessoas. Temos cada vez mais acesso à informações, entretenimento, à possibilidade de resolver situações diárias de maneira rápida via uso dos smartphones, diminuir distâncias a partir do aumento de nossas redes de contatos para estar ligados às mais diversas localidades de todo o mundo que também estejam conectadas a esse ciberespaço, dentre outros.

A reflexão sobre esse constante estado de evolução tecnológica e nos levou aos escritos de Castells (2005). O autor cunhou o termo “Sociedade em Rede” para se referir ao atual contexto mundial daqueles que estão conectados via web: *“a sociedade em rede, em termos simples, é uma estrutura social baseada em redes operadas por tecnologias de comunicação e informação fundamentadas na microelectrónica e em redes digitais de computadores que geram,*

processam e distribuem informação a partir de conhecimento acumulado nos nós dessas redes" (CASTELLS, 2005, p. 20).

Para o autor, as redes de comunicação digital funcionam como a coluna vertebral das sociedades que estão em rede, assim como as redes de energia elétrica foram as infraestruturas sobre as quais as sociedades industriais foram erguidas. Essas redes de comunicação, que acabam por convergir em uma única, transcendem fronteiras, ou seja, são globais e extremamente flexíveis e adaptáveis às novas demandas e realidades que surgem (CASTELLS, 2005).

Para Castells (2003), a internet é a base tecnológica desta rede e, em suas palavras, é “o tecido de nossas vidas” (p. 7). Para o autor,

A internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global. [...] A influência das redes baseadas na internet vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade do uso. Atividades econômicas, sociais, políticas e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela internet e em torno dela, como por outras redes de computadores. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura (CASTELLS, 2003, p. 8).

Nesse ponto, gostaríamos de fazer uma ressalva, pois acreditamos que ainda há, e sempre haverá, uma pulsante vida social, econômica, política e cultural fora da internet. Entretanto, o posicionamento do autor faz sentido com relação ao mundo da educação, principalmente a educação escolar, uma vez que uma das funções desta é socializar os conhecimentos historicamente produzidos pela humanidade e que, desde o advento da internet, estão cada vez mais disponíveis.

Portanto, acreditamos que seja necessário que os docentes estejam capacitados para compreender e utilizar essa linguagem digital em seu ofício, de forma crítica, ou seja, sabendo analisar limites, causalidades e finalidades. É necessário que os professores sejam capazes de interagir com os alunos sobre os aspectos tecnológicos que nos cercam cotidianamente e saibam utilizá-los para melhorar sua prática em sala de aula.

Como já mencionamos, as possibilidades são imensas. Ferreira (2015a; 2015b) nos apresenta um repertório de recursos digitais a serem utilizados no campo da educação como ferramentas para a construção e apropriação do conhecimento. A partir do uso de computadores, tablets, celulares, projetores, televisores, quadros digitais, fones de ouvido ou caixas de som, podemos utilizar uma imensa gama de softwares e aplicativos com as mais diversas funções. Alguns destes recursos digitais, são:

- **Recursos multimídia:** vídeos, animações, músicas, materiais repletos de hiperlinks, softwares educativos, dentre outros;
- **Softwares de autoria:** recursos que permitem a criação de conteúdo diverso, tanto pelos professores, quanto pelos alunos. Constituem essa categoria os editores de texto, de imagens, tabelas, gráficos e apresentações. Tais aplicações podem conter hiperlinks que levam o leitor a extrapolar os limites daquele documento e permitem ao autor ampliar sua abordagem sobre determinado conteúdo sem utilizar um grande espaço em seu documento;
- **Desenvolvimento colaborativo:** ambientes digitais que utilizam a interface wiki, ou seja, são locais que possibilitam a construção coletiva do conhecimento, permitindo a diversos usuários a edição, adição ou supressão de conteúdo sobre determinado assunto;
- **Objetos de aprendizagem:** consistem em conteúdo variado, de caráter digital ou não. São recursos pedagógicos como mapas, textos, gráficos, vídeos, músicas e simulações que têm seu uso educacional cada vez mais potencializado graças à evolução dos dispositivos móveis, como smartphones e tablets, e ao constante aumento na velocidade de conexão à internet;

- **Softwares educativos:** projetados para os mais variados tipos de mídias diferentes, contribuem no ensino de conteúdos diversos, se utilizando de recursos multimídia e objetos de aprendizagem para ilustrar de forma mais dinâmica e intuitiva a exposição de um conteúdo;
- **Jogos educativos:** aliam o conteúdo tradicional ao lúdico, tornando-se uma ferramenta que desperta o interesse das crianças envolvidas;
- **Ambientes virtuais de aprendizagem:** locais que permitem a criação de uma sala de aula virtual, composta por um banco de dados dos conteúdos a serem estudados, exercícios, avaliações, fóruns, ambiente wiki e demais ferramentas de comunicação e construção do conhecimento;
- **Redes sociais:** originalmente projetadas para a interação entre pessoas, podem ser utilizadas como recurso pedagógico, uma vez que a comunicação entre seus participantes é facilitada. Pode servir como um complemento às aulas ou como repositório de conteúdo extra a ser estudado pelos alunos. Entretanto, o potencial de dispersão do aluno é grande, pois a atividade ou conteúdo propostos estarão em “concorrência” com outros assuntos de interesse do aluno. Recentemente algumas redes sociais são lançadas com foco no estudo ou na atividade profissional, porém é necessário um trabalho de conscientização dos alunos para que utilizem tais plataformas.

A imensa gama de recursos tecnológicos está à nossa disposição para que a utilizemos como ferramentas no processo de construção e apropriação do conhecimento. Entretanto, não basta apenas que o professor leve seus alunos ao laboratório de informática ou os autorize ao uso pedagógico do celular em sala de aula. Faz-se necessária uma formação de professores constante para o uso eficiente das tecnologias digitais nos processos educativos. O não planejamento de atividades ou a não apropriação correta dos recursos pode acarretar na falta de sucesso da atividade proposta e em frustração para o professor e os alunos, uma vez que houve todo um processo de mobilização para a aula que não foi bem sucedida.

Além de bem planejadas, acreditamos que as aulas de História devem ser repletas de intencionalidade. O que queremos ensinar aos alunos? Fatos históricos, datas, nomes? Conceitos e valores? Os conteúdos devem ser aqueles considerados clássicos, fundamentais para se entender a História humana (SAVIANI, 2013). Já a abordagem, fica a critério do professor e dos alunos. É possível estudar a História do Brasil a partir de diversas perspectivas, cultural, política, econômica, gênero etc. Cabe ao professor elaborar seu planejamento para abordar da melhor forma possível os conteúdos clássicos sobre o prisma desejado. E são nesses momentos que as tecnologias digitais podem se tornar grandes aliadas do professor, tanto no momento de pesquisa e planejamento da aula, quanto na sua execução.

RECURSOS DIGITAIS



As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Nos mais diversos locais vemos um número crescente de pessoas utilizando computadores, celulares, tablets etc. Em casa, nas ruas, nos comércios, nos bares... E na escola? O tempo inteiro! Temos a possibilidade de estar sempre conectados. A telefonia celular tornou muito mais simples a comunicação com as pessoas. Os aplicativos de mensagens facilitaram ainda mais essa conexão. E o entretenimento? Redes sociais, streaming de vídeos e músicas, jogos... Enfim, muita coisa mudou em pouco tempo.

Entretanto, sabemos que nem tudo são flores. Quem nunca passou pela situação de ter que parar uma explicação para chamar a atenção de um aluno que, de maneira indevida, estava mexendo no celular? Quem nunca passou raiva com a instabilidade da internet da escola, com um equipamento que não funcionou, com uma tomada quebrada, se deparou com um software ou algo que não soubesse mexer e isso lhe atrapalhou?

Pois é, quando nos propomos a utilizar tecnologias em nossa rotina de trabalho, devemos estar preparados para os imprevistos. Como qualquer planejamento, é sempre necessário que tenhamos um 'plano b'. Lembremos: se tratam de máquinas e elas, de repente, quebram ou não funcionam corretamente. Faz parte! Entretanto, não podemos deixar os aspectos ruins nos desanimar, pois as potencialidades das tecnologias digitais são imensas e estão à nossa disposição para facilitar nossas vidas.

Neste capítulo, apresentamos sugestões de sites, aplicativos e softwares que podem agregar em nossas aulas e ampliar os horizontes de possibilidades e conhecimentos a serem trabalhados em sala de aula.

Ética e segurança digital



Sugerimos que este seja o primeiro passo a ser dado pelo professor ao inserir o uso pedagógico das TD nas salas de aula: trabalhar com ética e segurança digital. Inclusive, acreditamos que esse tipo de conteúdo deve ser trabalhado em todas as escolas. Pelo fato de que muitos alunos apresentam um bom domínio das tecnologias, podemos incorrer no erro de achar que eles sabem utilizá-la de maneira ética e segura. Entretanto, nem sempre esse comportamento está presente nas pessoas. Falta de empatia, desconhecimento de leis, dentre outros aspectos, podem gerar a ocorrência de cyberbullying, divulgação de dados pessoais ou imagens e mensagens íntimas, difamação etc.

Para conscientizar os alunos sobre o uso seguro das tecnologias e diminuir as chances de atitudes indesejáveis e/ou criminosas, sugerimos que as escolas insiram em seu plano de trabalho um projeto com a temática de ética e segurança digital. Há farto material disponível na internet, tais como sites, cartilhas, revistas em quadrinhos etc. Ressaltamos que esse deve ser um esforço coletivo e toda a equipe pedagógica deve participar. Trazemos a seguir, algumas fontes de pesquisa para conteúdos de uso seguro da internet.

Cartilha “Ética e Segurança Digital”, elaborada pelo Ministério Público do Distrito Federal e Territórios.

Link: [Acesse a cartilha em .pdf](#)



SaferNet:

A SaferNet é uma organização civil surgida em 2005 com foco na promoção dos Direitos Humanos na internet no Brasil. Oferece um amplo material de conscientização sobre ética e segurança na internet e tem acordos de cooperação com o Ministério Público Federal no enfrentamento aos crimes e violações contra os Direitos Humanos cometidos na internet. Possui um serviço de recebimento de denúncias anônimas contra tais crimes.

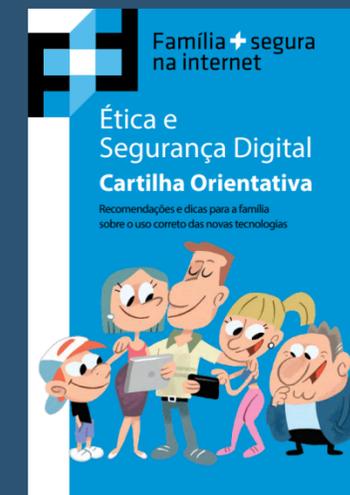
Link: <https://new.safernet.org.br/>



Internet Segura:

Parte integrante do portal nic.br, o Internet Segura reúne iniciativas de conscientização sobre segurança e uso responsável da Internet no Brasil, auxiliando os internautas a localizar as informações de interesse e incentivando o uso seguro da internet. Possui materiais educativos, cartilhas e jogos voltados às boas práticas no uso da internet.

Link: <https://internetsegura.br/>



Sites e ferramentas de trabalho on-line

Caso o site, aplicativo ou programa não funcione ou não exista mais, faça a busca pelo tipo de produto. Por exemplo: "O site 'tal' que eu uso para editar arquivos .pdf não está funcionando." Basta acessar seu navegador e fazer a busca por "editor de pdf" e acessar o site que mais lhe interessar.

Apresentamos aqui algumas sugestões de sites e plataformas que podem ser utilizadas nas aulas de História. Os usos são os mais diversos. Alguns sites podem ser utilizados como fontes de pesquisa para encontrar objetos digitais de aprendizagem ou se informar melhor sobre os conteúdos trabalhados em sala. Outros fornecem a possibilidade de um trabalho mais ativo com os alunos, ou seja, permitem que os convidemos a produzir seus próprios conteúdos a serem disponibilizados e compartilhados na internet.

Trazemos, também, algumas ferramentas on-line que nos oferecem diversas possibilidades e facilitam nossa vida no momento de criar e editar documentos, imagens, pequenos vídeos e coisas do tipo. Sim, existem diversas outras. Entretanto, indicamos apenas produtos que já utilizamos em nossas atividades e que, mesmo nas versões gratuitas, são ótimas ferramentas e cumprem bem a proposta a que se propõem.

Armazenamento e computação em nuvem

O que é: espaços de armazenamento virtual de arquivos e documentos.

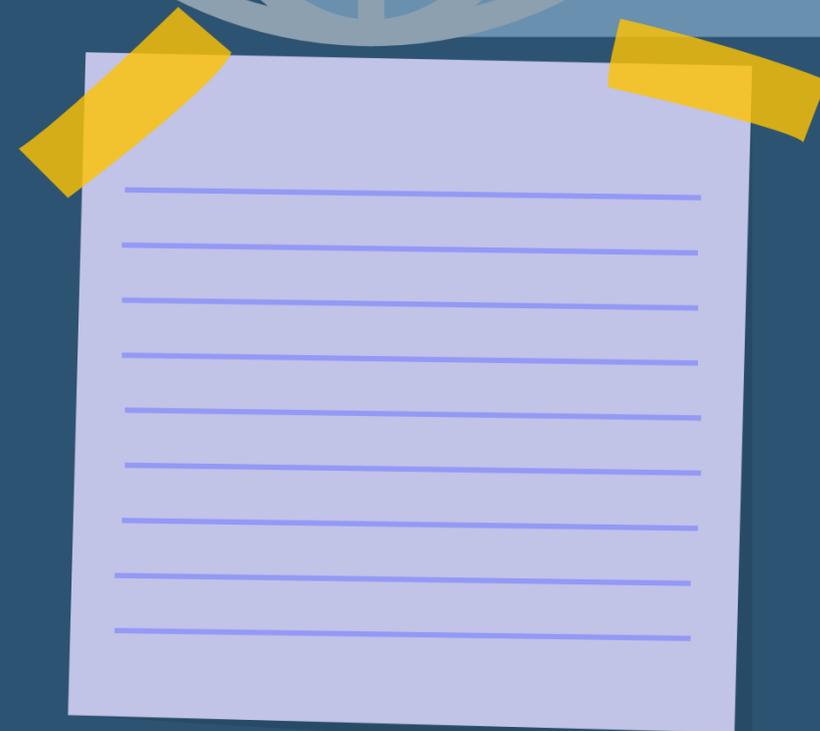
A computação em nuvem é uma tendência que vem se popularizando ao longo dos anos. Consiste em, ao invés de armazenar dados no disco rígido do computador ou memória interna do celular, arquivá-los em um servidor de dados que fica disponível ao usuário via internet. Também é possível criar áreas de trabalho em nuvem, acessá-las de qualquer dispositivo e trabalhar em equipe de maneira simultânea. Essas ferramentas nos auxiliam de diversas formas: seus arquivos ficam disponíveis em qualquer dispositivo que esteja conectado à internet; evitam a necessidade de levar o computador para diversos locais; atenuam o uso de pen drive em computadores alheios (assim diminui-se, por exemplo, o risco de contaminar seus arquivos e dispositivos com vírus e outras armadilhas virtuais). Sugestões: Google Drive, OneDrive, Dropbox, Mega.

Webnote

O que é: um mural digital.

O Webnote é uma ferramenta simples para fazer anotações em seu computador, organizando um painel virtual com pequenas notas com formato de um post it. Ele permite escrever algo rapidamente durante uma reunião, aula ou qualquer outro momento em que você tiver um navegador da web disponível.

Link: <http://www.aypwip.org/webnote/>





padlet



Mentimeter



Padlet

O que é: uma ferramenta baseada na web pensada para criar e compartilhar conteúdo na forma de um mural digital.

É composto por um mural virtual, onde diversas pessoas podem fazer postagens, anexar textos, imagens, vídeos e links. Consideramos como uma alternativa mais moderna e de simples funcionamento em comparação ao blog. Com ele, é possível criar um mural personalizado do assunto desejado. Seja um portfólio, uma linha do tempo, um quadro de avisos para a turma, mural de boas práticas, etc.

Link: <https://pt-br.padlet.com/>



Menti

O que é: Possibilita a criação de enquetes instantâneas e interativas.

Fornece as respostas de diversos modos, como por exemplo: a partir do quantitativo ou percentual de respostas em cada alternativa, em formato de gráficos ou nuvens de palavras. Possibilita a realização de enquetes ao vivo, questionários, nuvens de palavras, perguntas e respostas para obter informações em tempo real. Permite a inserção de perguntas, enquetes, questionários, slides, imagens e gifs, para criar apresentações dinâmicas e que possibilitem o engajamento imediato dos alunos.

Link: <https://www.mentimeter.com/>



Coggle.it

O que é: gerador de mapas mentais.

É uma ferramenta para criar e compartilhar mapas mentais e fluxogramas. Funciona on-line no seu navegador e possibilita que vários usuários editem o mesmo arquivo, inclusive, ao mesmo tempo.

Link: <https://coggle.it/>



Wordclouds

O que é: gerador de nuvem de palavras.

Transforma palavras, artigos de notícias e textos no geral em uma nuvem de palavras. Cada palavra é dimensionada individualmente e tem o destaque a partir da frequência de ocorrência no corpo do texto.

Link: <https://www.wordclouds.com/>



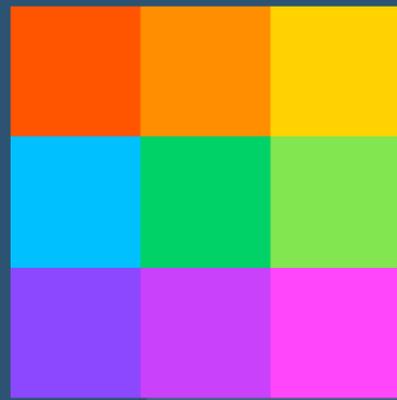
Infogram

O que é: gerador de infográficos, mapas interativos e slides.

É uma ferramenta web gratuita que permite aos usuários criar gráficos, mapas e infográficos com base nos dados que você escolher.

Link: <https://infogram.com/pt/>





Smallpdf

Canva

TinyG



Smallpdf

O que é: editor on-line de arquivos pdf.

Oferece múltiplas opções para edição de arquivos pdf, tais como: editar, comprimir arquivos para diminuir seu tamanho, separar ou juntar arquivos, excluir ou incluir páginas, proteger o arquivo de futuras edições ou desbloquear um arquivo protegido, converter pdf em imagens ou realizar a operação inversa, converter pdf em texto, planilha e apresentação, ou o inverso.

Link: <https://smallpdf.com/pt>



Canva

O que é: editor de imagens.

Possibilita a criação e edição de imagens, slides, infográficos, avisos, cartazes, cartões, dentre outros. Oferece centenas de modelos de layouts gratuitos a serem personalizados por cada usuário.

Link: https://www.canva.com/pt_br/



Tiny.cc

O que é: encurtador de links e gerador de QR Codes.

Permite converter links grandes em pequenos, que são mais fáceis de acessar e divulgar. Oferece, também, a possibilidade de criar QR Codes para acessar e divulgar sites, compartilhar contatos e conteúdos, dentre outras funcionalidades dos códigos QR. Permite a geração de estatísticas para os links e QR Codes criados, sendo assim possível verificar quantitativamente o acesso aos materiais que você criou.

Link: <https://tiny.cc/>



Slideshare

O que é: site de compartilhamento de apresentações de slides e textos.

Permite ter acesso a uma grande quantidade de slides dos mais diferentes conteúdos e temáticas. Oferece a ferramenta de recortar slides, na qual você pode escolher páginas de arquivos diferentes e montar seu slide. Em alguns casos, quando liberado pelo autor do arquivo, é possível fazer o download para seu dispositivo.

Link: <https://pt.slideshare.net/>



Kahoot!

O que é: uma plataforma de criação de questionários, pesquisas e quizzes com respostas de múltipla escolha.

É baseada em uma dinâmica de jogos, com cronometragem de tempo e premiações virtuais para quem marcar mais pontos. Vem sendo utilizada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. O professor pode elaborar as questões e projetá-las no quadro. Os alunos acessam o código do questionário pelo celular e vão respondendo as perguntas à medida que o professor as exibe. Os alunos podem responder de maneira individual ou formar equipes. O Kahoot! é uma divertida ferramenta para revisar o conhecimento dos alunos durante ou ao final do trabalho de uma unidade, para avaliação ou como um intervalo das atividades mais comuns na sala de aula.

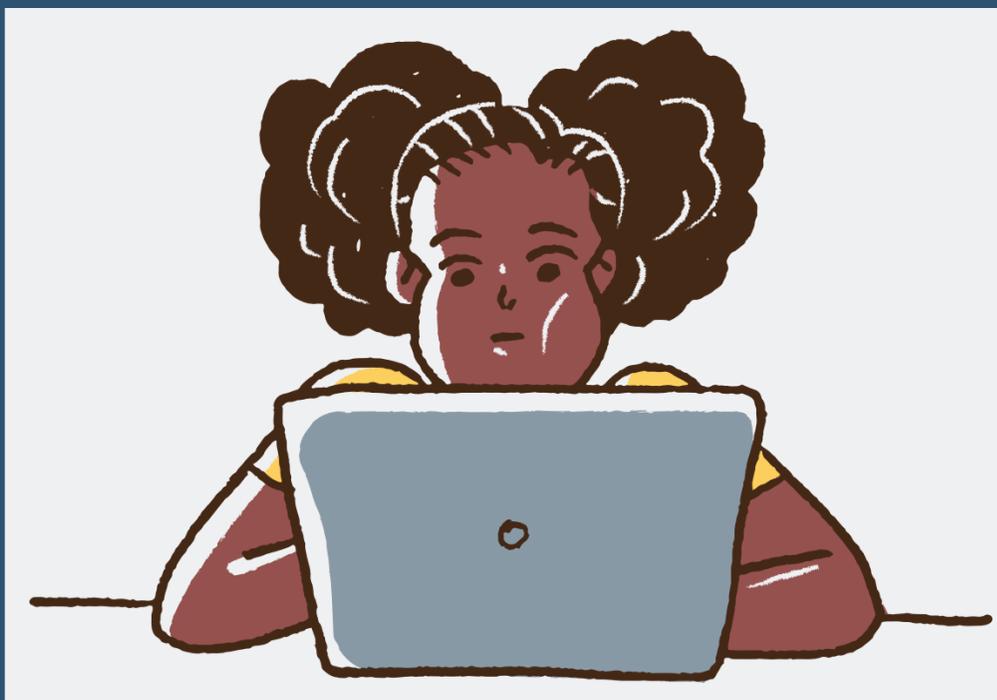
Link: <https://kahoot.com/>



Kahoot!



Plataformas educacionais e sites de conteúdos



O que são: plataformas que hospedam conteúdos e recursos digitais de aprendizagem dos mais diversos. Neste tipo de site, é possível fazer buscas a partir da utilização de filtros, tais como disciplina, etapa/modalidade, série, tipo de mídia, dentre outros.

Plataforma MEC RED

Fundada pelo MEC em 2015, tem o objetivo de reunir e disponibilizar, em um único lugar, os recursos educacionais digitais dos principais portais do Brasil. Oferece o acesso à ODA's de todas as disciplinas da educação básica, além de cursos rápidos voltados para o uso pedagógico das tecnologias digitais.

Link: <https://plataformaintegrada.mec.gov.br/home>



Portal do Professor

Velho conhecido dos professores de todas as áreas da educação básica, o Portal do Professor foi lançado em 2008, a partir de uma parceria do Ministério da Educação (MEC) com o Ministério da Ciência e Tecnologia. Tem como objetivo apoiar os processos de formação dos professores brasileiros e enriquecer suas práticas pedagógicas. É um espaço público e pode ser acessado por todos os interessados. Oferta recursos diversos, tais como a interação entre professores, planos de aula, sequências didáticas e materiais em diferentes mídias, tais como vídeos, animações, simulações, áudios, hipertextos, imagens e experimentos práticos. São materiais previamente selecionados para atender a todos os componentes curriculares e temas relacionados.

Link: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>



Escola digital

Plataforma que possui mais de 30 mil recursos digitais de aprendizagem e possui perfis de acesso para professores, gestores e alunos. Oferece ODA's, planos de aulas, roteiros de estudo, ferramentas para criação de conteúdo, cursos, dentre outras funcionalidades.

Ainda há a possibilidade de uma conexão da plataforma com secretarias de educação locais, proporcionando, assim, por exemplo, o acesso a conteúdos de História regional ou particularidades curriculares de cada Estado.

Link: <https://escoladigital.org.br/>



TV Escola

É, originalmente, um canal televisivo de sinal aberto, destinado principalmente a professores, educadores, alunos (atualmente, conta, também, com transmissão de sua programação pela internet). Se constitui como uma ferramenta pedagógica disponível ao professor para complementar sua formação e para ser utilizada em suas práticas de ensino. Possui site e aplicativo para smartphones repleto de vídeos de conteúdos educativos.

Link: <https://tvescola.org.br/>



Café História

Surgido originalmente como um blog, o Café História é um portal de divulgação científica orientado pelos princípios da História Pública. Tem como missão divulgar a História produzida no meio acadêmico para o grande público e para os próprios historiadores.

Link: <https://www.cafehistoria.com.br/>



Ensinar História

O site foi idealizado pela professora Joelza Ester Domingues. Os conteúdos priorizam os temas pertinentes à prática pedagógica do ensino de História que contribuam para o trabalho do professor e para a pesquisa do aluno. Abrange um variado espectro temático que transita entre temas recorrentes no currículo escolar a outros pouco mencionados em sala de aula, de política pública educacional a sugestões metodológicas, de pesquisas historiográficas recentes a atividades lúdicas para aplicar com os alunos.

Link: <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/>



Museus virtuais

São espaços disponíveis na internet que proporcionam uma aproximação virtual entre o patrimônio e o expectador. Muitos museus em todo o mundo oferecem visitas virtuais às suas instalações, galerias e obras de arte. Acessando o site de um museu que possui essa ferramenta, o visitante pode, passo a passo, se locomover virtualmente pelo espaço do museu, como se estivesse pessoalmente no local. Pode, ainda, visualizar obras de arte ou peças históricas e, em alguns casos, até interagir com estas. Para se ter acesso, basta realizar uma busca na internet e verificar se há algum museu virtual sobre o assunto estudado. Caso queira acessar um museu em específico, pesquise se ele oferta esta ferramenta. Neste material, citamos o aplicativo Google Arts & Culture, que faz uso desse tipo de proposta e oferta a visita a alguns museus e coleções de arte.



Aplicativos para smartphones e tablets



Trazemos, a seguir, algumas ferramentas em formato de aplicativos e softwares que nos auxiliam em diversas tarefas do nosso cotidiano pessoal e profissional. Entretanto, é necessária muita cautela antes de instalar um software no seu aparelho, seja no computador ou no celular. Procure, antes de instalar, saber a reputação do programa, se ele é gratuito ou parcialmente gratuito, se ele instala complementos indesejados no seu dispositivo, se é seguro e seus dados estarão protegidos. No computador, basta fazer uma busca na internet pelo nome do software. No celular, antes de realizar o download e a instalação, verifique a nota que os demais usuários deram ao aplicativo e leia as resenhas. Esses passos podem evitar várias dores de cabeça!

Caso o site, aplicativo ou programa não funcione ou não exista mais, faça a busca pelo tipo de produto. Por exemplo: "O site 'tal' que eu uso para editar arquivos .pdf não está funcionando." Basta acessar seu navegador e fazer a busca por "editor de pdf" e acessar o site que mais lhe interessar.

Leitores de QR Code

Muito populares já há alguns anos, os QR Codes são um tipo de código de barras, que podem ser utilizados para diversas funções, como links para sites e plataformas, downloads, contatos de Whatsapp e e-mail, redirecionamento para páginas externas e aplicativos, dentre outras funções.



Como ler códigos QR: muitos smartphones já têm embutidos em suas câmeras um leitor de QR Codes. Caso o seu não tenha, recomendamos fazer o download de um aplicativo de sua escolha. Em celulares Android, basta ir à Play Store e procurar por “Leitor de QR Code” na busca. Em aparelhos da marca Apple, acesse a Apple Store e faça o procedimento mencionado.

Como ler códigos QR que estão na tela do celular: a partir do aplicativo Google Assistente, é possível acessar o Google Lens. Você pode fazer uma captura de tela (print screen) do código que deseja ler e, a partir do Google Lens, ler o código e acessar o link.



Organizador de tarefas

Tendo que dividir o cotidiano entre os compromissos pessoais e profissionais, às vezes acabamos nos esquecendo de fazer alguma tarefa importante. Para nos ajudar na organização dessas atividades, os aplicativos organizadores de tarefa são de grande utilidade. Substitutos das agendas, esses softwares possibilitam um rápido acesso, por serem facilmente instalados no celular. Geralmente, oferecem a possibilidade de conexão com um endereço de e-mail e o calendário do seu dispositivo, sendo possível agendar lembretes para cada tarefa. Nessa categoria, indicamos os aplicativos Google Keep e Google Tarefas, pois ambos estão conectados ao ecossistema da Google, fornecendo facilidades na troca de informações e dados entre aparelhos e contas diferentes. Para ter acesso, basta criar uma conta de e-mail da Google, o Gmail.

Leitores de pdf

Os arquivos em formato pdf são muito utilizados em nosso dia a dia nas escolas. São uma forma mais segura de compartilhar, por exemplo, arquivos de texto ou tabelas, sem correr o risco de que ocorra uma mudança na formatação do trabalho feito, uma edição indesejada ou parte do arquivo seja apagado.

Muitos celulares não são capazes, em seu estado original, de realizar a leitura de arquivos em pdf. Portanto, indicamos que tenham essa ferramenta em seus aparelhos para facilitar a visualização desse tipo de arquivo. Indicamos, tanto para computador, quanto celular, o Foxit Reader. É um leitor de pdf gratuito, leve e repleto de funções.

Scanner

Esse tipo de aplicativo utiliza a câmera do aparelho celular para criar a impressão de que a imagem foi capturada em um scanner de mesa. Com ele, é possível capturar documentos e imagens, formata-los e salvar em formatos diversos, como pdf ou jpeg. Esse tipo de aplicativo facilita o compartilhamento de documentos impressos que precisam ser assinados e enviados para alguém após a assinatura.

Google Arts & Culture

É uma plataforma do Google que permite ao usuário se aproximar e interagir com obras de arte, museus, galerias, exposições de arte e locais históricos de várias partes do mundo. Possui um acervo digital de milhares de imagens que possibilitam, por exemplo, uma visita virtual a um museu, interação com obras de arte, navegar por meio de realidade virtual de modo imersivo em instalações ou locais históricos, dar um zoom e conseguir observar de muito perto os detalhes de uma obra de arte. É possível traduzir o conteúdo do site a partir da própria ferramenta automática de tradução do Google. Possui site e aplicativo para Android e IOS.

Link: <https://artsandculture.google.com/>

Link para Android: <http://tiny.cc/artsandcultureandroid>



Google Expedições

O Expedições é um aplicativo educacional imersivo, no qual os alunos e professores podem utilizar para explorar o mundo em passeios de realidade virtual (RV) e realidade aumentada (RA). Os roteiros são os mais diversos: sítios históricos do povo Maia na América Central, visualizar trechos da escalada do Monte Everest, visitar alguns monumentos de Roma Antiga, visualizar em 3D algumas obras de Leonardo Da Vinci, nadar com tubarões, explorar o corpo humano, visitar o espaço e muito mais sem sair da sala de aula.

Link para Android: <http://tiny.cc/expeditionsandroid>



Google Arts & Culture



Google Expeditions



Softwares de produtividade



Libre Office

O LibreOffice é o que se chama de 'software de escritório', ou seja, um pacote de programas voltados à produtividade, com editores de planilhas, textos e apresentações, dentre outras ferramentas. É gratuito e está em constante aprimoramento, graças a uma comunidade de desenvolvedores voluntários que trabalham para melhorar a estabilidade e as funcionalidades dos softwares. Seus programas são leves e compatíveis com os formatos mais comumente utilizados, não deixando a desejar em comparação aos softwares pagos mais reconhecidos no mercado.

Link: <https://pt-br.libreoffice.org/>



Google Apps

O pacote de 'softwares de escritório' da Google é composto por editor de texto, planilhas, apresentações e formulários. É baseado na estrutura web, ou seja, o acessamos via navegador de internet e os dados são armazenados em nuvem. Está inserido dentro do Google Drive e é plenamente integrado aos outros recursos do Google, como o Gmail e o Classroom. Como todos os softwares, possui pontos positivos e negativos. Ganha pontos por não precisar ser instalado, acessamos os aplicativos pelo navegador. É leve, intuitivo e tem a possibilidade de trabalho simultâneo em equipe, ou seja, vários usuários podem editar um documento ao mesmo tempo em dispositivos diferentes. Entretanto, como é baseado na web, quando não há conexão, os softwares ficam com várias funções restritas. Para ter acesso, basta criar uma conta de e-mail da Google, o Gmail.

Não tem
conexão de
internet via
wi-fi na
escola!



E agora?!



A ausência permanente ou temporária de conexão com a internet pode ser um dificultador ao uso das tecnologias digitais nas salas de aula. Entretanto, podemos contornar essa problemática com estratégias de planejamento prévio das aulas, o conhecimento dos recursos oferecidos pela escola e das ferramentas disponíveis nos smartphones e tablets.

Uma das alternativas, é pedir que os alunos realizem uma pesquisa sobre um tema selecionado e tragam as informações em seus celulares. Essa operação pode ser feita de diversas formas: captura de tela (print screen) do material selecionado para consulta; fazer o download da página para o uso off-line; copiar o conteúdo da página e as imagens para um bloco de notas do celular, dentre outras formas.

Converse com os colegas de trabalho, pesquise, pergunte aos alunos... enfim, não desanime por não ter conexão de internet wi-fi disponível! Dá pra usar as tecnologias digitais trabalhando de forma off-line. A seguir, trazemos algumas dicas.

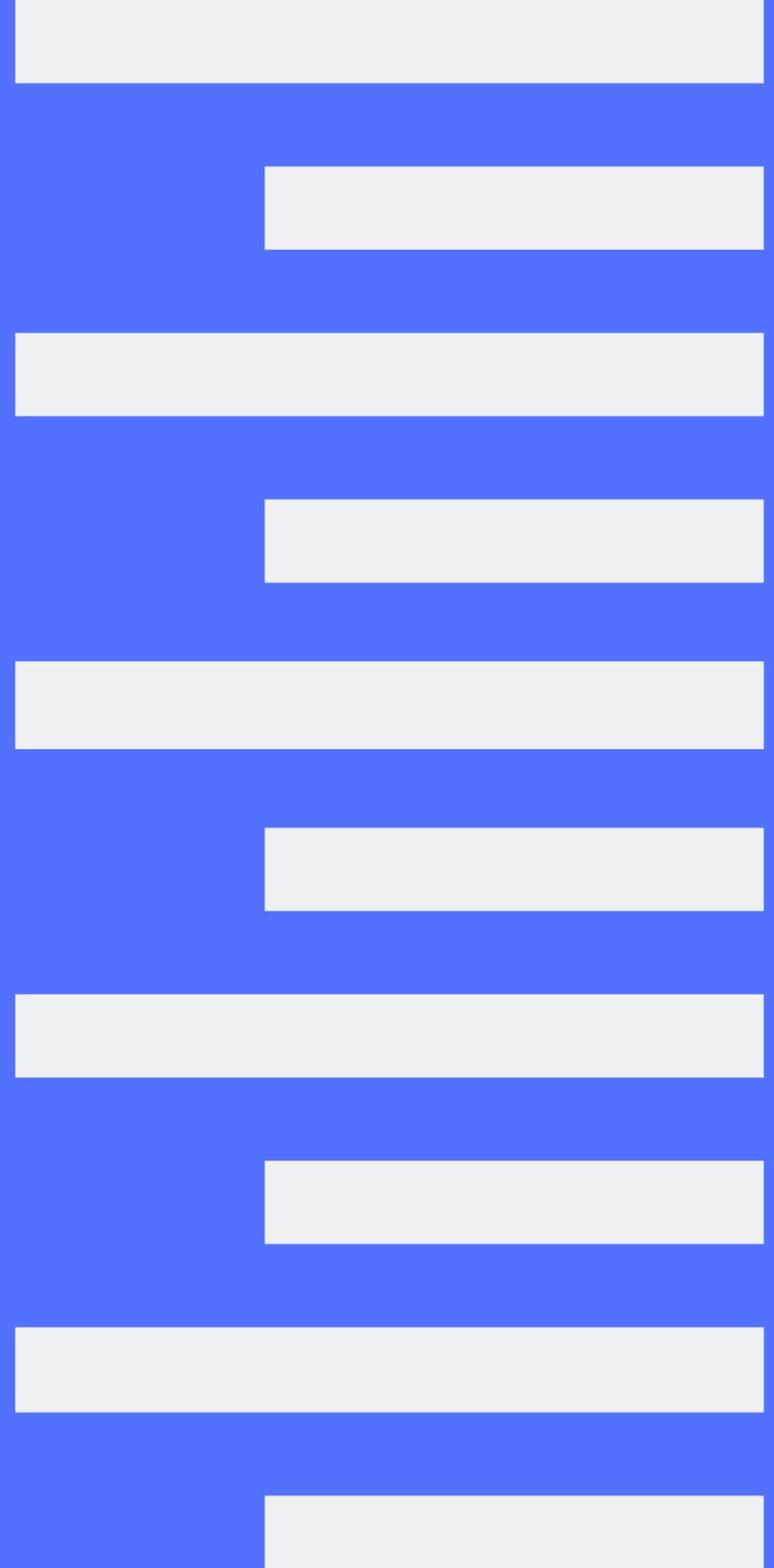
Examine a coleção de DVD's da sua escola: Muitas escolas possuem um acervo de recursos audiovisuais educativos fornecidos pelo MEC ao longo dos anos. Geralmente, são coleções temáticas ou seleções de conteúdos considerados mais importantes em uma determinada disciplina. Existem ótimos conteúdos nesses materiais, vale a pena dar uma conferida! Mas lembre-se, antes de exibir o material, assista-o. Verifique se é necessário exibir toda a produção ou apenas um trecho, confira se não existem erros históricos ou concepções ultrapassadas que podem gerar confusão mental nos alunos ao invés de esclarecimento e contribuições para o processo de aprendizagem.

Materiais digitais dos livros didáticos: Normalmente, as editoras disponibilizam ODA's relacionados às coleções que foram adotadas nas redes de ensino. Vale a pena acessar o site da editora do livro didático que você usa na sua escola e procurar algum recurso que possa ser utilizado em sala de aula. Até uns anos atrás, as editoras enviavam esses conteúdos em CD e DVD para as escolas. Faça uma busca por esses objetos, garantimos que vai valer a pena!

Seções exclusivas do livro do professor: Muitas vezes ignoradas, essas seções dos livros editados especialmente para os professores possuem um rico e variado conteúdo. Apresentação da coleção, diretrizes curriculares, textos de apoio, imagens extras, indicações de filmes e diversos links para conteúdos disponíveis na internet. Algumas coleções, inclusive, já trazem os links em códigos QR, ou seja, um facilitador para acessar as informações e recursos digitais.

Download de vídeos: os vídeos são um clássico recurso audiovisual utilizado por professores das mais variadas disciplinas e níveis escolares. Com o advento da internet e a popularização dos serviços de streaming (plataformas de exibição de vídeos), temos cada vez mais acesso a vídeos dos mais diversos formatos e conteúdos. Documentários, filmes, videoaulas, narrativas ilustradas com imagens de época etc. São muitas as possibilidades. Entretanto, há de se ter alguns cuidados na exibição desse tipo de conteúdo. Como dito anteriormente, antes de exibir o material, assista-o. Verifique se é necessário exibir toda a produção ou apenas um trecho, confira se não existem erros históricos ou concepções ultrapassadas que podem gerar confusão mental nos alunos ao invés de esclarecimento e contribuições para o processo de aprendizagem. Cuidado com a pirataria! Procure se informar sobre a política de exibição do vídeo e dos usos permitidos pela plataforma na qual você vai pesquisar o material.

A IMPORTÂNCIA
DO
PLANEJAMENTO
DAS AULAS



Neste capítulo, abordaremos algumas sugestões para os procedimentos no uso das tecnologias digitais no ambiente escolar. Lembramos que são propostas, e como tais, podem ser debatidas, mudadas, adaptadas etc.

Como em todo tipo de aula, o planejamento prévio é essencial. É nesse momento, que o professor esquematiza toda a sequência de processos que realizará ao trabalhar determinado conteúdo, atividade ou projeto. Com o uso das tecnologias, o planejamento é ainda mais importante, pois temos que levar em consideração algumas variáveis que normalmente não estão presentes no trabalho pedagógico tradicional.

A seguir, apresentamos algumas sugestões de procedimentos para o planejamento de aulas com o uso das tecnologias digitais.

Sugerimos que, inicialmente, o professor conheça sua escola. Busque saber como são os procedimentos com relação ao uso pedagógico das TD com os alunos, como é o histórico desse tipo de atividade na escola, se os alunos e professores estão acostumados com a presença de celulares em sala de aula, como a coordenação e o pedagógico lidam com esse assunto etc. Busque por outros professores que fazem o uso das TD em suas aulas ou quem tenha interesse em fazer. Trabalhar em conjunto com outros professores é um facilitador, pois gera um ritmo mais harmonioso de trabalho. Dada a maior frequência com a qual os alunos lidam com as tecnologias digitais em sala, a curva de aprendizado e experiência se trona mais curta para professores e alunos. Outro benefício é que as questões de indisciplina que podem surgir são diminuídas, pois os alunos estarão cada vez mais habituados ao uso dos aparelhos em sala.

Além de conhecer o histórico do uso de tecnologias na escola, o professor deve conhecer as condições físicas do

local: há conexão de internet disponível? É estável? Os alunos têm acesso? Há um laboratório de informática funcional? A escola possui equipamentos como computador/notebook, projetor, projetor multimídia, caixa de som, cabos? Quantos e quais estão em condições de uso? É preciso fazer agendamento para utilizar os equipamentos? Quem é o responsável pelo zelo e guarda destes? Há tomadas suficientes nas salas de aula e, o mais importante, elas funcionam? Há extensão e adaptadores de tomada? Eles funcionam? Há espaços alternativos fora das salas de aula, onde os alunos podem se reunir em grupo para realizar as atividades? Quantos alunos possuem smartphones ou tablets e podem trazê-los para a escola? Eles possuem pacotes de dados e estão dispostos a utilizá-lo para estudar? Quantos não possuem esses aparelhos? É interesse dos alunos utilizar as TD em sala de aula?

É importante que o trabalho do professor esteja organizado e combinado com a coordenação e o pedagógico da escola e, caso seja necessário, deve ser enviado um comunicado prévio aos pais de que determinada atividade com o uso de TD será realizada na disciplina de História. Também é necessário estar preparado para imprevistos e ter sempre um 'plano b' caso algo dê errado. Acontecimentos inesperados são comuns em um ambiente tão dinâmico e plural como as nossas escolas. Falta de energia elétrica, queda de internet, mal funcionamento de um equipamento, ausência de outros colegas e necessidade de remanejamento do horário de aulas, acontecimentos externos que influenciam as dinâmicas da escola. Enfim, tenha sempre 'uma carta na manga' para essas horas!

Sabemos que nem todos os alunos possuem smartphone ou tablet próprio. Em alguns casos, mesmo que tenham o aparelho, a família não os autoriza a levar para a escola. Há, ainda, a possibilidade de que um membro da família empreste o smartphone para o aluno levar em um dia específico para a escola, para que ele faça a atividade. Portanto, é fundamental planejar bem as atividades com tecnologias. Nesse caso, após feito o diagnóstico da quantidade de aparelhos disponíveis, o professor pode propor aos alunos que se organizem em duplas ou trios para realizar as atividades.

Uso pedagógico das tecnologias enquanto prática de toda a escola

Quando vários professores fazem uso das TD e a escola desenvolve uma cultura de valorização do conhecimento construído por meio do digital, o trabalho tende a ficar mais fácil de ser executado, uma vez que os alunos já estão acostumados a essas práticas e diversos professores dominam o uso das tecnologias. Caso sua escola ainda não possua essas características e tem o potencial para desenvolvê-las, é hora de começar a tentar a implementação.

O uso das tecnologias pode ser fomentado na escola a partir de um projeto de gestão que envolva a todos. Toda escola é única e possui suas peculiaridades, cabe à equipe tomar essa decisão. A escola deve discutir os benefícios que as tecnologias podem trazer ao aprendizado dos alunos e ao trabalho dos professores e, a partir desse coletivo de decisões, inserir o uso pedagógico das TD no Projeto Político-Pedagógico da escola e fomentar as práticas entre os professores. Os momentos formativos podem ser realizados ocasionalmente nos dias de planejamento de área, que ocorrem semanalmente, e nos encontros onde os professores de cada turno se reúnem para debater questões pedagógicas (normalmente no início e ao final de cada trimestre).

Anualmente, as escolas públicas recebem recursos de origem federal e do estado ou município (dependendo da filiação de sua escola). Para que esses recursos cheguem às escolas, é necessário a cada unidade elabore um plano de aplicação. Neste, os membros do Conselho de Escola devem direcionar os recursos às prioridades da escola. Itens consumíveis, tais como material de escritório e para atividades pedagógicas, produtos de limpeza e higiene pessoal, dentre outros. Há também uma parte das verbas que são direcionadas à manutenção dos espaços escolares e aquisição de material permanente.

Caso a escola já apresente boas condições de trabalho, tais como iluminação e ventilação suficiente e em pleno funcionamento, recursos materiais e pedagógicos em quantidade suficiente para o ano inteiro, boa estrutura física, dentre outros aspectos que influenciam diretamente no trabalho pedagógico e bem-estar de todos na escola, pode-se proceder ao planejamento para a aquisição de material tecnológico e traçar metas a médio e longo prazo para a aquisição de bens materiais visando implementar uma cultura de uso pedagógico das tecnologias digitais.

Nesse aspecto, sugerimos que, a partir de um diagnóstico da estrutura física da unidade e do material tecnológico disponível, se elabore uma lista de prioridades para a aquisição e manutenção dos bens da escola. Inicialmente, há de se verificar se a rede elétrica da escola está em boas condições. Checar o estado das tomadas, disjuntores e demais aspectos que podem interferir no uso de aparelhos elétricos. Em seguida, pode se passar para a instalação ou expansão da rede de fornecimento de internet e compra de equipamentos, tais como computadores/notebooks, projetores, smart TV, roteadores de internet, tela de projeção, cabos e periféricos (inclusive, em quantidade maior à necessária, visando à rápida reposição destes, uma vez que tendem a se deteriorar com o uso constante).

Ressaltamos que esse deve ser um trabalho coletivo, tanto na implementação do uso das TD, quanto na conservação dos equipamentos, conscientização dos alunos, planejamento de projetos, aprendizagem do uso de novas ferramentas, a procura por novos softwares, aplicativos e metodologias, e demais situações que advêm do uso das tecnologias digitais.

É importante cada turno da escola ter uma pessoa responsável pelo gerenciamento do uso dos espaços e materiais tecnológicos. É aquela responsável, como exemplo, por agendar o 'data-show' ou a sala de vídeo. Essa atribuição é importante para que não haja conflitos no uso dos recursos e professores e alunos saiam prejudicados por não

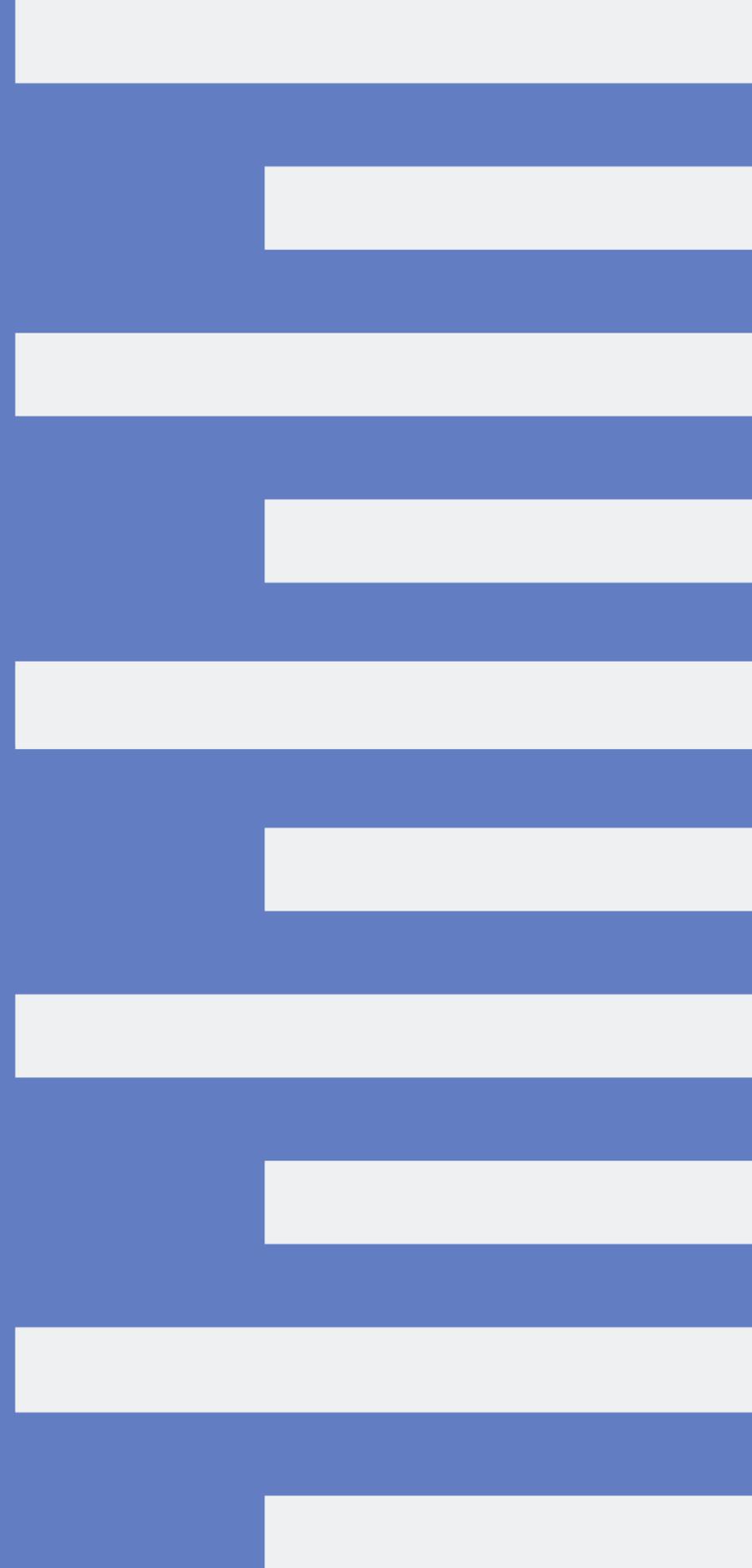
conseguirem executar a aula planejada. Além do agendamento, é importante que o uso seja constantemente acompanhado, visando a conservação dos equipamentos e auxílio aos professores que não têm domínio sobre o uso dos recursos.

Enfim, acreditamos que essas são algumas das questões que podem influenciar o sucesso da aula dela antes mesmo que se inicie. Mas lembre-se, são apenas sugestões! Cada realidade é única e cada professor tem sua forma de trabalhar. Decida junto com sua equipe e com seus alunos quais são as melhores alternativas para inserir as tecnologias nas aulas.



SEQUÊNCIAS

DIDÁTICAS

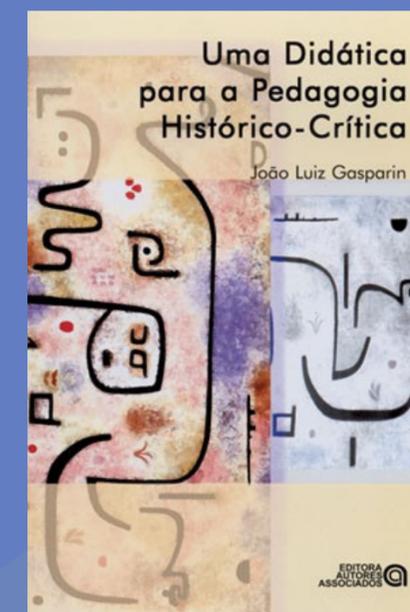


Como tratado no primeiro capítulo deste material didático, nosso referencial teórico no campo da educação é a pedagogia histórico-crítica, que entende a escola como um local fundamental para processo de socialização dos indivíduos e aquisição do conhecimento historicamente construído pela humanidade.

Para o viés didático de nossa proposta, elencamos a didática para pedagogia histórico-crítica proposta por Gasparin (2012). Essa obra consiste no esforço do autor em traduzir para uma abordagem didática os cinco passos da pedagogia histórico-crítica propostos por Dermeval Saviani em seu livro Escola e democracia: Prática Social Inicial, Problematização, Instrumentalização, Catarse e Prática Social Final (SAVIANI, 1999). Esse processo de se partir de uma realidade concreta, problematizá-la, estudá-la, compreendê-la e agir sobre a realidade, constitui-se num movimento dialético no qual os sujeitos partem de um problema real e se instrumentalizam para agir e solucioná-lo.

Esses cinco passos, que detalharemos a seguir, exigem do educador uma nova forma de pensar e trabalhar os conteúdos dentro do processo de ensino-aprendizagem, onde estes devem ser abordados de maneira contextualizada em todas as áreas do conhecimento humano. Parte-se da base material, ou seja, da prática social humana e tudo o que está relacionado à atuação dos seres humanos, tais como aspectos políticos, sociais, culturais, artísticos, econômicos etc. A proposta pedagógica histórico-crítica almeja o “[...] equilíbrio entre teoria e prática, envolvendo os educandos em uma aprendizagem significativa dos conhecimentos científicos e políticos, para que estes sejam agentes participativos de uma sociedade democrática e

Para saber mais sobre a obra de Gasparin:



João Luiz Gasparin - Uma didática para a Pedagogia Histórico-Crítica

*Créditos da imagem: Editora Autores Associados (2012)



João Luiz Gasparin e Maria Cristina Petenucci - Pedagogia Histórico-Crítica: da teoria à prática no contexto escolar

uma educação política". (GASPARIN; PETENUCCI, 2008, p. 9). Por aprendizagem significativa, podemos entender que ela ocorre

[...] a partir do momento em que os educandos introjetam, incorporam ou, em outras palavras, apropriam-se do objeto do conhecimento em suas múltiplas determinações e relações, recriando-o e tornando-o "seu", realizando ao mesmo tempo a continuidade e a ruptura entre o conhecimento cotidiano e o científico (GASPARIN, 2012, p. 50).

Ao se proceder na seleção de conteúdos para as aulas, algumas questões surgem: frequentemente, os conteúdos não partem das necessidades imediatas e locais dos estudantes. As grandes questões sociais e os conhecimentos clássicos a serem trabalhados vêm previamente definidos pelos currículos e impressas nos materiais didáticos. Então, como trabalhar as questões sociais e problemáticas identificadas pelo professor e pelos alunos, se a definição de conteúdos a serem trabalhados, ou seja, os currículos, já vêm prontos? Como, no início do ano, definir quais serão as problemáticas sociais a serem trabalhadas durante as aulas? Não se deve descartar os currículos formais e os materiais didáticos fornecidos em cada rede de ensino. Nessa situação, cabe ao professor realizar o levantamento das problemáticas inclusas nesses conteúdos que têm relação com a prática social local (GASPARIN, 2012). As questões peculiares que surgem a partir das demandas de uma turma ou um grupo de estudantes podem ser trabalhadas de maneira diferenciada pelo professor em sua disciplina específica ou com projetos multidisciplinares, mas sem que seja negligenciado o estudo dos conhecimentos clássicos acumulados pela humanidade que são trabalhados na escola.

A proposta didática de Gasparin está dividida nos mesmos cinco passos propostos originalmente por Saviani (1999). Mais adiante em nosso texto apresentamos um modelo de trabalho docente-discente na

perspectiva histórico-crítica adaptado a partir da obra de Gasparin (2012). Nesta, ao elaborar seu planejamento, o professor deve levar em conta o que o aluno deve aprender: conhecimentos científicos, conceitos, fatos, princípios, teorias, métodos, procedimentos, atitudes, valores etc. Junto daquilo que os estudantes devem aprender, temos o para que aprender: para atuar na prática extraescolar dos conteúdos aprendidos, visando à transformação social (GASPARIN, 2012).

O primeiro momento, a **Prática Social Inicial**, diz respeito ao atual estágio dos alunos e do professor sobre determinado assunto escolhido para ser estudado. Consiste em uma primeira leitura da realidade e, nas palavras de Gasparin (2012, p. 21), "[...] é sempre uma contextualização do conteúdo. É um momento de conscientização do que ocorre na sociedade em relação àquele tópico a ser trabalhado, evidenciando que qualquer assunto a ser desenvolvido em sala de aula já está presente na prática social, como parte constitutiva dela".

Nessa fase, o professor deve compilar os conhecimentos prévios dos alunos e anotar suas curiosidades e interesses sobre o assunto em questão. Este deve ser o ponto de partida, mas não o centro do trabalho pedagógico, sob o risco de se permanecer na superficialidade e não se avançar qualitativamente no estudo do assunto (GASPARIN, 2012).

O segundo momento é conhecido como **Problematização** e se constitui como uma fase fundamental na transição entre a prática e a teoria. É o momento em que se inicia o trabalho com o conteúdo sistematizado. Consiste em questionar o que foi levantado no momento da Prática Social Inicial e também do conteúdo curricular a ela relacionado. Nessa fase, o professor deve começar a selecionar os principais pontos a serem trabalhados, pois é necessário definir quais conteúdos professores e alunos, enquanto cidadãos, precisam dominar para resolver tais problemas, ainda que, inicialmente, na esfera

intelectual (GASPARIN, 2012). Esses pontos serão balizados pelas dimensões e questões problematizadoras, ou seja, em qual âmbito se quer discutir determinado problema e quais questionamentos serão feitos. Dentre as dimensões, temos diversas, tais como a científica, conceitual, cultural, histórica, social, política, ética, econômica, religiosa, dentre outras, conforme os aspectos sobre os quais se deseja abordar o tema, considerando-o sob múltiplos olhares (GASPARIN; PETENUCCI, 2008).

O terceiro ponto da proposta didática é a **Instrumentalização**. Esta, por sua vez, “trata-se de se apropriar dos instrumentos teóricos e práticos necessários ao equacionamento dos problemas detectados na prática social” (SAVIANI, 1999, p. 81). É o momento no qual o conteúdo sistematizado é trabalhado em sala, para que os alunos o assimilem e o incorporem, objetivando que esse conhecimento seja utilizado pelo aluno como ferramenta de transformação da realidade concreta. Nesse processo, o professor é uma figura de destaque, pois é um agente cultural externo que possibilita aos educandos o contato com a realidade científica. Ele atua como mediador, resumindo, valorizando, interpretando a informação. Portanto,

A fase da Instrumentalização é o centro do processo pedagógico. É nela que se realiza, efetivamente, a aprendizagem. Por isso, o trabalho do professor como mediador consiste em dinamizar, através das ações previstas e dos recursos selecionados, os processos mentais dos alunos para que se apropriem dos conteúdos científicos em suas diversas dimensões, buscando alcançar os objetivos propostos. (GASPARIN, 2012, p. 122).

Após a Instrumentalização, isto é, a apropriação dos conhecimentos pelos estudantes, segue-se ao quarto instante, a **Catarse**. Constitui-se como um momento de síntese, de constatação da efetivação da

aprendizagem. Nesta etapa do método, o aluno demonstra que aprendeu o conteúdo, ou seja, incorporou novos conhecimentos que lhe forneceram subsídios para elaborar novos olhares sobre o tema estudado e sobre a realidade que o cerca. É, portanto,

[...] a síntese do cotidiano e do científico, do teórico e do prático a que o educando chegou, marcando sua nova posição em relação ao conteúdo e à forma de sua construção social e sua reconstrução na escola. É a expressão teórica dessa postura mental do aluno que evidencia a elaboração da totalidade concreta em grau intelectual mais elevado de compreensão. Significa, outrossim, a conclusão, o resumo que ele faz do conteúdo aprendido recentemente. É o novo ponto teórico de chegada; a manifestação do novo conceito adquirido (GASPARIN, 2012, p. 124).

A Catarse é, também, um momento oportuno para se realizar uma avaliação, formal ou informal, a critério do professor. Por meio de um instrumento avaliativo, será possível diagnosticar se as dimensões explicitadas na Problematização e trabalhadas na Instrumentalização surtiram o efeito desejado, ou seja, se os alunos incorporaram o conteúdo proposto e demonstram domínio dos instrumentos necessários para solucionar, ainda que teoricamente, os problemas colocados (GASPARIN, 2012).

Tendo sido possível, na Catarse, levar os alunos a uma nova atitude teórica e mental sobre o assunto em questão, chega o momento da práxis, ou seja, colocar a teoria em prática. Este, se constitui na pedagogia histórico-crítica, como a **Prática Social Final** e é uma

[...] nova maneira de compreender a realidade e de posicionar-se nela, não apenas em relação ao fenômeno, mas à essência do real, do concreto. É a manifestação da nova postura prática, da nova atitude, da nova visão do conteúdo no cotidiano. É, ao mesmo tempo, o momento da ação consciente, na perspectiva da transformação social, retornando à Prática Social Inicial, agora modificada pela aprendizagem (GASPARIN, 2012, p. 143).

A Prática Social Final não consiste apenas no desenvolvimento de ações materiais, tais como plantar árvores, separar o lixo reciclável e o orgânico, realizar uma intervenção artística etc. Novas maneiras de compreender a realidade e a mudança na atitude, inclusive de pequenas coisas, também são consideradas uma nova Prática Social. Nem todas as mudanças precisam ser materiais. Por vezes, uma nova ação mental é o suficiente para desencadear um processo maior de mudança de atitude.

Como mencionado anteriormente, sabemos da dificuldade encontrada pelos professores ao se trabalhar conteúdos que, porventura, não estão listados nas diretrizes curriculares ou que fogem delas. Entretanto, essa não é uma justificativa para se descartar essa proposta de ensino e aprendizagem. É possível que, em cada conteúdo da História escolar, o professor possa encontrar algum assunto que possa ser trabalhado em uma conexão com a realidade social na qual ele e seus alunos estão inseridos.

A título de ilustração das propostas que apresentamos, segue, adiante, um modelo de sequência didática adaptada a partir da obra de Gasparin (2012) e outras duas, enquanto sugestão como plano de trabalho para os conteúdos de Mineração no Brasil Colonial e Revoltas e Movimentos Sociais durante a Primeira República no Brasil.

Modelo de Projeto de trabalho docente-discente na perspectiva histórico-crítica. Adaptado a partir de Gasparin (2012).

Instituição:

Disciplina:

Unidade:

Ano Letivo: Trimestre: Série/Turma:

Carga Horária:

Professor(a):

1 – PRÁTICA SOCIAL INICIAL

1.1 – Listagem do conteúdo:

Quais conteúdos serão abordados nessa unidade;

Objetivo geral:

Objetivo que se pretende atingir com o(s) conteúdo(s) e práticas desenvolvidas;

Tópicos do conteúdo e Objetivos específicos:

Listar os objetivos específicos e quais partes do conteúdo utilizará para alcançá-los;

1.2 – Vivência cotidiana do conteúdo:

a) O que os alunos já sabem: visão da totalidade empírica. Mobilização: Buscar qual é o nível de domínio prévio do conteúdo pelos alunos;

b) Desafio: o que gostariam de saber a mais? Perguntá-los sobre o que gostariam de saber a mais acerca do conteúdo.

* Realizar uma ‘tempestade de ideias’ com os alunos, selecionar os termos e colocá-los em uma nuvem de palavras.

2 – PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 – Identificação e discussão sobre os principais problemas postos pela prática social e pelo conteúdo:

Discussão sobre questões importantes do conteúdo selecionado;

2.2 – Dimensões do conteúdo a serem trabalhadas:

Quais serão as temáticas abordadas no conteúdo (científica, conceitual, cultural, histórica, social, política, ética, econômica, religiosa, dentre outras)?

* Projetar imagens e pequenos textos para ajudar os alunos no processo de problematização e suscitar a curiosidade pelo conteúdo.

3 – INSTRUMENTALIZAÇÃO

3.1 – Ações docentes e discentes para construção do conhecimento.

Relação aluno X objeto do conhecimento pela mediação docente:

Etapas, metodologias de ensino que serão utilizadas e aplicação destas (aula expositiva, leitura, pesquisa, atividade em grupo, etc.);

3.2 – Recursos humanos e materiais:

Materiais e recursos que serão utilizados no decorrer da sequência didática.

* Fazer uso dos recursos tecnológicos disponíveis, buscando enriquecer o conteúdo com imagens, textos, fontes históricas, vídeos, infográficos, jogos, animações etc.

4 – CATARSE

4.1 – Elaboração teórica da síntese, da nova postura mental. Construção da nova totalidade concreta:

O que se espera que o aluno tenha aprendido após o período de problematização e instrumentalização sobre o conteúdo;

4.2 – Expressão prática da síntese. Avaliação: deve atender às dimensões trabalhadas e aos objetivos:

Momento oportuno para avaliação. Verificar o nível de domínio do conteúdo dos alunos em todas as dimensões trabalhadas.

* A avaliação não necessariamente precisa ser uma prova ou um teste. Pode ser uma apresentação de trabalhos com o uso de TD como precedente, uma gincana digital utilizando o Kahoot!, uma exposição em mural virtual a ser divulgada para toda a comunidade escolar, dentre outras propostas.

5 – PRÁTICA SOCIAL FINAL

5.1 – Intenções do aluno. Manifestação da nova postura prática, da nova atitude sobre o conteúdo e da nova forma de agir:

Novas intenções a respeito de determinado assunto, a partir do conteúdo estudado e internalizado;

5.2 – Ações do aluno. Nova prática social do conteúdo, em função da transformação social:

Colocar em prática as novas intenções, atitudes ou concepções desenvolvidas ao longo do processo educativo.

* Realizar ações diversificadas, tais como: apresentação dos trabalhos para outras turmas; divulgação na internet, por meio das redes sociais da escola, do conteúdo desenvolvido pelos alunos; colar pequenos cartazes com trechos dos trabalhos dos alunos ou provocações aos leitores e, por meio de QR Code, levá-los ao conteúdo produzido pelos alunos e hospedado em alguma plataforma (Padlet, YouTube, Facebook, Instagram etc); realizar um vídeo ou uma animação sobre o conteúdo estudado e divulgar para a comunidade escolar.

FONTES DE CONSULTA

Relatar as fontes de pesquisa utilizadas, tais como livro didáticos, outros livros, materiais impressos, vídeos, sites etc.

Sequência
didática:
Mineração no
Brasil Colonial e
no Brasil recente



LAVAGE DU MINÉRAI D'OR
près de la montagne Itacolomi.

RUGENDAS, Johann Moritz. Lavagem do minério de ouro, proximidades da montanha de Itacolomi. 1835. Aquarela sobre papel, color., 30 cm x 26 cm.
Fonte: Enciclopedia Itaú Cultural.

Projeto de trabalho docente-discente na perspectiva histórico-crítica.

Instituição:

Disciplina: História

Unidade: Mineração no Brasil Colonial e no Brasil recente

Ano Letivo: Trimestre: Série/Turma: 8º ano do EF II

Carga Horária: 9 aulas

Professor(a):

1 – PRÁTICA SOCIAL INICIAL

1.1 – Listagem do conteúdo:

A mineração do ouro no Brasil Colonial e no Brasil recente (ênfase no caso de Serra Pelada – Pará);

Objetivo geral:

· Analisar o processo histórico de exploração das riquezas minerais no Brasil Colonial, se aprofundando na história da mineração da região de Ouro Preto, Estado de Minas Gerais. Após analisar esse contexto, se aprofundar na história recente da mineração no país, utilizando, como exemplo, o caso de Serra Pelada, no estado do Pará.

Tópicos do conteúdo e Objetivos específicos:

· Tópico 1: A mineração do ouro no Brasil colonial;

Objetivo Específico: contextualizar a época estudada e como era feita a exploração;

· Tópico 2: Aspectos sociais e culturais no contexto do garimpo com mão de obra escravizada;

Objetivo Específico: analisar a situação dos escravizados nos garimpos e os aspectos sociais e culturais da época, acentuando o caráter desumano da escravidão;

· Tópico 3: Brasil atual – Serra Pelada e a atualidade do garimpo de ouro no Brasil;

Objetivo Específico: resgatar esse episódio de nossa história recente, analisando as condições de trabalho e acentuando a degradação ambiental causada por essa atividade econômica;

· Tópico 4: Em ambos os contextos, problematizar a organização social do período, as relações de poder e analisar as consequências sociais, econômicas e ambientais da atividade mineradora e do modelo socioeconômico vigente em cada um dos contextos estudados;

1.2 – Vivência cotidiana do conteúdo:

a) O que os alunos já sabem: visão da totalidade empírica. Mobilização:

· Valioso, caro, bonito, brilhante, chamativo, ‘coisa de rico’;

b) Desafio: o que gostariam de saber a mais? Perguntá-los sobre o que gostariam de saber a mais acerca do conteúdo.

· Como se forma o ouro? De onde vem? Quanto custa? Por que é tão valioso? Sempre foi tão valorizado em todas as sociedades? Se eu escavar meu quintal, vou encontrar ouro?

* Realizar uma ‘tempestade de ideias’ com os alunos, selecionar os termos e colocá-los em uma nuvem de palavras.

2 – PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 – Identificação e discussão sobre os principais problemas postos pela prática social e pelo conteúdo:

- Por que estudar a mineração do ouro no Brasil colônia e recente?
- Como era feita a extração e como é hoje?
- Qual era a mão de obra antigamente e qual é hoje?
- Quem enriqueceu? Quem se beneficiou e quem se prejudicou?
- Como ficaram as regiões onde o ouro foi extraído? Como estão hoje?
- Quais são os impactos ambientais desse tipo de exploração?

2.2 – Dimensões do conteúdo a serem trabalhadas:

- Conceitual/ Científica: O que é o ouro? Como se forma? Como encontrá-lo e extraí-lo?
- Histórica: Como foi a exploração no período colonial e como é atualmente?
- Social: Como estava organizada a sociedade mineradora do período colonial? Qual era a mão de obra no período colonial e como é atualmente?
- Cultural: Sempre foi valioso? Como os povos de antigamente lidavam com metais preciosos?
- Política / Econômica: Quem se beneficiou da extração?
- Ambiental: Quais foram os impactos ambientais no período colonial e como é atualmente?

* Projetar imagens e pequenos textos para ajudar os alunos no processo de problematização e suscitar a curiosidade pelo conteúdo.

3 – INSTRUMENTALIZAÇÃO

3.1 – Ações docentes e discentes para construção do conhecimento. Relação aluno X objeto do conhecimento pela mediação docente:

- Aulas expositivas sobre o conteúdo de mineração no Brasil Colonial: contexto; aspectos políticos, sociais e culturais; o processo de extração do ouro; a condição humana sob a escravidão – Slides e vídeos;
- Exercícios no caderno – consulta no material do caderno, livro e smartphone (Caso não haja internet disponível para os alunos, combinar previamente para que eles salvem textos e imagens de sites sobre o conteúdo, para consultar de maneira off-line na sala de aula);
- Formar grupos para elaborar uma pesquisa sobre as condições atuais de mineração do ouro no Brasil – preparação para a próxima etapa e para apresentação de trabalho (definir, coletivamente, qual temática será abordada pelos grupos);
- Exibição de vídeo sobre o garimpo em Serra Pelada – Pará.

3.2 – Recursos humanos e materiais:

- Professor, alunos, internet, smartphone / tablet, computador / notebook, projetor multimídia, caixa de som, cabos de vídeo e áudio, extensão, quadro branco, pincel.

* Fazer uso dos recursos tecnológicos disponíveis, buscando enriquecer o conteúdo com imagens, textos, fontes históricas, vídeos, infográficos, jogos, animações etc.

4 – CATARSE

4.1 – Elaboração teórica da síntese, da nova postura mental. Construção da nova totalidade concreta:

- Repensar sobre a História do Brasil colonial e atual, enxergando o passado de sofrimento e luta das pessoas negras escravizadas, construindo uma nova visão sobre os movimentos de luta dos negros na atualidade;
- Ter a noção de que o país foi edificado a partir do trabalho de pessoas escravizadas;
- Compreender a importância dos direitos trabalhistas;
- Saber identificar formas de trabalho análogo à escravidão.

4.2 – Expressão prática da síntese. Avaliação: deve atender às dimensões trabalhadas e aos objetivos:

- Apresentação de trabalho em grupo sobre a condição humana e ambiental nos garimpos de ouro do Brasil atual (utilizar tecnologias digitais, tais como: slides, vídeo, mural digital).

* A avaliação não necessariamente precisa ser uma prova ou um teste. Pode ser uma apresentação de trabalhos com o uso de TD como precedente, uma gincana digital utilizando o Kahoot!, uma exposição em mural virtual a ser divulgada para toda a comunidade escolar, dentre outras propostas.

* Retomar a nuvem de palavras do primeiro momento pedagógico, verificando se todos os questionamentos foram trabalhados e, se algum não o foi, retomar o assunto.

5 – PRÁTICA SOCIAL FINAL

5.1 – Intenções do aluno. Manifestação da nova postura prática, da nova atitude sobre o conteúdo, e da nova forma de agir:

- Conhecer mais sobre a História do Brasil;
- Reconhecer as lutas do Movimento Negro como legítimas;
- Reconhecer a importância dos direitos trabalhistas;
- Ser consciente quanto à destruição ambiental provocada pelos garimpos.

5.2 – Ações do aluno. Nova prática social do conteúdo, em função da transformação social:

- Ler e pesquisar mais sobre a História do Brasil;
- Ser a favor da preservação do meio ambiente e tomar atitudes práticas em seu cotidiano que corroborem este posicionamento;
- Ser contra qualquer tipo de discriminação racial e social;
- Ser contra qualquer forma de trabalho análogo à escravidão;
- Posicionar-se contra os discursos que tentam justificar e/ou relativizar a retirada de direitos dos trabalhadores.

* Realizar ações diversificadas, tais como: apresentação dos trabalhos para outras turmas; divulgação na internet, por meio das redes sociais da escola, do conteúdo desenvolvido pelos alunos; colar pequenos cartazes com trechos dos trabalhos dos alunos ou provocações aos leitores e, por meio de QR Code, levá-los ao conteúdo produzido pelos alunos e hospedado em alguma plataforma (Padlet, YouTube, Facebook, Instagram etc); realizar um vídeo ou uma animação sobre o conteúdo estudado e divulgar para a comunidade escolar.

Fontes de consulta

Livro didático (conteúdo base utilizado como referência):

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. História – Sociedade & cidadania, 8º Ano. São Paulo: FTD, 2018.

Websites da internet (sugestões de pesquisa para responder as atividades):

[Conheça oito curiosidades sobre mineração no Brasil Colonial](#)

[Mania de História - Mineração no Brasil Colônia](#)

[Brasil Escola - Mineração no Brasil colonial](#)

Vídeos (utilizados durante a explicação do conteúdo):

Serra Pelada – Reportagem veiculada pela Rede TV: [Parte 1](#) e [Parte 2](#)

[Nova descoberta de ouro - MG](#)



Sequência didática: Revoltas e Movimentos Sociais durante a Primeira República no Brasil

LEONIDAS. A Revolta da Vacina. 29 out. 1904. charge, color., O Malho, ed. 111. Fonte: Jornal O Malho.



Projeto de trabalho docente-discente na perspectiva histórico-crítica.

Instituição:

Disciplina: História

Unidade: Revoltas e Movimentos Sociais durante a Primeira República no Brasil

Ano Letivo: Trimestre: Série/Turma: 9º ano do EF II

Carga Horária: 9 aulas

Professor(a):

1 – PRÁTICA SOCIAL INICIAL

1.1 – Listagem do conteúdo:

Revoltas e Movimentos Sociais durante a Primeira República no Brasil;

Objetivo geral:

- Analisar as revoltas e movimentos sociais que ocorreram no Brasil durante a Primeira República, na fase conhecida como República Oligárquica (1894 – 1930), compreendendo a importância dos movimentos sociais e da luta por direitos humanos, civis e políticos;

Tópicos do conteúdo e Objetivos específicos:

- Tópico 1: Contextualização das questões políticas e sociais da época;
Objetivo Específico: contextualizar a época estudada e a situação geral da população pobre do Brasil;

- Tópico 2: Revoltas e movimentos sociais no campo;
Objetivo Específico: analisar as revoltas e movimentos sociais de característica camponesa, seus motivos, desenvolvimento e desfecho;
- Tópico 3: Revoltas e movimentos sociais urbanos;
Objetivo Específico: analisar as revoltas e movimentos sociais ocorridos nos ambientes urbanos, seus motivos, desenvolvimento e desfecho;

1.2 – Vivência cotidiana do conteúdo:

- a) O que os alunos já sabem: visão da totalidade empírica. Mobilização:
 - Café, coronel, coronelismo, café com leite, voto de cabresto, corrupção;
- b) Desafio: o que gostariam de saber a mais?
 - Ocorreu alguma revolta na nossa cidade? Como era a situação dos trabalhadores na época? O que acontecia com quem se revoltava?

* Realizar uma ‘tempestade de ideias’ com os alunos, selecionar os termos e colocá-los em uma nuvem de palavras.

2 – PROBLEMATIZAÇÃO

2.1 – Identificação e discussão sobre os principais problemas postos pela prática social e pelo conteúdo:

- Por que estudar revoltas e movimentos sociais ocorridos no passado?
- O poder dos coronéis era tão forte assim?
- Não tinha como eleger outros candidatos?
- A população não questionava?
- Ocorria muita corrupção?
- Hoje em dia, como estão esses lugares?

2.2 – Dimensões do conteúdo a serem trabalhadas:

- Conceitual: Definir revolta e movimento social; campo e urbano;
- Histórica: A política sempre foi assim no Brasil?
- Social: Como viviam as pessoas que se revoltaram contra o governo?
- Política: O que deveria ser feito para conseguir eleger outros candidatos?
- Ética: Compra de votos, coerção e ética na política;
- Econômica: Só tinha café no Brasil?
- Religiosa: Havia algum aspecto religioso envolvido em algum dos movimentos?

* **Projetar imagens e pequenos textos para ajudar os alunos no processo de problematização e suscitar a curiosidade pelo conteúdo.**

3 – INSTRUMENTALIZAÇÃO

3.1 – Ações docentes e discentes para construção do conhecimento. Relação aluno X objeto do conhecimento pela mediação docente:

- Aula expositiva com breve retomada do conteúdo de República Oligárquica e menção a cada uma das revoltas, movimentos e fenômenos sociais que serão estudados na unidade: Guerra de Canudos, Guerra do Contestado, Cangaço, Revolta da Vacina, Revolta da Chibata, Movimento Operário, Tenentismo;
- Formar grupos de alunos: cada grupo realizará uma pesquisa em torno de cada um dos movimentos. Ressaltar a diversidade de fontes históricas desses movimentos que estão disponíveis na internet, tais como fotografias, reportagens de jornais, relatos, documentos etc. Organizar previamente a dinâmica, identificando quantos alunos possuem smartphones/tablets e, se necessário, reorganizar os grupos para que a tarefa seja executável;

- Acompanhar de perto, identificar brechas nas pesquisas e andamento dos trabalhos e utilizar textos e imagens dos conflitos para complementar a pesquisa feita por cada grupo;
- Exercícios no caderno – consulta no material pesquisado, caderno, livro e smartphone (Caso não haja internet disponível para os alunos, combinar previamente para que os salvem textos e imagens de sites sobre o conteúdo, para consultar de maneira off-line na sala de aula);
- Ao final do prazo estabelecido para as pesquisas, realizar uma aula diagnóstica ou um quizz sobre os movimentos estudados, para verificar o domínio dos conteúdos.

3.2 – Recursos humanos e materiais:

- Professor, alunos, internet, smartphone / tablet, computador / notebook, projetor multimídia, caixa de som, cabos de vídeo e áudio, extensão, quadro branco, pincel.

* **Fazer uso dos recursos tecnológicos disponíveis, buscando enriquecer o conteúdo com imagens, textos, fontes históricas, vídeos, infográficos, jogos, animações etc.**

4 – CATARSE

4.1 – Elaboração teórica da síntese, da nova postura mental. Construção da nova totalidade concreta:

- Compreender a importância dos movimentos de luta por direitos;
- Conhecer as principais revoltas, movimentos e fenômenos sociais ocorridos durante a República Oligárquica;
- Verificar o descaso das autoridades com a população pobre e/ou marginalizada e compreender a importância da luta social.

4.2 – Expressão prática da síntese. Avaliação: deve atender às dimensões trabalhadas e aos objetivos:

- Apresentação da pesquisa: formação de novos grupos, dessa vez com um integrante de cada grupo original. Os alunos deverão explicar aos colegas o movimento pesquisado, ilustrando suas falas com a exibição nas telas dos celulares das fontes históricas digitalizadas. O professor deve acompanhar de perto a dinâmica, para auxiliar os alunos que apresentem alguma dificuldade ou solucionar alguma dúvida que surja no decorrer da dinâmica.

5 – PRÁTICA SOCIAL FINAL

5.1 – Intenções do aluno. Manifestação da nova postura prática, da nova atitude sobre o conteúdo, e da nova forma de agir:

- Conhecer mais sobre a História do Brasil;
- Reconhecer o histórico de luta da população brasileira marginalizada.

5.2 – Ações do aluno. Nova prática social do conteúdo, em função da transformação social:

- Ler e pesquisar mais sobre a História do Brasil;
- Apoiar movimentos que lutam por direitos, sejam eles sociais, culturais, trabalhistas, gênero, classe, identitários etc.;
- Se posicionar contra os discursos que tendem a criminalizar quaisquer movimento político;

* Realizar ações diversificadas, tais como: apresentação dos trabalhos para outras turmas; divulgação na internet, por meio das redes sociais da escola, do conteúdo desenvolvido pelos alunos; colar pequenos cartazes com trechos dos trabalhos dos alunos ou provocações aos leitores e, por meio de QR Code, levá-los ao conteúdo produzido pelos alunos e hospedado em alguma plataforma (Padlet, YouTube, Facebook, Instagram etc); realizar um vídeo ou uma animação sobre o conteúdo estudado e divulgar para a comunidade escolar.

Fontes de consulta

Livro didático (conteúdo base utilizado como referência):

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. História – Sociedade & cidadania, 9º Ano. São Paulo: FTD, 2018.

Vídeos (sugestões de vídeos para serem exibidos como recurso audiovisual auxiliar à explicação do professor):

[Guerra de Canudos](#)

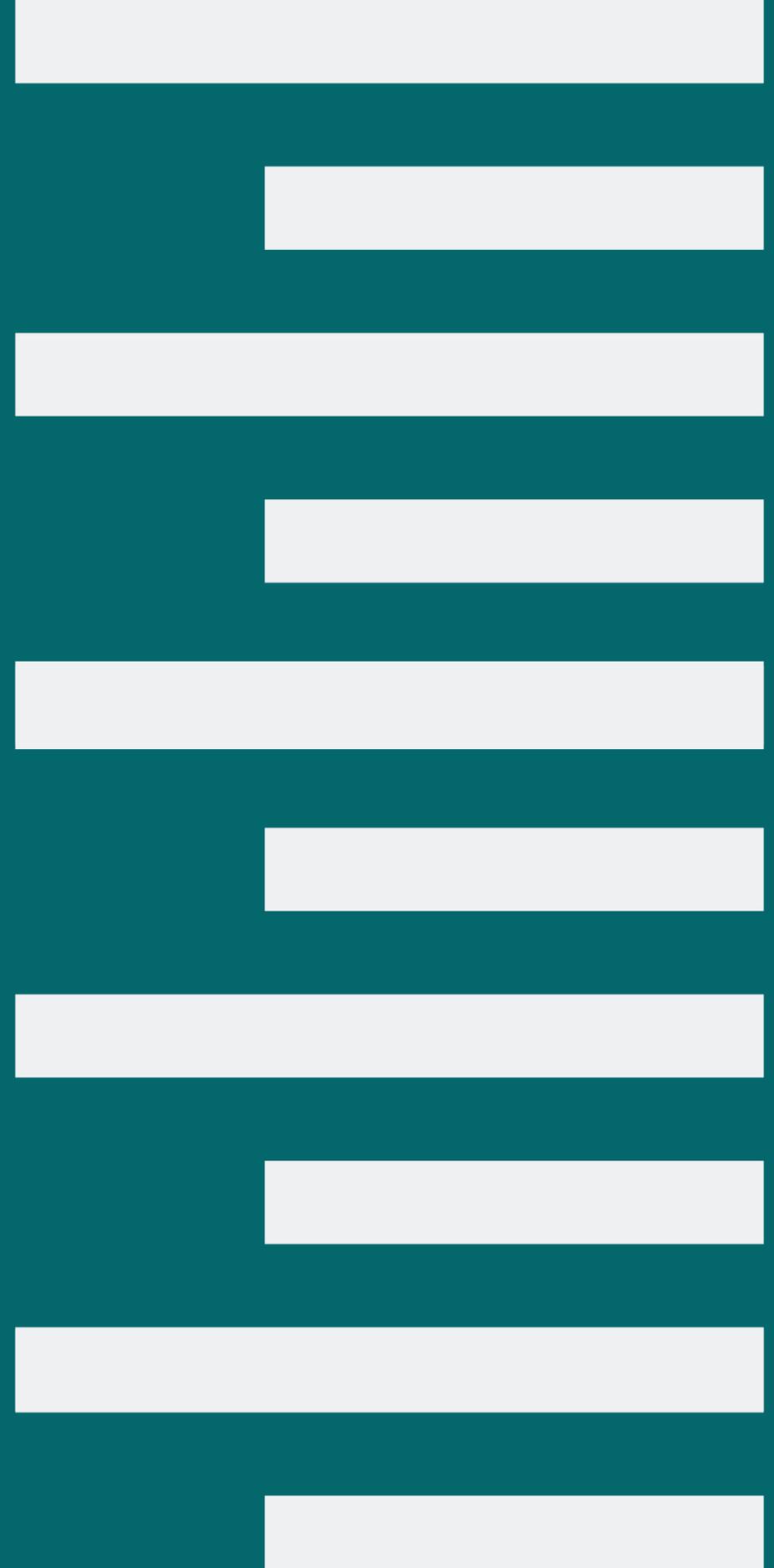
[Guerra do Contestado](#)

[Revolta da Vacina](#)

[Revolta da Chibata](#)

O movimento operário - [Vídeo 1](#) e [Vídeo 2](#)

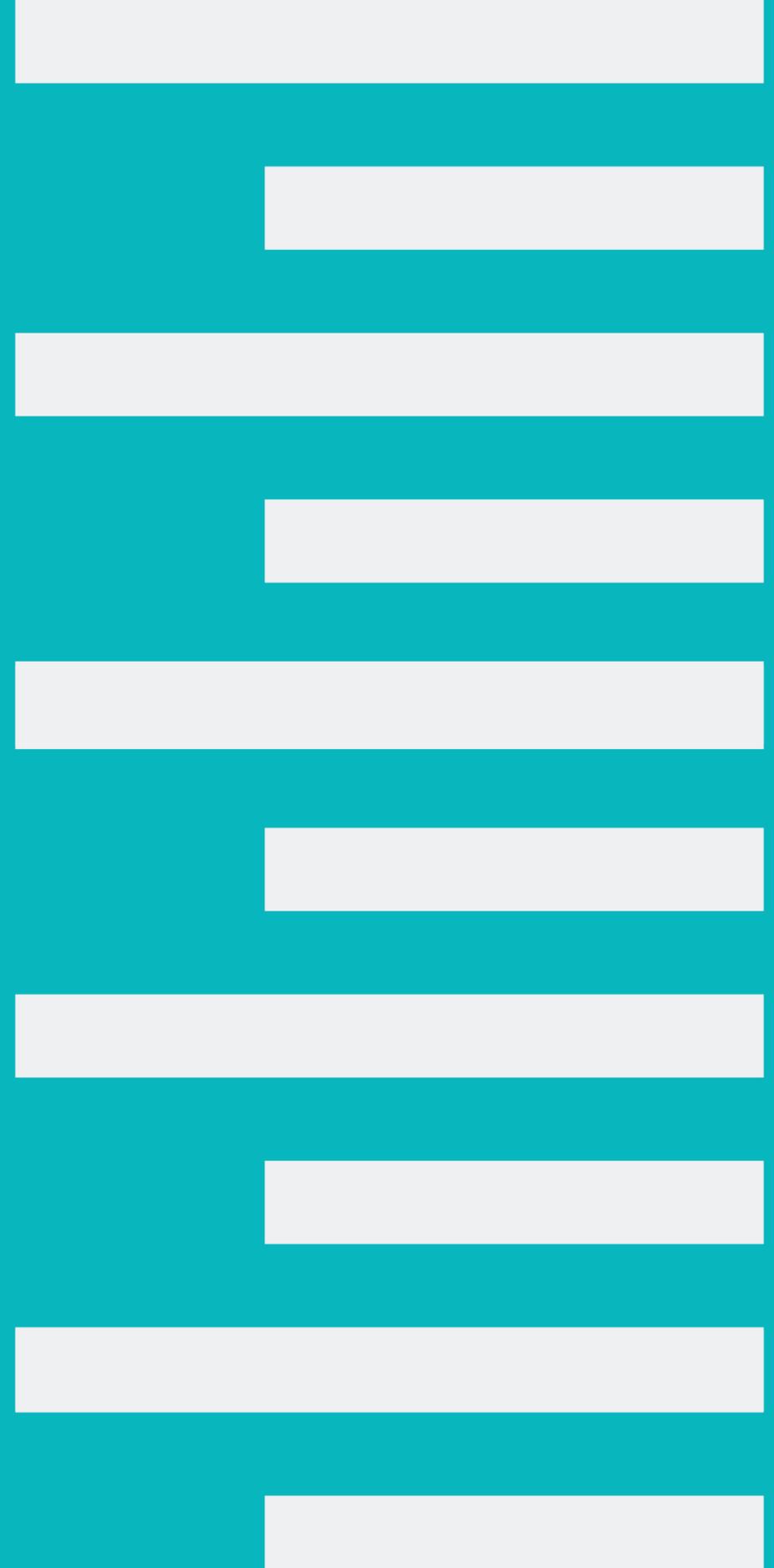
CONSIDERAÇÕES FINAIS



Esperamos que este material educativo tenha auxiliado você, professora e professor de História, não apenas a incorporar as TD no seu cotidiano de sala de aula. Mas, também, retomar alguns debates e considerações que, muitas vezes, realizamos na faculdade e, após ‘pisar no chão da sala de aula’, acabamos por deixar de lado em prol dos problemas cotidianos das escolas. Acreditamos que é necessário ao professor retomar essas discussões para se manter esclarecido quanto à sua concepção pedagógica e de ensino de História. Para nós, a prática pedagógica sem embasamento teórico e intencionalidade pode ser perigosamente vazia, pois abre espaço para um ensino superficial e descompromissado com a formação de cidadãos e com a mudança social.

Com nossas palavras, buscamos trazer ideias e sugestões que podem ser aplicadas assim como as descrevemos, ou não! Podem ser mudadas, refutadas, adequadas... enfim, está nas mãos de cada professor e professora o que fazer em cada aula. Nossa intenção foi a de apresentar algumas possibilidades que podem surgir quando enxergamos as tecnologias enquanto ferramentas para aquisição, construção, compartilhamento e divulgação do conhecimento.

REFERÊNCIAS



A Greve de 1917: TV Fepesp entrevista José L. Del Roio. TV Fepesp. (6 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_p0Yo1-tgz0> Acesso em: 20 nov. 2020.

A Revolta da Chibata. TV Senado. (4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rtfeS0WSXhY>> Acesso em: 20 nov. 2020.

A Revolta da Vacina. TV Senado. (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6i6v9f_aWjg> Acesso em: 20 nov. 2020.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2009.

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **História – Sociedade & cidadania**, 8º Ano. São Paulo: FTD, 2018.

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. **História – Sociedade & cidadania**, 9º Ano. São Paulo: FTD, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2019.

BRASIL, Eric; NASCIMENTO, Leonardo Fernandes. História digital: reflexões a partir da hemeroteca digital brasileira e do uso de CAQDAS na reelaboração da pesquisa histórica. **Estud. hist. (Rio J.)**, Rio de Janeiro, v. 33, n. 69, p. 196-219, Abr. 2020. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/79933/77428>> Acesso em: 15 set. 2020.

CAIMI, Flávia Eloisa; NICOLA, Bárbara. Os jovens, a aprendizagem histórica e os novos suportes de informação. **OPSIS**, Catalão, v. 15, n. 1, p. 60-69, Abr. 2015. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/Opsis/article/view/34719/20035>> Acesso em: 15 set. 2020.

CANUDOS. TV Senado. (4 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0tytnH59p3o>> Acesso em: 20 nov. 2020.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede: do conhecimento à política. In. CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Org.). **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 2005.

CONHEÇA oito curiosidades sobre a mineração no Brasil Colonial. Portal da mineração. Disponível em: <<http://portaldamineracao.com.br/conheca-oito-curiosidades-sobre-mineracao-no-brasil-colonial/>> Acesso em 20 nov. 2020.

FERREIRA, Benedito J. P. As tecnologias de informação e comunicação e a educação escolar: uma análise a partir da pedagogia histórico-crítica. In: MALACARNE, Vilmar, et al (Orgs.). **Educação, tecnologias de informação e comunicação e outros olhares**. 1 ed. Curitiba: Editora CRV, 2015a.

FERREIRA, Benedito J. P. Tecnologias da informação e comunicação na educação: avanço no processo de humanização ou fenômeno de alienação? **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 89-99, jan. 2015b. ISSN 2175-5604. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/revistagerminal/article/view/12434>> Acesso em: 05 Mai. 2018.

GARCÍA, Carlos Marcelo. **Formação de professores: para uma mudança educativa**. Porto, Portugal: Porto Editora, 1999.

GASPARIN, João Luiz. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. Campinas: Autores Associados, 2012.

GASPARIN, João Luiz; PETENUCCI, Maria Cristina. **Pedagogia histórico-crítica: da teoria à prática no contexto escolar**. 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2289-8.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2018.

GIGANTES do Brasil - Greve Geral de 1917 (trecho). **The History Channel Brasil**. (2 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O9xSJ9krp88>> Acesso em: 20 nov. 2020.

GUERRA do Contestado. **TV Estadão**. (16 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uPXFOSQHM70>> Acesso em: 20 nov. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. Ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MINERAÇÃO no Brasil colônia. **Mania de escola**. Disponível em: <<https://maniadehistoria.wordpress.com/mineracao-no-brasil-colonia/>> Acesso em 20 nov. 2020.

MINERAÇÃO no Brasil Colonial. **Brasil Escola**. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/mineracao-no-brasil-colonial.htm>> Acesso em: 20 nov. 2020.

MORAES, Daniela Martins de Menezes. **Ensinar e aprender História nas redes sociais online: possibilidades e desafios para o espaço escolar**. Recife, 2018. 167 f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Programa de Pós-Graduação Profissional em Ensino de História, Recife, 2018.

NOIRET, Serge. História Pública Digital. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v.11, n.1, p. 28-51, Mai. 2015. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3634/3098>> Acesso em: 15 set. 2020.

NÓVOA, António. Os professores e a sua formação. In: NÓVOA, António (coord.). **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. 32. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica: primeiras aproximações**. 11. ed. rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2013.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In: BITTENCOURT, Circe (Org.). **O saber histórico na sala de aula**. 12. ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

SERRA Pelada – Parte 1. REDE TV. (6 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n9sNCF5jGvQ>> Acesso em: 20 nov. 2020.

SERRA Pelada – Parte 1. REDE TV. (8 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aN5xsr-Y45Q>> Acesso em: 20 nov. 2020.

SILVA, Marcos Antônio da; FONSECA, Selva Guimarães. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. **Rev. Bras. Hist.**, São Paulo, v. 30, n. 60, p. 13-33, 2010. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/rbh/v30n60/a02v3060.pdf>>. Acesso em: 21 abr. 2019.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.