

Organizadores (as)
Emanuel Neto Alves de Oliveira
José Cezinaldo Rocha Bessa
Simone Cabral Marinho dos Santos

COLEÇÃO PRODUTOS EDUCATIVOS E METODOLOGIAS DE ENSINO



Volume I



Emanuel Neto Alves de Oliveira
José Cezinaldo Rocha Bessa
Simone Cabral Marinho dos Santos
Organizadores(as)

COLEÇÃO PRODUTOS EDUCATIVOS E METODOLOGIAS DE ENSINO

VOLUME I

EDITORA CRV
Curitiba - Brasil
2017

Copyright © da Editora CRV Ltda.
Editor-chefe: Railson Moura
Diagramação e Capa: Editora CRV
Revisão: Os Autores

Conselho Editorial:

Aldira Guimarães Duarte Domínguez (UNB)
Andréia da Silva Quintanilha Sousa (UNIR/UFRN)
Antônio Pereira Gaio Júnior (UFRRJ)
Carlos Alberto Vilar Estêvão (UMINHO - PT)
Carlos Federico Domínguez Avila (UNB)
Carmen Tereza Velanga (UNIR)
Celso Conti (UFSCar)
Cesar Gerónimo Tello (Univer. Nacional
Três de Febrero - Argentina)
Elione Maria Nogueira Diogenes (UFAL)
Élsio José Corá (Universidade Federal
da Fronteira Sul, UFFS)
Eliseu Clementino (UNEB)
Francisco Carlos Duarte (PUC-PR)
Gloria Fariñas León (Universidade
de La Havana – Cuba)
Guillermo Arias Beatón (Universidade
de La Havana – Cuba)
Jailson Alves dos Santos (UFRJ)
João Adalberto Campato Junior (UNESP)
Josania Portela (UFPI)
Leonel Severo Rocha (UNISINOS)
Lídia de Oliveira Xavier (UNIEURO)
Lourdes Helena da Silva (UFV)
Maria de Lourdes Pinto de Almeida (UNICAMP)
Maria Lília Imbiriba Sousa Colares (UFOPA)
Maria Cristina dos Santos Bezerra (UFSCar)
Paulo Romualdo Hernandez (UNICAMP)
Rodrigo Pratte-Santos (UFES)
Sérgio Nunes de Jesus (IFRO)

Simone Rodrigues Pinto (UNB)
Solange Helena Ximenes-Rocha (UFOPA)
Sydione Santos (UEPG)
Tadeu Oliver Gonçalves (UFPA)
Tania Suely Azevedo Brasileiro (UFOPA)

Comitê Científico:

Ana Chrystina Venancio Mignot (UERJ)
Andréia N. Militão (UEMS)
Diosnel Centurion (Univ Americ. de Asunción - Py)
Cesar Gerónimo Tello (Universidad Nacional
de Três de Febrero - Argentina)
Elizeu Clementino (UNEB)
Francisco Ari de Andrade (UFC)
Gláucia Maria dos Santos Jorge (UFOP)
Helder Buenos Aires de Carvalho (UFPI)
Ilma Passos A. Veiga (UNICEUB)
Inês Bragança (UERJ)
José de Ribamar Sousa Pereira (UCB)
Jussara Fraga Portugal
Kilwamy Kya Kapitango-a-Samba (Unemat)
Lourdes Helena da Silva (UFV)
Lucia Marisy Souza Ribeiro de Oliveira (UNIVASF)
Maria de Lourdes Pinto de Almeida (UNOESC)
Maria Eurácia Barreto de Andrade (UFRB)
Maria Lília Imbiriba Sousa Colares (UFOPA)
Mônica Pereira dos Santos (UFRJ)
Najela Tavares Ujje (UTFPR)
Sérgio Nunes de Jesus (IFRO)
Sonia Maria Ferreira Koehler (UNISAL)
Suzana dos Santos Gomes (UFMG)
Vera Lucia Gaspar (UDESC)

Este livro foi avaliado e aprovado por pareceristas *ad hoc*.

**DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
CATALOGAÇÃO NA FONTE**

C928

Coleção produtos educativos e metodologias de ensino / Emanuel Neto Alves de Oliveira, José Cezinaldo Rocha Bessa, Simone Cabral Marinho dos Santos (organizadores). – Curitiba: CRV, 2017.
98 p. (Coleção produtos educativos e metodologias de ensino. v. 1)

Bibliografia

ISBN VOLUME 978-85-444-1778-2
ISBN COLEÇÃO 978-85-444-1777-5
DOI 10.24824/978854441778.2

1. Educação 2. Ensino 3. Produto educativo 4. Metodologia I. Oliveira, Emanuel Neto Alves de. org. II. Bessa, José Cezinaldo Rocha. org. III. Santos, Simone Cabral Marinho dos. org. IV. Título V. Série.

CDD 370

Índice para catálogo sistemático
1. Educação 370

ESTA OBRA TAMBÉM ENCONTRA-SE DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL.
CONHEÇA E BAIXE NOSSO APLICATIVO!



2017

Foi feito o depósito legal conf. Lei 10.994 de 14/12/2004
Proibida a reprodução parcial ou total desta obra sem autorização da Editora CRV
Todos os direitos desta edição reservados pela: Editora CRV
Tel.: (41) 3039-6418 - E-mail: sac@editoracriv.com.br
Conheça os nossos lançamentos: www.editoracriv.com.br

SUMÁRIO

NOTA DOS(AS) ORGANIZADORES(AS)	7
<i>Emanuel Neto Alves de Oliveira</i>	
<i>José Cezinaldo Rocha Bessa</i>	
<i>Simone Cabral Marinho dos Santos</i>	
COMO ELABORAR UM PROJETO DE PESQUISA PARA FEIRA DE CIÊNCIAS NA ESCOLA	9
<i>Simone Cabral Marinho dos Santos</i>	
<i>Felipe de Azevedo Silva Ribeiro</i>	
<i>Celicina Maria da Silveira Borges Azevedo</i>	
<i>Cristiane de Carvalho Ferreira Lima Moura</i>	
<i>Maria Francilene Câmara Santiago</i>	
<i>Natália Rocha Celedonio</i>	
COMO EXPLORAR O POTENCIAL DO SOFTWARE EDUCATIVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL	19
<i>Flávia Tiburtino de Andrade Sales</i>	
<i>Maria do Socorro da Silva Batista</i>	
SOFTWARE EDUCATIVO GINCANA ESCOLAR	29
<i>Rummening Marinho dos Santos</i>	
<i>Luís Miguel Dias Caetano</i>	
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA, EXPRESSÃO CRIATIVA E ENSINO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS: sugestões de atividades práticas e proposta de intervenção ...	35
<i>Martha Milene Fontenelle Carvalho</i>	
<i>Francileide Batista de Almeida Vieira</i>	
O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA PRÁTICA DOCENTE	43
<i>Antonio Leonilde de Oliveira</i>	
<i>Francisco de Assis Marinho Moraes</i>	
<i>Gessione Moraes da Silva</i>	
<i>José Clóvis Pereira de Oliveira</i>	
<i>Luís Miguel Dias Caetano</i>	
OFICINA PEDAGÓGICA GÊNERO NA ESCOLA	53
<i>Maria das Graças de Oliveira Pereira</i>	
<i>Simone Cabral Marinho dos Santos</i>	

ORIENTAÇÕES PARA O TRABALHO COM O ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA ESCOLA	61
<i>Nadia Farias dos Santos</i>	
<i>Simone Cabral Marinho dos Santos</i>	
COMO INSERIR A DISCUSSÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO: O PPP e as Relações Étnico-Raciais	67
<i>Ivanilza de Souza Beserra</i>	
<i>Cícero Nilton Moreira da Silva</i>	
O FILME COMO RECURSO DIDÁTICO	75
<i>Ana Paula de Andrade Rocha Arnaud</i>	
<i>Angelina Queiroga Lunguinho Moraes</i>	
<i>Patrícia Diógenes de Melo Brunet</i>	
<i>Maria da Paz Cavalcante</i>	
AS TIC'S COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	83
<i>Maikon Moises de Oliveira Maia</i>	
<i>Flávia Tiburtino de Andrade Sales</i>	
<i>Maria da Paz Cavalcante</i>	
SOBRE OS(AS) ORGANIZADORES(AS) E AUTORES(AS)	93

NOTA DOS(AS) ORGANIZADORES(AS)

A “Coleção Produtos Educativos e Metodologias de Ensino” tem como objetivo divulgar, mediante a confecção de cartilhas, produtos educativos, materiais didáticos e metodologias de ensino desenvolvidos por discentes e docentes do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), resultantes de pesquisas de dissertações e/ou atividades de disciplinas ministradas no Programa. O PPGE é vinculado ao Departamento de Educação, do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Alquequerque Maia (CAMEAM), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), realizado em parceria com a Universidade Federal Rural do Seminário (UFERSA) e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN).

Nesta primeira edição da *Coleção* trazemos dez cartilhas. Cada uma delas com temática e tipo de atividade específicas, como software educativo, oficinas, manual, guia de orientações e plano de aula. O material aqui reunido apresenta conteúdos de forma clara, dinâmica e exequível, especificando os objetivos, a faixa etária, o público-alvo, o passo a passo, os materiais, as estratégias utilizadas, sugestões de leituras, músicas, vídeos, filmes, acesso a ambientes virtuais, dentre outros. Eis, pois, os temas e o tipo de atividade de cada Cartilha que compõe a presente *Coleção*:

- Como elaborar um projeto de pesquisa para feira de ciência da escola.
- Como explorar o potencial do software educativo no ensino e aprendizagem de educação ambiental.
- Software educativo gincana escolar.
- Oficina: contação de história, expressão criativa e ensino da língua brasileira de sinais.
- Oficina: o uso das mídias digitais na prática docente.
- Oficina: gênero na escola.
- Guia de orientações para o trabalho com o ensino das relações étnico-raciais na escola
- Guia de orientações: o PPP e as relações étnico-raciais.
- Plano de aula: o filme como recurso didático e a interdisciplinaridade.
- Plano de aula: as TIC’S como ferramenta pedagógica em aulas de educação física escolar.

Nossa intenção é que o (a) leitor (a) da *Coleção* não só compreenda de que atividade se trata, mas, sobretudo, por meio da leitura bem orientada, ele (a) possa replicar, reelaborar e/ou reproduzir as atividades propostas em cada cartilha, nos diferentes espaços educativos.

Desejamos a todos uma leitura enriquecedora e bastante produtiva!

Prof. Emanuel Neto Alves de Oliveira
Prof. José Cezinaldo Rocha Bessa
Profa. Simone Cabral Marinho dos Santos
Organizadores (as) da *Coleção*

COMO ELABORAR UM PROJETO DE PESQUISA PARA FEIRA DE CIÊNCIAS NA ESCOLA

*Simone Cabral Marinho dos Santos
Felipe de Azevedo Silva Ribeiro
Celicina Maria da Silveira Borges Azevedo
Cristiane de Carvalho Ferreira Lima Moura
Maria Francilene Câmara Santiago
Natália Rocha Celedonio*

APRESENTAÇÃO

Tornar acessível o método científico à sociedade está entre os desafios permanentes da ciência. Ciência e sociedade são estreitadas por ações empreendidas nas formas de acesso e divulgação. Na busca por esse acesso e divulgação repousa o papel estratégico da universidade e, claro, da escola. Na prática, essa condição requer que professores e alunos compreendam o método científico para além da transmissão de saberes científicos, permitindo refletir e opinar sobre os assuntos do mundo em que estão inseridos. Esse exercício de reflexão sobre o mundo é proveniente da prática do método científico que, quando realizado no espaço escolar, é capaz de estimular a aplicação prática de reflexões teóricas por meio de intervenções efetivas na sala de aula.



Fonte: Desenvolvida no programa Ciência Para Todos para fins de publicação.
Ilustrador: Hamilton Rangel

O interesse por compreender como se dá a apreensão do método científico pelos sujeitos envolvidos no processo de investigação científica no cotidiano da sala de aula, é um tema recorrente nas discussões da disciplina História e filosofia do ensino da ciência, ministrada no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), do Campus Avançado Professora Maria Elisa de Albuquerque Maia (CAMEAM). Daí, nos sentimos motivados a estreitar o diálogo entre a universidade e a educação básica de forma a ampliar o conhecimento sobre o exercício do método científico na escola, desenvolvendo projetos de extensão para realização de feiras de ciências. É com base nesses pressupostos, que compreendemos a feira de ciência como um espaço privilegiado para estender a ideia do uso da metodologia científica em projetos de pesquisa na escola.

Com esse entendimento, a ideia de produzir essa cartilha, destinada a alunos (as) e professores (as) da educação básica, foi tornar acessível um roteiro básico e de simples compreensão de elaboração de projeto de pesquisa para feira de ciência na escola. Esse roteiro compõe o material de formação do Programa de Extensão “Ciências para Todos no Semiárido Potiguar” (Ciência RN) realizado, desde 2011, por docentes, técnicos e discentes da Universidade Federal Rural do SemiÁrido (UFERSA), em parceria com a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) e com a Secretaria de Estado de Educação e Cultura do Rio Grande do Norte (SEEC/RN). Esse Programa tem como objetivos a realização de oficinas para formação de professores e alunos da educação básica, na tecnologia social de educação “Metodologia Científica ao Alcance de Todos” (MCAT), e a organização de feiras de ciências.

Do Programa Ciência RN surgiu o Projeto de Extensão Feira de Ciências no Oeste Potiguar, realizado pela UERN/CAMEAM, em parceria com a UFERSA e a 13ª Diretoria Regional de Educação (13ª DIREED), da SEEC/RN. Com a mesma intencionalidade do Ciência RN, busca-se, nesse Projeto, despertar a curiosidade científica em alunos do ensino médio e do ensino fundamental (8º e 9º anos), por meio da resolução de situações problemas, aprendizagem significativa e construção de modelos de mudanças conceituais.

Essas experiências extensionistas orientam-se por uma compreensão de que o método científico deve ser acessível a todos, e que se efetiva como uma prática cultural da escola, enquanto um processo em formação, orientador de iniciativas criadoras e de inovação.

Vamos, então, aos passos para elaboração do projeto de pesquisa.

Despertar a
curiosidade científica
em jovens do ensino
fundamental e médio

PASSO A PASSO

Quando escrevemos um projeto de pesquisa estamos mapeando de forma sistemática um conjunto de recortes, ou seja, estamos respondendo as seguintes questões:

- a) O que pesquisar? (Definição do problema, questões a serem investigadas, base teórica e conceitual);
- b) Por que pesquisar? (Justificativa da escolha do problema);
- c) Para que pesquisar? (Objetivos e propósitos);
- d) Como pesquisar? (Metodologia que será utilizada);
- e) Quando pesquisar? (Cronograma das atividades);
- f) Com que recursos? (Orçamento);
- g) Pesquisa por quem? (Equipe de trabalho, pesquisadores).

É muito importante que alunos (as) e professores (as) conheçam as etapas do método científico. Por isso, é fundamental a adesão e o engajamento de todos (as) os (as) envolvidos (as). Para isso adotamos uma abordagem de capacitação fundamentada em atividades práticas do tipo “mão na massa”.

COMPREENSÃO DO MÉTODO CIENTÍFICO



Fonte: Desenvolvida no programa Ciência Para Todos para fins de publicação.
Ilustrador: Hamilton Rangel

PASSO 1 – REALIZAÇÃO DA TEMPESTADE DE IDEIAS

Neste momento o importante é pensar sem bloqueios. Para isso o (a) professor (a) deve deixar os alunos livres para expor suas ideias, dúvidas e questionamentos. Não esqueça de deixar claro que não existe um tema específico para ser questionado. Estimule o caráter observador dos alunos e os motive a olhar as situações/problemas do próprio cotidiano.

Nada é tão desafiador quanto elaborar a pergunta de pesquisa. Propomos que o (a) professor (a) utilize no processo de elaboração de perguntas de pesquisa a **Tempestade de Ideias**. Com essa técnica, pretende-se provocar entre os alunos a problematização do seu cotidiano, de forma que, a partir dos questionamentos levantados, as pesquisas possam ser construídas. Com o uso da Tempestade de Ideias visamos a participação efetiva dos alunos na escolha do tema a ser pesquisado.



Fonte: Desenvolvida no programa Ciência Para Todos para fins de publicação.
Ilustrador: Hamilton Rangel

COMO FAZER A TEMPESTADE DE IDEIAS

1. Reúna os alunos em pequenos grupos. Em virtude dos projetos de ciência restringir-se a no máximo três alunos, estes poderão ser agrupados seguindo essa orientação, bem como a de demonstrar interesse, disposição e curiosidade.
2. Formados os grupos, os participantes pensam em problemas do dia a dia e formulam perguntas livremente.
3. Um aluno de cada grupo é responsável pela anotação das perguntas levantadas, sem o uso de nenhum tipo de julgamento e censura e, também, fazer suas próprias perguntas.
4. Após o levantamento das perguntas é o momento de análise, seleção e reformulação das perguntas, atendendo aos seguintes critérios: a) clareza e precisão da pergunta; b) capaz de solucionar o problema; c) inexistência de julgamento de valor na formulação do problema; d) delimitação do problema a uma dimensão viável, o que significa que o projeto deve ser possível de ser realizado nas condições da escola. O resultado será a formulação do problema como uma pergunta científica
5. Selecionada a (s) pergunta(s) é momento de escrever o projeto de pesquisa.

PASSO 2 – ESCREVER O PROJETO DE PESQUISA

O projeto pode seguir as orientações do formulário a seguir:

ESCOLA			
MUNICÍPIO		UF	
ESTUDANTES			
ORIENTADOR			

TÍTULO

Deve ser curto e inequívoco, não apresentar palavras sobressalentes e representar adequadamente o projeto

SITUAÇÃO PROBLEMA

Aqui a pergunta que você tem curiosidade de saber é escrita. Lembre de obedecer aos critérios: a) formular como pergunta; b) clara e precisa; c) não envolver julgamento de valor (melhor, pior); d) deve ter uma resposta possível; e) ser delimitado a uma dimensão viável.

HIPÓTESE

É uma possível solução ao problema ou resposta a sua pergunta. Sua formulação deve estar intimamente ligada ao problema. Ela deve ser formulada através de uma proposição, ou seja, de uma expressão verbal que possa ser declarada verdadeira ou falsa. Assim, a hipótese é uma proposição testável que pode vir a ser a solução do problema. Sua confirmação ou negação é dada no final da pesquisa com análise dos dados.

JUSTIFICATIVA

A função deste tópico é mostrar que o projeto trata de um assunto importante e adequado. Deve mover da discussão geral do tópico para a questão particular ou hipótese que está sendo investigada. O objetivo é atrair o interesse no projeto e conseqüentemente atrair leitores. Você deve responder às seguintes perguntas: a) De que assunto trata o seu projeto? b) Por que é importante tratar esse assunto? c) O que se sabia sobre esse assunto antes desse estudo? d) O que ainda não se sabe? d) Como esse estudo irá ampliar os nossos conhecimentos sobre essa questão?

OBJETIVOS

Deve esclarecer o que se pretende atingir com o projeto.

METODOLOGIA (tempo verbal futuro)

Nesta seção você explica claramente como será realizado o seu estudo.

Em caso de pesquisa na área das ciências humanas e sociais, destacar:

- Os autores e conceitos a serem estudados;
- O método e as técnicas de pesquisa que serão utilizados, indicando como os dados serão coletados, quais serão as fontes de informação, que instrumentos serão utilizados;
- Delimitar de maneira detalhada o universo que será pesquisado, onde será feita a pesquisa, com quem, quantos são, qual a relevância desse número escolhido, por que esse número, por que esses sujeitos investigados (se for o caso).
- Como será feita a coleta, análise e tratamento dos dados (tabelas, gráficos etc.)

Em caso de pesquisa na área das ciências exatas e naturais, destacar:

- O organismo (s) estudado (vegetal, animal, humana, etc.) e sua experiência de pré-tratamento e cuidados;
- Descrever o local onde será realizado o estudo de campo. Inclua a data do estudo e a localização exata da área.
- Descrever claramente o seu projeto experimental. Certifique-se de incluir o que testará, controles, tratamentos, variáveis mensuradas, quantas repetições, e o que você realmente medirá, sempre identificar tratamentos pela variável ou nome do tratamento;
- O protocolo de coleta de dados, ou seja, o modo como os procedimentos experimentais serão realizadas, e, a forma como os dados serão analisados (análises qualitativas e/ou estatísticas).
- Atenção: Toda Pesquisa com Animais Vertebrados realizada dentro do Brasil deve seguir as determinações da Lei nº 11.794, de 8 de Outubro de 2008. Pesquisas realizadas com seres humanos devem atender a Resolução CNS N° 196, de 10 de outubro de 1996.

CRONOGRAMA									
Neste item você identifica cada fase do seu projeto e relaciona com o tempo necessário para executá-la.									
Atividade	Semana ou meses								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Definir o problema a ser pesquisado									
Reunir a equipe									
Escrever e entregar o projeto									
Realizar o experimento ou levantamento e coletar os dados									
Analisar os resultados									
Escrever o relatório									
Preparar a apresentação oral									
Apresentar na feira de ciência									

ORÇAMENTO		
Quantidade	Valor unitário R\$	Total R\$
	Total Final	R\$

REFERÊNCIAS
<p>Todas as citações feitas no texto deverão ser referenciadas no final do projeto. Todas as obras pesquisadas e autores citados devem constar na bibliografia do projeto de pesquisa. Esses referenciais serão ainda repetidos no trabalho final (relatório).</p> <p>Utilize as Normas da ABNT para padronizar sua lista de Referências Bibliográficas. http://www.leffa.pro.br/textos/abnt.htm</p>

PASSO 3 – EXECUTAR A PESQUISA E ESCREVER O RELATÓRIO

Após ter um projeto escrito e revisado, a parte prática da pesquisa pode iniciar. Ao final espera-se que os alunos possuam dados coletados para obter os resultados e chegar às conclusões. Essas informações devem ser apresentadas na forma de um relatório, que deve ser escrito no tempo passado e conter pelo menos:

- Título, Nome dos membros da equipe, Instituição, Local e Data
- Introdução/justificativa/revisão bibliográfica
- Hipótese

- Metodologia
- Resultados (*descreva neste item os resultados da pesquisa colocando tabelas, gráficos, fotografias, etc.*)
- Conclusão (Aqui você vai dizer se a sua hipótese foi confirmada ou não)
- Referências

DICA

Exemplos de verbos que podem ser usados para escrever os objetivos do projeto:

a) quando a pesquisa tem o objetivo de conhecer: Apontar, citar, classificar, conhecer, definir, descrever, identificar, reconhecer, relatar;
b) quando a pesquisa tem o objetivo de compreender: Compreender, concluir, deduzir, demonstrar, determinar, diferenciar, discutir, interpretar, localizar, reafirmar;
c) quando a pesquisa tem o objetivo de aplicar: Desenvolver, empregar, estruturar, operar, organizar, praticar, selecionar, traçar, otimizar, melhorar;
d) quando a pesquisa tem o objetivo de analisar: Comparar, criticar, diferenciar, discriminar, examinar, investigar, provar, ensaiar, medir, testar, monitorar, experimentar;
e) quando a pesquisa tem o objetivo de sintetizar: Compor, construir, documentar, especificar, esquematizar, formular, produzir, propor, reunir, sintetizar;
f) quando a pesquisa tem o objetivo de avaliar: Argumentar, avaliar, contrastar, decidir, escolher, estimar, julgar, medir, selecionar.

Lista de alguns verbos operacionais

apreciar analisar escolher citar classificar comparar controlar descobrir descrever definir demonstrar nomear	designar diferenciar distinguir estimar avaliar calcular construir consertar desenvolver (método) diagnosticar (manutenção) executar gerenciar (informática) instalar	localizar montar (uma operação) modelar organizar (um posto) praticar preparar realizar explicar identificar julgar listar medir	provar dominar reconhecer redigir reagrupar repertoriar resolver selecionar estruturar traduzir transpor verificar transformar utilizar
--	---	---	--

PASSO 4 – APRESENTAR O TRABALHO NA FEIRA DE CIÊNCIAS

A Feira de Ciências é o momento que os alunos apresentam as conclusões de seus trabalhos científicos. A apresentação deve ser feita exclusivamente pelos alunos autores, sem intervenção do professor. Os alunos podem usar diversos materiais para auxiliar a apresentação, tais como pôster, banner, computador, figuras, fotos e materiais usados para os experimentos. Entretanto, é muito importante ressaltar que o objetivo é apresentar as conclusões e não os experimentos em si. Por exemplo, se o trabalho envolve algum tipo de reação química, pressupõe-se que essas reações foram realizadas no laboratório e não devem ser demonstradas na feira.



Fonte: Desenvolvida no programa Ciência Para Todos para fins de publicação.
Ilustrador: Hamilton Rangel

DICA

Para saber se o aluno está preparando uma boa apresentação peça pra ele falar de seu trabalho sem auxílio de nenhum material. Se ele conseguir é porque possui domínio do que foi feito e fará uma excelente apresentação, independente do material que utilizará.

SITES PARA CONSULTA

Disponível em: <<http://www.cienciaparatodos.com.br/>> Programa Ciência para Todos no Semiárido Potiguar

Disponível em: <<http://apice.febrace.org.br/>> – Aprendizagem Interativa em Ciência e Engenharia

Disponível em: <<http://www.abcmc.org.br/>> – Associação Brasileira de Centros e Museus de Ciência

Disponível em: <<http://aprendizagemcriativa.org/>> – Rede Brasileira de Aprendizagem Criativa

Disponível em: <<http://propeg.uern.br/ppge>> – Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE).

DICA

Algumas imagens dessa cartilha foram retiradas dos gibis do Programa Ciência para Todos no Semiárido Potiguar: **Eu, cientista?** e **Feira de Ciências**. Você consegue baixar gratuitamente esses gibis em Português, Inglês e Espanhol no site do Programa.

REFERÊNCIA

AZEVEDO, C. B. **Metodologia científica ao alcance de todos**. Barueri-SP: Manole, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LIMA, A. L.; SANTOS, S. C. M. Ciência que se faz na escola: notas prévias de pesquisa. **Anais da VI Semana de Estudos, Teorias e Práticas Educativas (SETEPE)**. Campina Grande-PB: Editora Realize, 2016. P. 1-9.

MINAYO, M. C. de S.; GOMES, S. F. D. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2010.

OLIVEIRA, M. M. **Como fazer projetos, relatórios, monografias, dissertações e teses**. Rio de Janeiro: Impetus, 2003.

PADUA, E. M. M. de. **Metodologia da pesquisa: abordagem teórico- prática**. Campinas-SP: Papirus, 2004.

RIBEIRO, F. A. S. **Como organizar uma feira de ciências**. Natal-RN: Infinita Imagem, 2015.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SANTIAGO, M. F. C.; SANTOS, S. C. M.; SANTOS FILHO, I. O. **Ciência na escola: fazendo, vivendo e experimentando** (Org.). Curitiba- PR: CRV, 2015.

COMO EXPLORAR O POTENCIAL DO SOFTWARE EDUCATIVO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

*Flávia Tiburtino de Andrade Sales
Maria do Socorro da Silva Batista*

APRESENTAÇÃO

Apesar de ter alcançado certo amadurecimento teórico ao longo dos anos, o ensino de educação ambiental ainda continua, de modo geral, com uma prática mecanicista e pouco atrativa. Contudo, compreendemos que existem diversas maneiras de ensinar e que é possível desenvolver uma prática que desperte o interesse do aluno, fazendo com que este seja participante ativo no processo de construção do seu próprio conhecimento, contribuindo assim, para formar cidadãos autônomos, cientes do seu papel transformador na sociedade.

Em muitas escolas de ensino básico, especialmente no semiárido nordestino, constata-se escassez de materiais pedagógicos para o ensino de educação ambiental, bem como, a utilização do livro didático como principal suporte para o professor, apesar deste não abordar a realidade local (SATO, 2002). Mediante essa constatação, como produto da dissertação de Mestrado em Ensino, desenvolvemos um plano de aula sugestivo que foi adaptado para esta cartilha.

Desse modo, esta cartilha destina-se a professores do ensino básico e tem por objetivo propor uma maneira de inovar a abordagem da educação ambiental nos currículos escolares mediante a utilização de software educacional voltado para esta temática. Para isso, decidimos trabalhar especificamente com o software de autoria JClic, uma vez que possibilita ao professor criar suas próprias atividades de acordo com os conteúdos de sua disciplina, com a realidade local e com as necessidades de seus alunos. Assim, esta cartilha apresenta objetivos, estratégias e materiais que podem ser utilizados na realização de uma aula idealizada para trabalhar a temática ambiental com auxílio das TIC's.

Tomaremos como exemplo o conteúdo do livro didático de Ciências (6º ano) “Cuidando do solo”, que aborda os diferentes tipos de solo, sua formação e algumas causas e consequências de sua degradação. Lembrando que devemos trabalhar os conteúdos de acordo com a realidade dos alunos. Ao trabalhar este tema procure ressaltar a importância de conhecermos as características dos solos da nossa região para podermos saber os cuidados necessários no manejo adequado.

Ressaltamos que este é apenas um exemplo, ficando a critério do professor trabalhar qualquer conteúdo e qualquer disciplina do currículo desde que aborde os princípios da educação ambiental de modo crítico e reflexivo.

ESBOÇO DO PLANO DE AULA

TEMA

- Nosso solo precisa de cuidados especiais.

CONTEXTO DE APLICAÇÃO

- Nível de Ensino: Fundamental
- Área disciplinar: Ciências/Geografia
- Ano: 6º Ano
- Duração: 2 horas/aula

OBJETIVOS

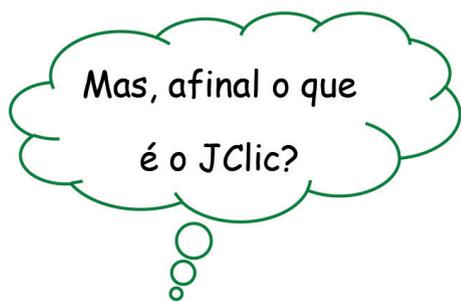
- Reconhecer os tipos de solo da região do Alto Oeste Potiguar;
- Perceber a importância do manejo adequado do solo para não o degradar;
- Compreender que a desertificação é um dos problemas provenientes da degradação do solo e que resulta em graves consequências ambientais, econômicas e sociais;
- Conhecer as medidas preventivas e mitigadoras do processo de desertificação para poder buscar soluções.

CONTEÚDOS

- Características do solo no Semiárido Potiguar;
- Consequências do manejo inadequado do solo no Semiárido Potiguar;
- O processo de desertificação e seus impactos: ambientais, sociais e econômicos;
- Medidas mitigadoras e preventivas do processo de desertificação.

RECURSOS TECNOLÓGICOS A UTILIZAR

- Computador ou Tablete;
- Software JClic



O Software **JClic** é formado por um conjunto de aplicativos gratuitos de fácil utilização e permite a criação e manipulação de 16 tipos diferentes de atividades multimídias, didáticas e interativas, como: quebra-cabeça, jogo da memória, associações simples e complexas, sopas de letras, identificação de células, cruzadas, entre outras.

		
<p>É o principal programa que serve para executar as atividades.</p>	<p>É a ferramenta que permite criar, editar e testar as atividades.</p>	<p>Monta uma base de dados a partir das respostas dos alunos, gerando informações estatísticas dos resultados.</p>

COMO BAIXAR O JCLIC?

É possível baixá-lo no sítio oficial ZonaClic para ser executado no computador.

E PARA UTILIZAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA?

Existem duas possibilidades:

Primeira: você pode produzir suas próprias atividades. Para isso, existem diversos tutoriais, inclusive no próprio sítio do JClic, mas indico o 'Manual para uso do Jclic', produzido pela Secretaria de Educação do Estado do Paraná;

Segunda: você pode baixar as atividades prontas do sítio oficial.

ATENÇÃO

O Sistema Operacional do computador pode ser Linux ou Windows desde que tenha a plataforma Java instalada, pois o software a ser utilizado necessita deste recurso para o seu funcionamento.

SITES ÚTEIS

ZonaClic

<<http://clic.xtec.net>>

Tutorial de instalação

<<https://www.youtube.com/watch?v=wkJT8qYcmfo>>

Manual para uso do JClic

<https://clic.xtec.cat/docs/guia_JClic_br.pdf>

Baixe as atividades prontas

<http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp>

Baixe o Java

<<http://javalivre-001-site1.ctempurl.com/install/>>



COMO REALIZAR UMA AULA COM O SOFTWARE EDUCATIVO?

PRIMEIRO PASSO

Para uma aula desenvolvida no laboratório de informática, sugerimos que seja feita uma verificação prévia quanto à quantidade de computadores e de assentos em relação à quantidade de alunos, bem como se todas as máquinas estão em bom funcionamento. Caso não tenha computador para todos os alunos, é possível organizá-los em duplas ou grupos, contanto que todos participem na resolução das atividades.

SEGUNDO PASSO

Com antecedência é necessário instalar o Jclic Player em todos os computadores e a plataforma Java, caso ainda não esteja instalada. Após instalação, é preciso criar uma pasta em cada computador e salvar a pasta zipada contendo o projeto que você produziu ou baixou do site. Em seguida, deve-se abrir o Jclic Player, selecionar a atividade que será trabalhada e deixá-la aberta na tela do computador. Caso você não tenha tempo disponível para tomar estas providências, poderá pedir para a pessoa responsável pelo laboratório fazer isso por você.

TERCEIRO PASSO



Antes de conduzir os alunos ao local em que as aulas serão realizadas, é importante explicar para a turma os objetivos da aula e as regras de comportamento, por exemplo, de que eles não devem abrir outras janelas no computador e que devem esperar o momento certo para adiantar a atividade.

QUARTO PASSO



O próximo passo, após todos estarem acomodados, é apresentar-lhes os ícones a serem utilizados e suas funções. Em seguida, pode iniciar a aula fazendo uma introdução ao assunto, e, à medida que for necessário, vá solicitando aos alunos que adiantem as atividades. Estas devem ser variadas, sendo algumas para leitura e discussão e outras para que o aluno responda a atividade, com base no que foi discutido e/ou em questionamentos.

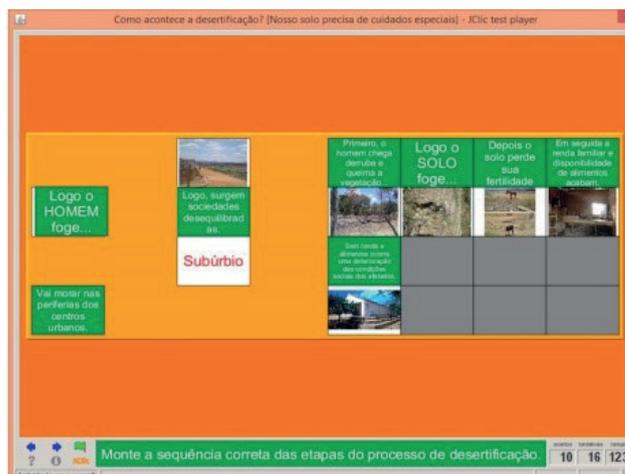
Relação Simples



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Será utilizada para discutir os principais fatores que têm contribuído para acelerar o processo de desertificação no Semiárido Potiguar.

Quebra-cabeça duplo



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Neste momento, você irá discutir com seus alunos a origem e diversas etapas provenientes do processo de desertificação, com ênfase nos impactos ambientais, econômicos, sociais e culturais. Assim, à medida que você for conversando com eles sobre como se inicia um processo de desertificação, deverá chamar a atenção deles para as imagens. Ao montar o quebra-cabeça os alunos descobrirão a sequência dos fatos.

Fica a dica!!!

- Se a escola não disponibilizar de laboratório de informática, ainda assim, a aula poderá ser desenvolvida na própria sala de aula, com auxílio da lousa interativa ou do projetor multimídia.
- A avaliação deverá ser realizada de modo subjetivo, durante todo o processo de ensino e aprendizagem, em relação ao comportamento do aluno quanto à sua participação, interação e atenção, sempre valorizando a reflexão-ação.

REFERÊNCIA

SALES, Flávia Tiburtino de Andrade. **Uso de software educativo aplicado ao ensino de educação ambiental**. 2016. 168 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) – Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Programa de Pós-Graduação em Ensino, Pau dos Ferros/RN, 2016.

SATO, Michèle. **Educação ambiental**. São Carlos, SP: RiMa, 2002. 64 p.

SEED – Secretaria de Estado da Educação do Paraná. **Manual para uso do Jclic**. Curitiba, 2010. Disponível em: <https://clic.xtec.cat/docs/guia_JClic_br.pdf>. Acesso em: 21 set. 2015.

SOFTWARE EDUCATIVO GINCANA ESCOLAR

*Rummening Marinho dos Santos
Luís Miguel Dias Caetano*

APRESENTAÇÃO

A cartilha “*Software educativo gincana escolar*”, que ora chega à comunidade escolar, tem como objetivo compartilhar estratégias de ensino por meio do uso do software educativo em sala de aula. Essa cartilha é fruto de uma atividade de ensino desenvolvida na disciplina Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino, do Programa de Pós-Graduação em Ensino PPGE/CAMEAM/UERN.

A partir da nossa própria vivência docente, devemos pensar criticamente os problemas e desafios da realidade educacional. Comumente, presenciamos diferentes profissionais da educação criticando a escola, sem apontar soluções para os problemas apresentados, principalmente, no que diz respeito à falta de estratégias e metodologias de ensino e aprendizagem.

Então, “o que podemos fazer para melhorar o ensino na escola?”. Diante desse questionamento, apresentamos um jogo digital educativo que trabalha de forma interdisciplinar, interativa e participativa denominado *Gincana Escolar*, que tem como público-alvo estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental.

O SOFTWARE EDUCATIVO

O Software Educativo é uma valiosa ferramenta para auxiliar o professor no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo, ao mesmo tempo, o ensinar jogando e aprender brincando.

O QUE É ENSINO INTERDISCIPLINAR?

Pensar a interdisciplinaridade no cotidiano escolar é refletir que ninguém faz nada sozinho. Precisamos uns dos outros para que ocorra o sucesso da prática educativa.

A interdisciplinaridade caracteriza-se pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de interação real das disciplinas no interior de um mesmo projeto (JAPIASSU, 1976, p.74), tendo em vista que os professores de todas as disciplinas estarão unidos por um bem comum: o processo de ensino e aprendizagem.

Entendemos que na atividade interdisciplinar o aluno não constrói sozinho o conhecimento, visto que necessita do outro, bem como do professor como mediador desse processo.

A GINCANA ESCOLAR

A GINCANA ESCOLAR é um jogo de perguntas e respostas. Um Soft interativo do tipo jogo digital, desenvolvido por meio do Software “PowerPoint” de forma interdisciplinar, que tem por objetivos:

- Criar momentos em que se promova a integração dos alunos;
- Avaliar o grau de conhecimento numa perspectiva lúdica.

COMO DESENVOLVER A GINCANA ESCOLAR?

Devemos propor, discutir e refletir no planejamento escolar a possibilidade de construir um Software Educativo de forma integrada com as demais disciplinas.

A função de cada docente é elaborar 5 (cinco) questões de múltipla escolha (A, B, C, D), referente a assuntos que foram trabalhados no bimestre anterior do componente curricular que leciona.

A intenção é fazer um banco de dados. As questões seriam entregues ao setor pedagógico para possíveis ajustes, que encaminharia para o professor responsável por alimentar o programa desenvolvido.

CRIANDO A GINCANA ESCOLAR PASSO A PASSO

Para criar o jogo digital o professor deve ter conhecimentos básico do software PowerPoint – PPT. A principal ferramenta trabalhada nesse software é o hiperlinks.

PASSO 1 – CRIAR A TELA DE ABERTURA

A tela de abertura é a primeira imagem do jogo. Foi necessário criar dois botões **JOGAR** (dar início ao jogo) e **INSTRUÇÕES** (ensina como jogar).



PASSO 2 – SELEÇÃO DE IMAGEM E SOM

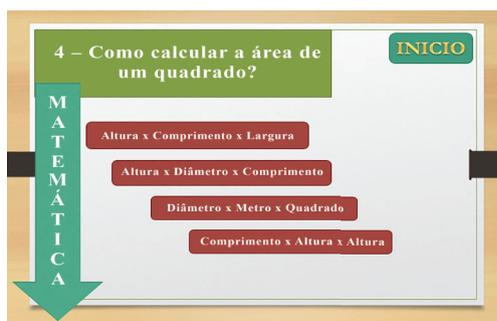


Devemos procurar imagens e sons de acordo com o jogo a ser produzido e o público alvo atendido. Para isso, devemos fazer uma pesquisa para selecionar a melhor imagem. Por ser um jogo de perguntas e respostas, selecionamos essa imagem e produzimos como tela principal do jogo.

PASSO 3 – CRIAR A TELA DE PERGUNTAS

Aqui, colocamos em prática as questões desenvolvidas pelos professores colaboradores do jogo. Para criar a tela, além da imagem selecionada, utilizamos a ferramenta **Formas**.

1. No **Inserir** guia no grupo **Formas**, clique no item desejado, no nosso caso, **Retângulo e Seta para baixo**
2. Para escrever as questões, clique com o **botão direito** no Retângulo e depois **Adicionar texto**.



Estando as telas de abertura, início e perguntas montadas, o próximo passo é fazer os hiperlinks das telas.

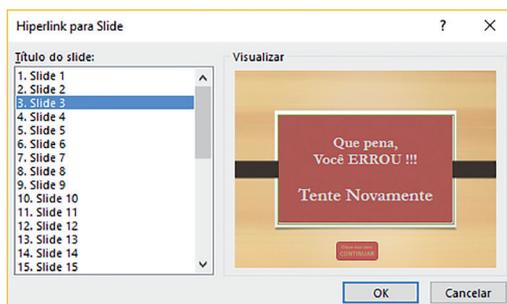
PASSO 4 – FAZER OS HIPERLINKS

Devemos adicionar um hiperlink que vincule a um local na mesma apresentação. Tomaremos como exemplo, o componente curricular de Matemática.

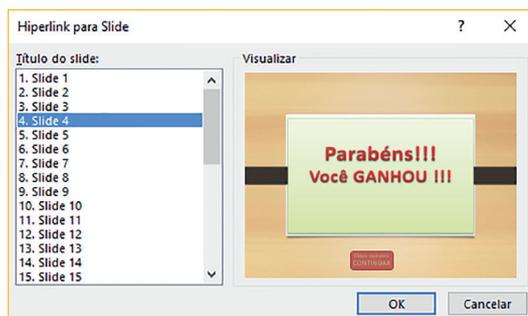
Ao selecionar **MATEMÁTICA** o programa direcionará o aluno para responder as questões referentes a essa disciplina. Isso foi possível porque usamos um hiperlink.

VINCULAR A UM SLIDE NA MESMA APRESENTAÇÃO

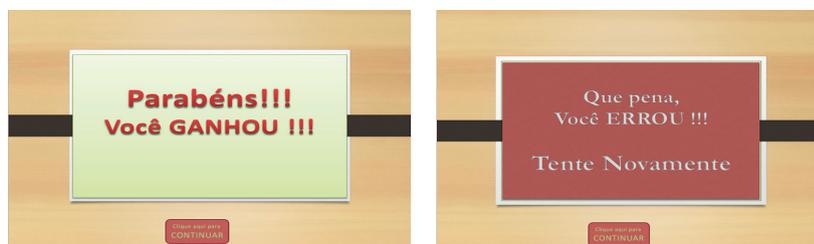
1. No modo de exibição Normal, selecione a imagem a ser usada como hiperlink.
2. No **Inserir** guia no grupo **Links**, clique em **hiperlink**.
3. No caixa de diálogo **Inserir hiperlink**, em **Link para**, clique em **Slide**.
4. Em seguida escolher o Slide desejado:
 1. Caso o imagem a ser usada como hiperlink for da resposta **Errada**, fazer o hiperlink com o **Slide de estímulo negativo**.



2. Caso o imagem a ser usada como hiperlink for da resposta **certa**.
 1. Selecionar **Próximo Slide**.
 2. Caso o estudante acerte todas as questões, no último Slide, deve fazer o hiperlink com o **Slide de estímulo positivo**.



Como podemos perceber, a Gincana Escolar, por ser um jogo de perguntas e respostas, torna-se necessário identificar quando o aluno acerta ou erra a questão, dando estímulo para continuar jogando. Assim, criamos as duas telas de estímulos **Positivo e Negativo**.





Para mais informações de como foi produzido o Software Interativo “Gincana Escolar”. Visite o site em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mTtxWYQ4uZk>>

Nesse vídeo o leitor encontrará maiores informações e esclarecimentos quanto a produção e execução, além de uma intervenção de sucesso na prática escolar.

REFERÊNCIA

CAETANO, L. M. D. **O papel do software educativo na aprendizagem da matemática**. Tese de Doutorado. Departamento de Ciências da Educação. Universidade dos Açores, 2012.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e a Patologia do Saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIA, EXPRESSÃO CRIATIVA E ENSINO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS: Sugestões de atividades práticas e proposta de intervenção

*Martha Milene Fontenelle Carvalho
Francileide Batista de Almeida Vieira*

APRESENTAÇÃO

A cartilha *Contação de história para aquisição da LIBRAS* traz uma oficina resultante da dissertação de mestrado defendida no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/Campus Pau dos Ferros-RN. Nessa oficina, utilizamos como estratégia metodológica a contação de história como expressão criativa que pode contribuir para a aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), de alunos surdos e ouvintes, por meio do ensino desenvolvido no Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Essa atividade é destinada a alunos entre 07 e 08 anos, podendo ser adaptada para alunos de diferentes idades.



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora

Descrição da atividade



PASSO A PASSO

1. Conversa com núcleo gestor e professoras, explicando a necessidade de desenvolver as respectivas ações;
2. Seleção das histórias para a contação: Os três porquinhos; Chapeuzinho vermelho; A bela adormecida; Branca de neve; A bela e a fera; A pequena sereia; Rapunzel; Cinderela; O patinho feio; Pinóquio e Alice no País das Maravilhas;
3. Caracterização da personagem Librinha: uso de maquiagens, roupas diferenciadas.
4. Contação das histórias escolhidas;
5. Associação de palavras utilizadas na história com a representação dos sinais em LIBRAS;
6. Reprodução dos sinais aprendidos com colegas, envolvendo a aluna com surdez e os alunos ouvintes;
7. Construção de atividade prática, envolvendo escrita, recorte, colagem sobre os sinais aprendidos.



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora

Materiais e estratégias



Material utilizado	Quantidade
Livros contos clássicos Libras	10
Gravador	01
Computador	01
Câmera digital	01
Data show	01

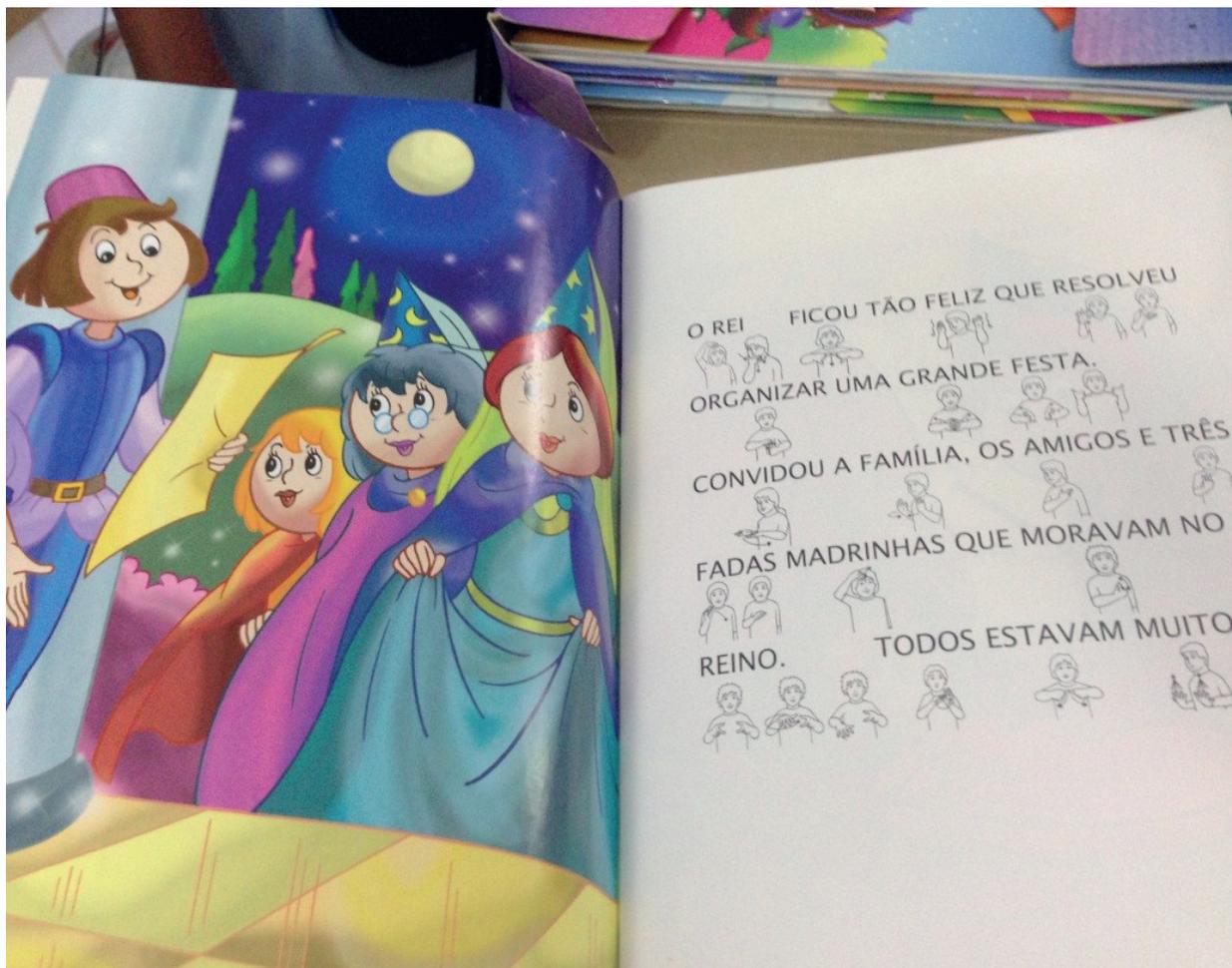
História	Informações Adicionais
Coleção Contos Clássicos em Libras: Os Três Porquinhos	O livro possui CD-ROM intitulado, Os Três Porquinhos, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3
Coleção Contos Clássicos em Libras: Chapeuzinho Vermelho	O livro possui CD-ROM intitulado, Chapeuzinho Vermelho, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3
Coleção Contos Clássicos em Libras: A Bela Adormecida	O livro possui CD-ROM intitulado, A Bela Adormecida, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3
Coleção Contos Clássicos em Libras: Branca de Neve	O livro possui CD-ROM intitulado, Branca de Neve, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3
Coleção Contos Clássicos em Libras: A Bela e a Fera	O livro possui CD-ROM intitulado, A Bela e a Fera, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3
Coleção Contos Clássicos em Libras: A pequena Sereia	O livro possui CD-ROM intitulado, A pequena Sereia, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3

<p>Coleção Contos Clássicos em Libras: Rapunzel</p>	<p>O livro possui CD-ROM intitulado, Rapunzel, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3</p>
<p>Coleção Contos Clássicos em Libras: Cinderela</p>	<p>O livro possui CD-ROM intitulado, Cinderela, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3</p>
<p>Coleção Contos Clássicos em Libras: O Patinho Feio</p>	<p>O livro possui CD-ROM intitulado, O Patinho Feio, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3</p>
<p>Coleção Contos Clássicos em Libras: Pinóquio</p>	<p>O livro possui CD-ROM intitulado, Pinóquio, com jogos e atividades, vídeo VCD com interpretação em Libras, cantigas em mp3</p>
<p>Filme: Alice no país das maravilhas</p>	<p>Filme</p>



ESTRATÉGIA

Desenvolver, através dos materiais apresentados e da aquisição da Língua Brasileira de Sinais, a realização da contação de história com os materiais expostos na “Coleção contos clássicos em LIBRAS”.



**Agora é a sua vez de tornar a sua escola
inclusiva! Vamos reproduzi-la em sua
realidade?**

Resultados esperados:

Os impactos da contação de história no processo inclusivo podem proporcionar os seguintes ganhos: a aprendizagem de conhecimentos básicos da Libras; interesse pela leitura por parte dos alunos; melhoria no processo de comunicação entre a aluna surda e os colegas ouvintes; estímulo à criatividade e à imaginação; auxílio na formação do leitor; comunicação e socialização.



Fonte imagem: Arquivo pessoal da pesquisadora

REFERÊNCIA:

CARVALHO, Martha Milene Fontenelle. **A arte de dizer da contação de história: expressão criativa no ensino da Língua Brasileira de Sinais** / Martha Milene Fontenelle Carvalho. – Pau dos Ferros: UERN, 2016.

HONORA, Márcia. **Coleção Contos Clássicos em Libras**. Márcia Honora, Mary Lopes Esteves Frizanco; [ilustrações Lie Kobayashi e Paulo Edson de Moura]. São Paulo: Ciranda Cultural, 2010.

O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA PRÁTICA DOCENTE

*Antonio Leonilde de Oliveira
Francisco de Assis Marinho Morais
Gessione Morais da Silva
José Clóvis Pereira de Oliveira
Luís Miguel Dias Caetano*

APRESENTAÇÃO

Pensar a escola sem o incremento das novas tecnologias é vê-la como instituição vazia e não associada às mudanças ocorridas e vivenciadas na sociedade. É necessário vivenciarmos mais efetivamente a escola, numa perspectiva de inclusão e uso das novas tecnologias disponíveis.

Nesta perspectiva a oficina intitulada “O uso das mídias digitais na prática docente” emerge do projeto de assessoria LIMPOTEC (Limites e possibilidades do uso das tecnologias no trabalho docente), produzido e organizado por mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE /CAMEAM/UERN), na Disciplina Novas Tecnologias aplicadas ao ensino.

Essa oficina foi pensada com o enfoque de oportunizar e dinamizar o uso das mídias digitais no processo de ensino nas salas de aulas das escolas, atingindo todos os níveis da Educação Básica. Nessa perspectiva, contribui para ampliar os horizontes de sua utilização, diminuindo os desafios advindos da sua falta e da inexistência da temática na formação dos professores para lidar com as novas tecnologias, aos quais é necessário diante do contexto em que os alunos estão inseridos.

Alguns fatores corroboram para que muitos professores resistam à utilização metodológica, abordando todo aparato tecnológico disponível nas escolas. Portanto, em um mundo cada vez mais globalizado, utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao Projeto Político Pedagógico é uma maneira de se aproximar das gerações que está nos bancos escolares, denominada “Nativos Digitais” (BORTOLAZZO, 2012), facilitando o ensino e condicionando aprendizagens aos alunos.

LIMPOTEC

Limites e possibilidades do uso das tecnologias no trabalho docente trata-se de um projeto de assessoria para fomentar o uso das tecnologias na escola, desenvolvido por um grupo de mestrandos do PPGE/CAMEAM/UERN.

TIPO DE ATIVIDADE Oficina pedagógica.

PÚBLICO-ALVO
Professores da
Educação Básica,
Educação Infantil,
Ensino Fundamental e
Ensino Médio.

OBJETIVOS

Geral:

- Refletir sobre o uso das mídias digitais e suas contribuições para o desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem.

Específicos:

- Socializar as experiências vivenciadas por professores e alunos, no tocante ao uso da tecnologia presente na escola;
- Conhecer as possibilidades de utilização de diferentes mídias digitais na sala de aula;
- Promover uma ação reflexiva dos profissionais de educação acerca da utilização dos jogos on-line no ato de ensinar;
- Apresentar o PowerPoint como ferramenta de interação com outros softwares para facilitar o trabalho docente e dinamizar as aulas;
- Desenvolver habilidades de uso das tecnologias;
- Propagar a utilização dos meios tecnológicos como ferramenta de ensino.

COMO INSERIR OS JOGOS ON-LINE NA SALA DE AULA?

A utilização de jogos on-line deve ser vista como uma alternativa pedagógica, capaz de viabilizar o processo de ensino aprendizagem. Assim, o intuito desta oficina é oportunizar aos professores conhecimentos elementares para o uso das mídias e, conseqüentemente, dos jogos em sala de aula. Nesse sentido, torna-se imprescindível que o professor saiba buscar os jogos na rede, conhecê-los, para traçar os objetivos necessários à sua utilização.

UTILIZANDO OS JOGOS ON-LINE NA PRÁTICA

Para utilizar os jogos on-line o professor deve ter conhecimentos básicos de informática e saber navegar pela rede de computadores (internet), visto que a internet é a principal ferramenta para a realização do trabalho com jogos on-line.



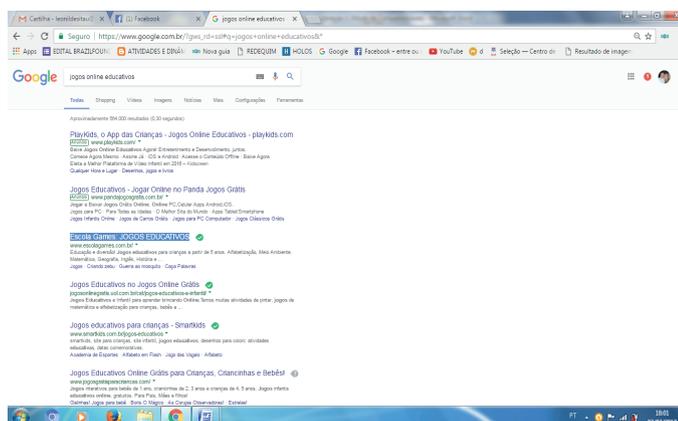
Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino/>>.

OFICINA: O PRAZER DE APRENDER COM JOGOS ON-LINE

PASSO A PASSO

PASSO 1 – ACESSAR A REDE

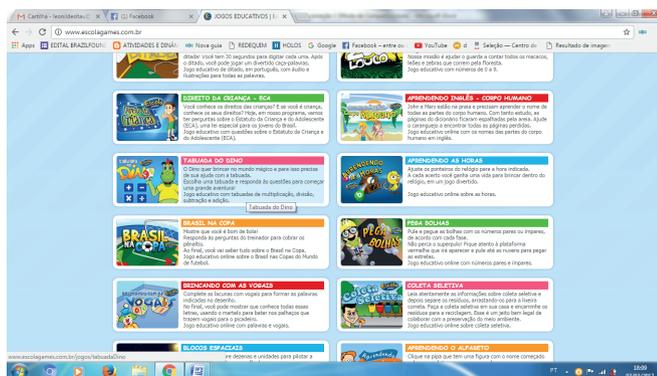
Após ligar o computador e acessar a rede computadores, por meio do navegador de sua preferência, digitar na barra de navegação a frase jogos on-line educativos. Será exibida uma página com vários endereços de sites com jogos educativos. Clique em um dos endereços eletrônicos de sua escolha (exemplo: Escola games: JOGOS EDUCATIVOS). Será exibida uma página com vários jogos educativos relacionados aos diferentes componentes curriculares.



Fonte: <https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl#q=jogos+online+educativos&*>.

PASSO 2 – SELEÇÃO DO JOGO

Clique no jogo escolhido (exemplo: tabuada do Dino), o professor(a) será direcionado para a página do jogo. Conforme localização do cursor.



Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/>>.

Nesta aba haverá 04 botões, 01 para cada operação matemática (+), (-), (X), (÷). Para ensinar as regras do jogo, e como o mesmo funciona, existe o botão (?) como jogar.



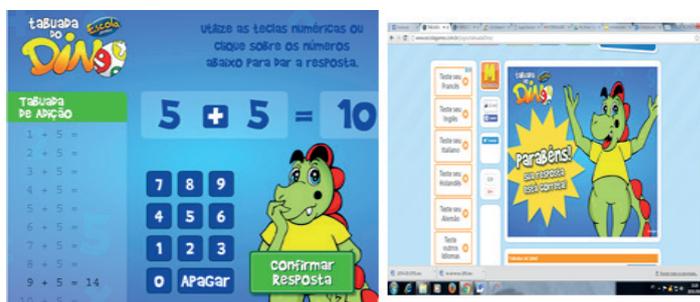
Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino>>.

PASSO 3 – DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Clique na operação desejada (aquela que atenda as necessidades de seus alunos); em seguida aparecerá uma página com botões para cada tabuada escolhida (de 1 a 10). Clique na tabuada desejada, depois clique no nível desejado do jogo () fácil () difícil. Depois clique no botão iniciar o jogo.

PASSO 4 – JOGAR

Dado início ao jogo surgirá na tela uma operação matemática. Observe e responda utilizando as teclas numéricas do teclado ou os números que estão abaixo da operação. Confirme no botão verde (confirmar resposta). Se a resposta estiver correta, aparecerá na tela: Parabéns! Acertou!



Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino>/.<http://br.freepik.com/>>.

Se a resposta estiver errada, surgirá na tela: Resposta errada! Tente novamente!



Fonte: <<http://www.escolagames.com.br/jogos/tabuadaDino>/.<http://br.freepik.com/>>.

O jogo deverá ser utilizado pelo professor como recurso pedagógico que promova a aprendizagem e a competitividade.

OFICINA: O USO DO POWERPOINT E SUAS INTERATIVIDADES COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

O que é o PowerPoint?

- É um aplicativo cuja função básica é auxiliar o usuário a montar **apresentações**, na forma de uma sequência de telas para projeções. Através dele, você poderá criar apresentações de forma simples e rápida. As telas podem ser compostas por textos, gráficos, sons e imagens.
- Estas apresentações podem ser exibidas na tela do computador ou em aparelho de projeção (TV, Datashow, telões, canhão de luz), como também em papel, slides, transparências.

Benefícios de utilizar uma apresentação PowerPoint na sala de aula

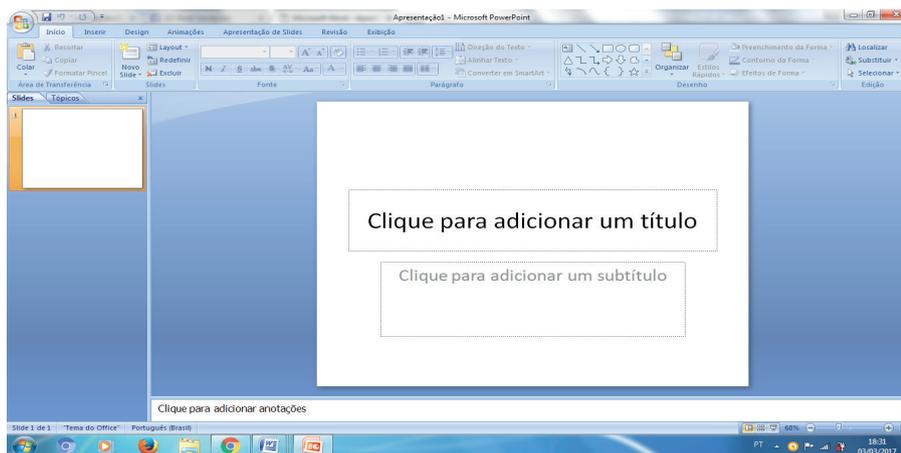
- **Interação e envolvimento:** O PowerPoint e apresentações de slides prendem a atenção do aluno através do uso de vídeo, gráficos e música. Ferramentas como essas, que envolvem tecnologia, aumentam o envolvimento e a interação dos alunos.
- **Capacidade de capitalizar em mídia moderna:** Ferramentas de apresentação de slides permitem incorporar texto, áudio, vídeo e fotos da internet facilmente, permitindo que você compartilhe as informações, utilizando meios de comunicação que envolva os alunos.
- **Interação de múltiplas fontes:** Usar o PowerPoint e apresentações de slides lhe dá a possibilidade de integrar múltiplas fontes na sala de aula. Por exemplo, você pode facilmente incorporar fotos de trabalhos dos alunos, vídeo de uma viagem de campo, conteúdos relacionados a partir de fontes de notícias e as mais recentes pesquisas de especialistas em uma única apresentação.
- **Disponibilidade de instrução:** Em vez de entregar aos alunos notas escritas de uma lição que perdeu, você pode repetir a sua aula ou apresentação usando uma apresentação de slides. Os alunos ausentes receberão as mesmas instruções que aqueles que estavam presentes, para que eles não fiquem para trás.
- **Cooperação e colaboração:** Professores podem compartilhar lições e apresentações simplesmente usando um sistema de compartilhamento de arquivos ou um pendrive. Os professores podem compartilhar toda a matéria que está nas apresentações. Além disso, rever as apresentações dá a oportunidade ao estudante de ser exposto a mais de um ponto de vista.

PASSO A PASSO

PASSO 1 – ABRINDO O POWERPOINT

Após ligar o computador basta clicar no botão Iniciar da barra de tarefas do Windows, apontar para Todos os Programas, selecionar Microsoft Office e clicar em Microsoft Office PowerPoint 2007 ou outra versão.

Tela inicial do PowerPoint



Fonte: Programa PowerPoint 2007.

PASSO 2 – FAZENDO A INTERATIVIDADE COM OUTROS AMBIENTES

Após o PowerPoint estar disponível para o professor, é hora de fazer as interatividades com os programas para melhor desenvolver a apresentação e enriquecer de ilustrações os slides, tornando a apresentação mais versátil. Para adicionar figuras nas suas apresentações o professor deve buscar imagens nestes sites:

Sugestão de sites para encontrar imagens



Flickr
<http://www.flickr.com/>



Deviantart
<http://www.deviantart.com/>



Cooliris – Extensão para Firefox e Google Chrome

<http://goo.gl/yjML>

<http://goo.gl/ryYS>



Lista com 250 bancos de imagens
<http://mediamilitia.com/250-free-stock-photography-sites/>



<http://interfacelift.com>



<http://www.hdwallpapers.net/>



<http://www.ewallpapers.eu/>



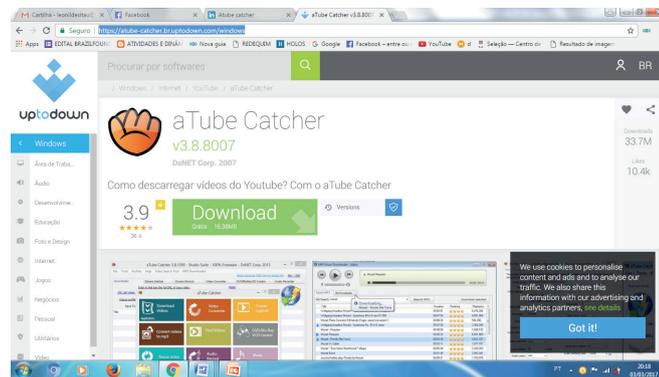
<http://www.wallpaperhd.net/>



<http://www.socwall.com/>

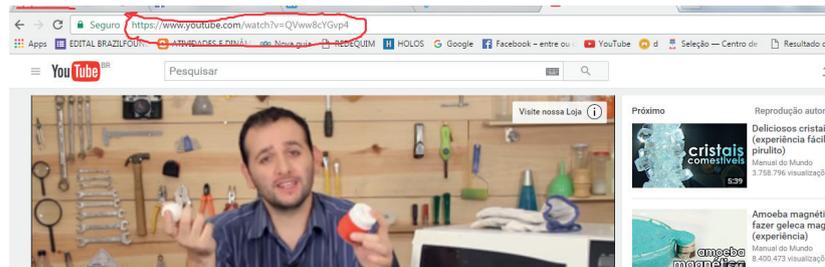
PASSO 3 – INTERFACE DO POWERPOINT COM O ATUBE CATCHER PARA DISPOSIÇÃO DE VÍDEOS NOS SLIDES

Após baixar o atube Catcher do site: <<https://atube-catcher.br.uptodown.com/Windows>>



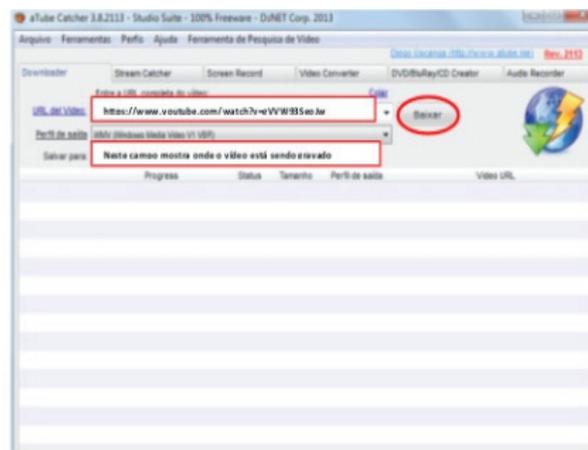
Fonte: <<https://atube-catcher.br.uptodown.com/Windows>>.

Clica em Download e baixa o atube Catcher no seu computador. Para baixar o vídeo após o atube Catcher instalado, selecione um vídeo do youtube, conforme pode ser visto na figura abaixo:



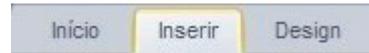
Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=Jl4z9p1j1C4>>.

Em seguida, copie o link com o endereço do mesmo: Clique em Download Vídeos e cole o link copiado no campo URL del Vídeo, clique em Baixar. Após o término basta abrir a pasta em que se encontra o vídeo.



PASSO 4 – INSERINDO O VÍDEO NO POWERPOINT

Clique na aba “Inserir”.



Em seguida clique em “Clipes de Mídia”. Para inserir seu vídeo, pressione o botão “Filme”.



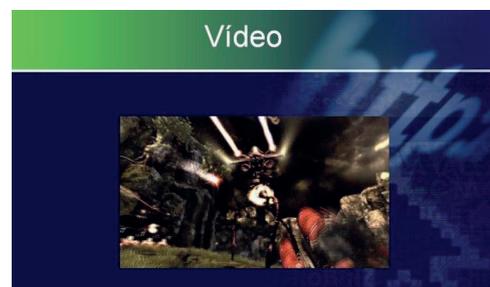
Procure o vídeo desejado, que baixou com atube Catcher, e então clique em “OK”.



Logo após esse procedimento o PowerPoint lhe informa que há dois modos (Automática ou Quando Clicado) de exibir o vídeo, selecione como você deseja executar o clipe de mídia.



Caso prefira redimensione o vídeo e boa apresentação!





LISTA DE SITES

- 1- <http://rachacuca.com.br/>
- 2- <http://www.jogosgratisparacrianças.com/>
- 3- <http://www.escolagames.com.br/>
- 4- <http://poki.com.br/educativos>
- 5- <http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/>
- 6- <http://www.gameseducativos.com/>
- 7- <http://jogos360.uol.com.br>
- 8- <http://www.pandajogosgratis.com.br>
- 9- <http://jogosonlinegratis.uol.com.br>
- 10- <http://www.colorir-online.com>

REFERÊNCIA

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. **Nascidos na era digital:** outros sujeitos, outra geração. UFRGS/ RS – XVI ENDIPE – Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino – UNICAMP – Campinas – 2012.

BRITO, Francisca Francione Vieira de. SAMPAIO, Maria Lúcia Pessoa. O entrecruzar das mídias com os conceitos adornianos de indústria cultural e esclarecimento: um convite à criticidade. In: **Fólio – Revista de Letras Vitória da Conquista** v. 5, n. 1 p. 333-349 jan./jun. 2013

CAETANO, Luís Miguel Dias. **O software educativo na aprendizagem matemática:** um estudo de caso no 1º ciclo do ensino básico. 2012. Tese (Doutorado em Educação na especialidade de Tecnologia Educativa) – Departamento de Ciências da Educação, Universidade de Açores, Angra do Heroísmo.

KENSKI, Vani Moreira. As tecnologias invadem nosso cotidiano. In: **Integração das Tecnologias na Educação/** Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. pp. 93-94.

OFICINA PEDAGÓGICA GÊNERO NA ESCOLA

*Maria das Graças de Oliveira Pereira
Simone Cabral Marinho dos Santos*

APRESENTAÇÃO

Nada como a escola para aprender. E quando o espaço da sala de aula nos move para a descoberta, a criatividade e a crítica, vamos além do que o quadro e o pincel podem nos oferecer. Que tal trabalhar com oficina? Nela, dialogamos com conteúdos, assuntos e temas na forma de troca de experiências e saberes de maneira dinâmica e construtiva. É com essa perspectiva que propomos a oficina sobre o tema GÊNERO NA ESCOLA.

Gênero é um dos eixos temáticos das Ciências Humanas e Sociais na Educação Básica, possível de ser tratado numa perspectiva interdisciplinar em sala de aula, conforme discutimos na disciplina “Ensino Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais”, ministrada no Programa de Pós-Graduação em Ensino (CAMEAM/UERN).

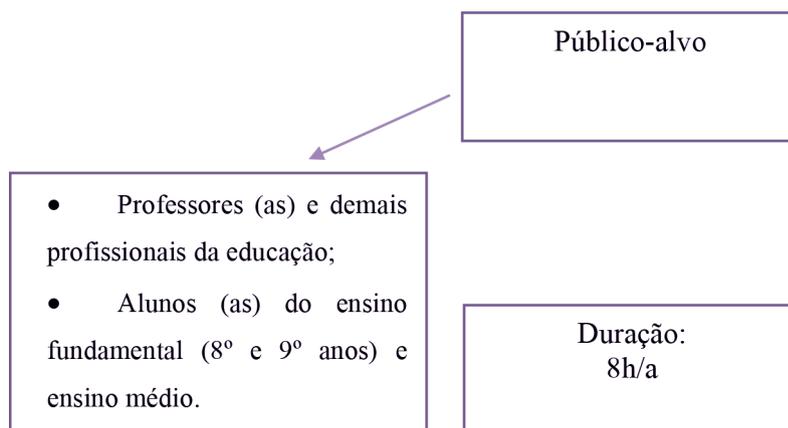
Com base nessa discussão, ministramos uma oficina sobre esse tema, destinada a jovens e adolescentes, durante as atividades formativas do Programa de Extensão Juventude em Foco – ProExt 2013 – MEC/UERN. Por meio dessa experiência, apresentamos nessa cartilha uma proposta didática e dinâmica para *trabalhar* o tema Gênero no espaço escolar, no sentido de contribuir com os(as) profissionais da educação básica, em seu cotidiano didático-pedagógico da sala de aula.

Nessa cartilha, apresentamos de forma clara e objetiva o passo a passo da oficina, devendo ser desenvolvida pelo (a) mediador (a) em parceria com a escola, procurando, desta forma, ir além de um simples debate que suscite uma polêmica em sala de aula. Ela é um convite àqueles e àquelas que acreditam que a escola é um lugar de respeito mútuo, solidariedade e diálogo.

PARA COMEÇO DE CONVERSA...

Os objetivos da oficina são:

- Refletir sobre a construção social de gênero e sua relação com a formação da identidade humana;
- Discutir a perspectiva de gênero como eixo temático do ensino das Ciências Humanas e Sociais na Educação Básica;
- Debater o tema gênero na escola como exercício da cidadania e reconhecimento da igualdade entre homens e mulheres.



PASSO A PASSO

PASSO 1

Inicialmente deve ser realizado o acolhimento dos (as) participantes.

PARA ACOLHIDA DOS (AS) PARTICIPANTES:

Nomes nos Crachás. Prepare antecipadamente crachás na quantidade de participantes da oficina. Distribua-os e peça que os (as) participantes escrevam seus nomes nos mesmos. Recolha-os novamente e coloque-os no chão, com os nomes voltados para baixo. Cada um pega um para si; caso pegue o próprio nome, deve-se trocar. Coloque o crachá com outro nome e use-o enquanto passeia pela sala. Procure o (a) verdadeiro (a) dono (a) do nome (crachá) e entregue o crachá. Aproveite para uma pequena conversa informal; procure conhecer algo que ainda não conhece do (a) colega.

PASSO 2

Introduza o tema da oficina...

Explicação rápida sobre os objetivos da oficina e sua importância.

PASSO 3

Logo após, deve-se realizar a dinâmica da bexiga. Providenciar bexigas e inserir dentro delas nomes relacionados a temática, tais como: sexualidade, identidade, trabalho, diferenças, respeito, corpo, saúde, violência, maternidade, paternidade, virilidade, fragilidade, casamento, dentre outros.

PASSO 4

Conversando Sobre Gênero

Dinâmica da bexiga

- Distribuir entre os (as) participantes as bexigas;
- Solicitar que todos encham suas bexigas;
- Pedir para os (as) participantes formarem um círculo;
- O (a) mediador (a) liga o som na música “Ney Matogrosso – Homem Com H”, enquanto isso solicita para que todos(as) joguem as bexigas para cima, de forma a não deixa-las caírem no chão.
- O (a) mediador (a) interrompe a música e fala em voz alta que cada pessoa pegue um balão.
- Em seguida todos (as) falam sobre o que entendem sobre o que tem escrito dentro do balão e relatam a sua impressão diante da ação de não deixar a bexiga cair.
- Finalizando com a intervenção do (a) mediador (a) e a explanação da temática.

Pontos para explanação:

- Gênero, mais do que um comportamento social esperado para homem e mulher, trata-se de uma categoria social fundada nas diferenças entre os sexos e no modo de dar significado às relações de poder entre ambos, como define Joan W. Scott (1990).
- É uma categoria, simultaneamente, analítica e histórico-cultural, estruturante da vida social que determina papéis sociais, hierarquicamente, diferenciados entre homens e mulheres na sociedade.
- Definir gênero vai muito além da separação dos sexos masculino e feminino, por meio das marcas anatômicas do corpo humano. Significa compreender a identidade do outro, construindo a sua própria realidade social com bases em suas preferências sociais e também humanas.
- Abordar este assunto é algo primordial no contexto social ao qual vivemos atualmente, considerando as mudanças culturais, sociais, filosóficas e históricas que os sujeitos estão inseridos e, principalmente, a relação dialógica entre professor e aluno.
- Relevante considerarmos, ainda, as diferenças de gênero existentes entre os papéis de homens e mulheres, criados como padrões para ambos os sexos. No tocante a essas diferenças, elas estão relacionadas biologicamente, mas geradas culturalmente, abrindo espaço para questões referentes a: sexualidade, raça, etnia, classe social, religião, etc.
- Falar sobre gênero se tornou algo recorrente nas diversas mídias e meios de propagação de informações, tais como: jornais, internet, televisão e até mesmo nas salas de aula.
- No entanto, essa temática é pensada há muito tempo, por pensadoras e feministas. A Revolução Francesa é um marco para o movimento feminista.
- O documento “Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em Gênero, Orientação Sexual e Relações Étnico-Raciais” (BRASIL, 2009, p. 1) descreve que “para

as ciências sociais e humanas, o conceito de gênero se refere à construção social do sexo anatômico. [...] Gênero significa que homens e mulheres são produtos da realidade social e não decorrência da anatomia de seus corpos”.

- Gênero é uma construção social. Homens e mulheres são construídos socialmente; e, como tais, também podem ser desconstruídos. Ninguém nasce sabendo que azul é para menino e rosa é para menina. Aprende-se!

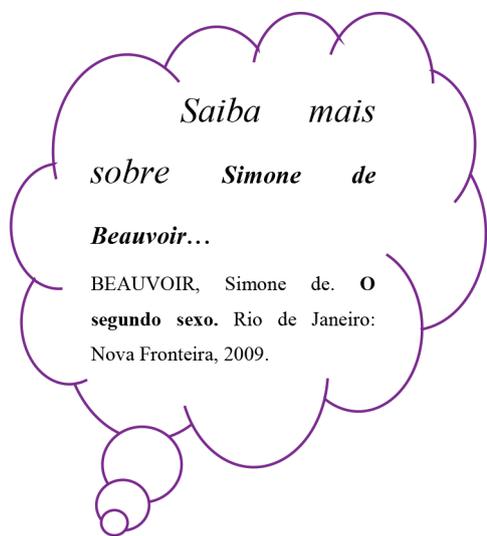


A título de ilustração sobre a construção social do gênero, temos a famosa frase de Simone de Beauvoir: “Não se nasce mulher, torna-se mulher”!

As diferenças...



Ilustração: Fernando Arthur Fernandes Batista



Sugestões de vídeos e músicas

Música -Ney Matogrosso – Homem Com H. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7cSIkRKy4NQ>>. Acesso em 07/09/2016.

Música de Cabeça Feita/ Tiilingo/Tem pouca diferença por Gal Costa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Aa1_bzvXN9U>. Acesso em 07/09/2016.

Vídeo: O sonho impossível. Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=dKSdDQqkmlM>.

PASSO 5

- Debate no grupo (momento para discussão entre os (as) participantes)

PASSO 6

Reprodução do Curta Metragem **Acorda, Raimundo...Acorda!**

O filme discute o processo de naturalização dos papéis sociais estabelecidos para as relações de gênero na sociedade. A naturalização da divisão sexual do trabalho é contada a partir de um cenário social invertido: ela está no papel dele.

FILME

Acorda, Raimundo... Acorda! Dir. Alfredo Alves. [s.l.]: Ibase, 1990. (16 min), color. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OmFvs5p8ZOo>>.

PASSO 7

- Momento interativo: concordo/discordo

Atividade

Partindo da exibição do Filme, os (as) participantes devem se posicionar a favor ou contra a naturalização dos papéis sociais de gênero. Peça para que o (a) participante seja sincero (a) em sua escolha. Não se deixar influenciar. Aqueles (as) que são a favor, de um lado da sala; os contra, de outro; e os (as) indecisos (as), no meio da sala. Nesse momento, todos (as) podem ficar sentados no chão da sala. Depois disso, procure identificar quais foram as afirmações e negações que geraram maior polêmica na sala. Organize um rápido debate, solicitando que defendam suas posições (uma por vez).

Momento para o (a) mediador (a) identificar preconceitos e percepções sexistas que precisam ser desconstruídos.

PASSO 8

Finalizando... Vamos passar adiante

SUGESTÃO DE REFLEXÃO PARA O (A) MEDIADOR (A) ANTES DE INCIAR A ATIVIDADE

Gênero é uma temática que precisa ser melhor trabalhada dentro do contexto escolar e também extraescolar. Logo, romper com estereótipos é preciso!

Uma vez que, em muitos dos casos, os papéis desenvolvidos por homens ainda são mais valorizados que aqueles desenvolvidos por mulheres. Esta realidade, tem se modificado, mas necessita ser totalmente mudada, tendo em vista que a mulher não é mais (e unicamente) a responsável pelas tarefas domésticas e de cuidar dos filhos; e o homem, em contrapartida, de sustentar a família, ambos tem os mesmos direitos e deveres sociais.

Reconhecer direitos, deveres e diferenças é preciso. Em especial quando estamos trabalhando com a formação de sujeitos em prol de uma educação e valorização das diferenças sociais e culturais. Por isso, desenvolver debates sobre gênero em sala de aula é algo imprescindível nos dias atuais.

Atividade

Essa atividade compõe o momento de avaliação da oficina que intitulamos “Vamos passar adiante”, com o objetivo de estimular o grupo a multiplicar as informações obtidas. É momento de dividir os (as) participantes em pequenos grupos (4 a 5 cinco pessoas) para produção de material sobre o tema discutido. Vamos deixar aberto à criatividade. Incentive a produção de paródias, poemas, pequenos textos a serem publicados em blogs, redes sociais, exposição na escola, dentre outros. Reserve um momento para socialização na plenária.

Ao final, faça uma avaliação da oficina. Peça para os (as) participantes elencarem os pontos positivos, negativos e o que deve ser melhorado, oralmente, ou escrevendo em tarjetas fixadas no mural.

REFERÊNCIA

BRASIL. **Gênero e diversidade na escola**: formação de professoras/es em Gênero, Orientação Sexual e Relações Étnico-Raciais. Rio de Janeiro: CEPESC; Brasília, 2009. Disponível em: <http://estatico.cnpq.br/portal/premios/2014/ig/pdf/genero_diversidade_escola_2009.pdf>. Acesso em: 07 set. 2016.

CARVALHO, Adriana. **Gêneros diferentes, direitos iguais!** Disponível em: <<http://educarpara-crescer.abril.com.br/comportamento/igualdade-genero-756416.shtml>>. Acesso em: 14 fev. 2017.

FRANÇA, Fabiane Freire; CALÇA, Geiva Carolina. **Reflexões e reconstruções sobre o conceito de gênero**: um trabalho de intervenção com docentes. Seminário de Pesquisa PPE. Universidade Estadual de Maringá 08 e 09 de Junho de 2009. Disponível em: <http://www.ppe.uem.br/publicacoes/seminario_ppe_2009_2010/pdf/2009/20.pdf>. Acesso em: 07 set. 2016.

GIDDEN, Anthon. **Sociologia**. 2009. Disponível em: <http://www.joinville.udesc.br/portal/professores/ivocosta/materiais/Anthony_Giddens_Sociologia.pdf>. Acesso em: 07 set.2016.

GUEDES, Maria Eunice Figueredo. **Gênero, o que é isso?** Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98931995000100002>. Acesso em: 07 set. 2016.

MESQUITA, Francisco Edimilson Moreira. **Identidade Mandacaru**. Disponível em: <<http://identidademandacaru.blogspot.com.br/2015/06/5-motivos-para-discutir-questoes-de.html>>. Acesso em: 26 fev. 2017.

SANTOS, Simone Cabral Marinho dos Santos. O modelo predominante de masculinidade em questão. **Revista de Políticas Públicas**, São Luis: EDFUMA, v. 14. n. 1, p. 59-65, jan./jun., 2010.

SCOTT, Joan W. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação e Realidade**. Porto Alegre, n.2, P. 5-22, Jul./Dez. 1990.

ORIENTAÇÕES PARA O TRABALHO COM O ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NA ESCOLA

Nadia Farias dos Santos
Simone Cabral Marinho dos Santos

APRESENTAÇÃO

Nas últimas décadas o ensino das relações étnico-raciais tem buscado o seu espaço dentro das escolas. A promulgação da lei 10.639/03 e sua alteração com a 11.645/08 trouxe a obrigatoriedade da inserção da História e cultura afro-brasileira, africana e indígena para o currículo escolar. Dessa forma, as escolas precisam se adequar de modo que possam atender às exigências da lei, como também atender as necessidades dos alunos de terem acesso aos saberes históricos e culturais da matriz africana, favorecendo o conhecimento de suas contribuições para a formação do povo brasileiro.

Essa cartilha é produto da Dissertação intitulada “**ENSINO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS: entre saberes e fazeres docentes**”, de autoria de Nadia Farias dos Santos, e se destina às escolas e professores de ensino médio, com o objetivo de oferecer um roteiro de ações que possibilite o trabalho com o ensino das relações étnico-raciais no ambiente escolar, auxiliando a inserção de conteúdos relativos a História e Cultura Afro-Brasileira e Africanas em atividades da escola, dos planos e projetos de professores.

PLANO PARA A EXECUÇÃO DA ORIENTAÇÃO

TEMÁTICA/CONTEÚDO

- História e Cultura Afro-brasileira e Africana

CONTEXTO DA APLICAÇÃO DA ORIENTAÇÃO

- Nível de ensino: Médio
- Área do conhecimento: Linguagens, Ciências Humanas, Ciências da Natureza e Matemática
- Público: Escola e professores do Ensino Médio
- Duração: Ano letivo

OBJETIVOS

- Geral: oferecer um roteiro de ações que possibilite o trabalho com o ensino das relações étnico-raciais no ambiente escolar, a fim de auxiliar na inserção de conteúdos relativos a História e Cultura Afro-Brasileira e Africana nas atividades da escola, dos planos e projetos de ensino de professores.
- Específicos:
 - Reconhecer a importância e a necessidade do ensino das relações étnico-raciais e incluí-las na dinâmica pedagógica da escola;
 - Possibilitar a revisão do Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, inserindo a educação para as relações étnico-raciais como um dos eixos estruturantes;
 - Instrumentalizar os docentes por meio dos planejamentos pedagógicos, dando suporte à inserção nos planos das disciplinas e na elaboração de projetos pedagógicos que envolvam a História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

RECURSOS MATERIAIS

Documentos oficiais, livros, filmes e documentários (ver seção de sugestões de materiais).

AÇÕES DA ESCOLA

De acordo com as Orientações e Ações para a Educação das Relações Étnico-Raciais (BRASIL, 2006), as escolas de ensino médio e os professores precisam desenvolver ações que garantam o acesso a conteúdos e metodologias que propiciem o ensino da relações étnico-raciais, para isso se faz necessário:



1. Discutir, analisar e reestruturar coletivamente o Projeto Político Pedagógico da escola com bases nas Diretrizes Curriculares Nacionais para as Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana;



2. Adotar atitudes que valorizem a diversidade, combatendo toda e qualquer discriminação, preconceito e racismo na comunidade escolar;



3. Orientar a inserção no currículo das disciplinas os conteúdos de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana;



4. Incentivar e acompanhar a elaboração de projetos interdisciplinares – coletivos e individuais, voltados para a temática étnico-racial.

AÇÕES DOCENTES POR ÁREAS DO CONHECIMENTO



Área de Linguagens: utilizar histórias tendo os negros como protagonistas, os povos africanos e seus heróis; estudo de biografias de personalidades e artistas negros; estudo da influência das línguas africanas no português; estudo da participação do negro na literatura brasileira; trabalho com obras da literatura afro-brasileira e infanto-juvenil; utilização de letras de músicas e celebrações da cultura afro-brasileira como, por exemplo, prática de capoeira, samba ou hip hop.



Área de Ciências Humanas e Sociais: trabalhar história da África, da ancestralidade e religiosidade africana, dos quilombos e de remanescentes de quilombos; estudar as civilizações africanas, a rota do tráfico de escravos e a escravidão pela perspectiva dos escravizados; estudar as culturas dos povos africanos, sua diáspora e as relações com a cultura afro-brasileira; estudar as formas de resistência negra, a distribuição dos povos africanos pelo mundo, a estética negra como forma de resistência, por fim trabalhar com filmes e documentários etc.



Área de Ciências da Natureza e matemática: Desconstrução do determinismo biológico e cultural e inferiorização de raças e etnias; trabalhar com leitura de dados e indicadores sociais, econômicos e educacionais sobre a população negra; conceitos da etnomatemática; estudar a contribuição africana para as ciências etc.

PASSO A PASSO

ESCOLA

Realizar reuniões com a comunidade escolar para o estudo dos documentos oficiais sobre o ensino das relações étnico-raciais.

Revisar o Projeto Político Pedagógico inserindo o ensino das relações étnico-raciais como eixo pedagógico estruturante.

Inserir nos planejamentos pedagógicos o estudo das relações étnico-raciais, a história e cultura afro-brasileira e africana e orientar a inserção da temática nas disciplinas.

Elaborar projetos pedagógicos da escola sobre a temática étnico-racial e incentivar a elaboração de projetos

PROFESSORES

Participar dos estudos sobre as relações étnico-raciais, história e cultura afro-brasileira e africana realizados pela escola.

Colaborar com a revisão do Projeto Político Pedagógico com vistas a adaptar as necessidades legais no que compete as relações étnico-raciais.

Inserir os conteúdos relativos à História e cultura afro-brasileira e africana e do ensino das relações étnico-raciais na sua disciplina.

Elaborar e executar projetos pedagógicos, envolvendo os conteúdos relativos à História e cultura afro-brasileira e africana e o ensino das relações étnico-raciais.

SUGESTÕES DE DOCUMENTÁRIOS

- Abolição (1988), de Zózimo Bulbul - <<https://youtu.be/WaIork3ZF38>>.
- A negação do Brasil (2000) de Joel Zito Araújo - <<https://youtu.be/6HAgWIUug5c>>.
- Árvore da Memória - <https://youtu.be/soI_F6IuSQ4>.
- *Atlântico Negro – na rota dos orixás* - <<https://youtu.be/5h55TyNcGiY>>.
- Cultura Negra – Resistência e identidade (2009) de Ricardo Malta - <<https://youtu.be/-X6XE2oJ5bs>>.
- Eu tenho a palavra - <<https://www.youtube.com/watch?v=eve6Ifxkauc>>.
- História da Resistência Negra no Brasil - <<https://youtu.be/68AApIpKuKc>>.
- Ninguém nasce racista - <<https://youtu.be/kaWUyiMSrV0>>.
- Olhos azuis (1968/EUA) de Jane Elliot - <<https://youtu.be/In55v3NWHv4>>.
- O Negro no Brasil - <https://youtu.be/zJAj-wGtoko>
- Orí - <<https://youtu.be/DBxLx8D99b4>>.
- Racismo camuflado no Brasil - <<https://youtu.be/zJVPM18bjFY>>.
- Relações Étnico-Raciais - <<https://youtu.be/7FxJOLf6HCA>>.
- Zumbi somos nós - <<https://youtu.be/jVHmoqHciD8>>.

SUGESTÕES DE FILMES

- A cor Púrpura (1985/EUA) de Steven Spielberg - <<https://youtu.be/uknT0QdiRww>>.
- A outra história americana (1998/EUA) de Tony Kayew - <<https://youtu.be/3MxUN4RHk4E>>.
- Atabaque Nzinga - <<https://youtu.be/73oEieI7q3Q>>.
- Besouro (2010) de João Daniel Tikhomiroff – 2010) - <<https://youtu.be/fZhaZdCqrHg>>.
- Chico Rei - <<https://youtu.be/CKwzGFsBHw>>.
- Doze anos de escravidão (2013/EUA) de Esteve Macqueen - <<https://youtu.be/hCrejnKWWBE>>.
- Escritores da liberdade (2007/EUA) de Richard LaGravenese - <https://youtu.be/3S_Mn3zaT2g>.
- Jardim das folhas sagradas - <<https://youtu.be/dJpJf9tF9bg>>.
- Mão talentosas (2009/EUA) de Thomas Carter - <<https://youtu.be/GKcKXt2scw>>.
- Quanto vale ou é por quilo? (2005) de Sérgio Bianchi - <<https://youtu.be/fZhaZdCqrHg>>.
- Quilombo (1984) de Cacá Diegues - <<https://youtu.be/v7CYGqJsFvU>>.
- Sarafina o som da liberdade (1992/África do Sul) de Darrell Roodt - <<https://youtu.be/jBq26Qyae3w>>.
- Separados mas iguais (1991/EUA) de George Stevens Jr – 1991/ EUA - <<https://youtu.be/oGMSf87hLbQ>>.

SUGESTÕES DE DOCUMENTOS/LIVROS

- Coleção História Geral da África (RESUMIDA) - <http://www.unesco.org/new/pt/brasil/about-this-office/single-view/news/sintese_da_colecao_historia_geral_da_africa/>.
- De olho na cultura: pontos de vista afro-brasileiros - <<http://www.africanos.eu/ceaup/uploads/EX001.pdf>>.

- Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana - <<http://www.acaoeducativa.org.br/fdh/wp-content/uploads/2012/10/DCN-s-Educacao-das-Relacoes-Etnico-Raciais.pdf>>.
- Kits A Cor da Cultura - <<http://www.acordacultura.org.br/kit>>.
- Lei 11.645, de 10 de Março de 2008 - <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm>.
- Literatura Afro-brasileira - <http://209.177.156.169/libreria_cm/archivos/pdf_257.pdf>.
- Orientações e Ações para a Educação das Relações Étnico-Raciais - <https://direitoaeducacao.files.wordpress.com/2010/02/orientacoes_etnicoraciais1.pdf>.
- Plano Nacional de Implementação das Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana - <http://www.acaoeducativa.org.br/fdh/wp-content/uploads/2012/10/planonacional_10.6391-1.pdf>.
- Uma História do Negro no Brasil - <<http://acbantu.org.br/img/Pdfs/livro03.pdf>>.

REFERÊNCIA

BRASIL. **Lei Nº 11.645, de 10 de março de 2008.** Ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena. MEC. Brasília. 2008.

_____. **Orientações e Ações para a Educação das Relações Étnico-Raciais.** Brasília: SECAD/ME, 2006.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino da História Afro-Brasileira e Africana.** Brasília: SECAD/ME, 2004.

_____. **Lei No. 10.639, de 9 de Janeiro de 2003.** Ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira. MEC. Brasília. 2003.

SANTOS, Nádia Farias dos. **Ensino das relações étnico-raciais: entre saberes e fazeres docentes.** 2017. 140 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Ensino). Programa de Pós-Graduação em Ensino, do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Pau dos Ferros-RN. 2017.

As imagens nessa cartilha foram obtidas no site Freepik: <http://br.freepik.com/vetores-gratis/vector-estilo-africano-teste-padrao-da-viga-com-motivos-tribais_958219.htm> Designed by Freepik e projetado pelo Omelapics – Freepick.com

COMO INSERIR A DISCUSSÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO: O PPP e as Relações Étnico-Raciais

Ivanilza de Souza Beserra
Cícero Nilton Moreira da Silva

Este guia de orientação é resultado de estudos realizados durante a nossa pesquisa de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE/CAMEAM/UERN.

Tem por objetivo orientar a comunidade escolar, ou seja, professores, gestores, técnicos, psicopedagogos, coordenadores, pais e alunos, sobre como incluir as discussões das Relações étnico-raciais no Projeto Político-Pedagógico (PPP).

Após a sua inclusão no currículo escolar da educação brasileira, é necessário trabalhar continuamente em sala de aula as *temáticas* direcionadas a cultura afro-brasileira, a história da África e a cultura indígena.



Ilustração de Aécio Gomes Lima

PRA COMEÇO DE CONVERSA, O QUE É O PPP?

É a identidade da escola, concentra os referenciais que devem nortear a sua prática educativa, adequando-se ao público da escola.

Imagem cedida por Aécio Gomes



Sugestão de leitura

O que é o projeto político-pedagógico (PPP)

Acesse em:

<https://gestaoescolar.org.br/conteudo/560/o-que-e-o-projeto-politico-pedagogico-ppp>.

Ilustração de Aécio Gomes de Lima



Qual a importância de inserir a discussão das relações étnico-raciais no PPP da escola?

Sugestão de vídeo

O projeto político-pedagógico e a gestão democrática

Acesse em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=Yzy0qcmkOrg>>.

Partindo do pressuposto de que o PPP deve *contemplar* a diversidade étnico-racial do público escolar, é essencial a presença dos elementos que contemplam as diversas culturas, etnias e raças dos alunos. Essa presença é moral e legal, haja vista que há leis que regulamentam e tornam obrigatório o ensino da África, os estudos da cultura afro-brasileira, história e cultura indígena. Dessa maneira, será possível desconstruir os estereótipos que circundam as práticas culturais dos diversos grupos, a exemplo das religiões de matriz africana.



Ilustração de Aécio Gomes de Lima

A obrigatoriedade do estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena

Acesse em:

<https://www.youtube.com/watch?v=_QE6ppxk0vQ>.

PASSOS PARA INSERIR AS DISCUSSÕES DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS NO PPP

PASSO 1 – CURSO DE FORMAÇÃO PARA OS PROFISSIONAIS DA ESCOLA

A construção e/ou atualização do PPP é um processo que demanda a participação do maior número possível de sujeitos da comunidade escolar. Nesse sentido, a realização de um curso de formação é uma oportunidade para sensibilizar os profissionais que atuam na escola (professores, gestores, técnicos, psicopedagogos, coordenadores, etc). Como sugestão, pode-se organizar um curso em quatro momentos nos quais se discutiriam:

- 1º momento:** introdução às relações étnico-raciais;
- 2º momento:** a importância do ensino de cultura da África e cultura Afro-brasileira;
- 3º momento:** apresentação da aceitação dos conceitos de raça, etnia, identidade, preconceito, racismo e discriminação racial;
- 4º momento:** discussão sobre a importância de se introduzir a temática das relações étnico-raciais no PPP.

SUGESTÕES DE LEITURA:

MUNANGA, Kabengele. **Uma Abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. Palestra proferida no 3º Seminário de Relações Raciais e Educação PENESB RJ.05,112013. Disponível em: <<http://www.geledes.org.br/component/rsfiles/view?path=Uma-abordagem-conceitual-dasnocoos-de-raca-racismo-dentidade-e-etnia.pdf>>. Acesso em: 25 de mar. de 2017.

_____. (Org.). **Superando o racismo na escola**. 2. ed. rev. Brasília, DF: MEC, 2005. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/racismo_escola.pdf>. Acesso em: 06 dez. 2013b.

_____. **Diversidade, etnicidade, identidade e cidadania**. Palestra proferida no 1º Seminário de Formação teórico metodológico-SP. Disponível em: <<http://www.npms.ufsc.br/programas/Munanga%2005diversidade.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2013c.

PASSO 2 – MINICURSO COM PAIS DOS ALUNOS

Partindo do pressuposto de que os pais fazem parte da comunidade escolar e de que sua participação é importante para que exista um diálogo significativo na escola, é fundamental ouvi-los, principalmente, quando se trata de assuntos que tem influência direta sobre a vida escolar dos alunos. Assim a participação dos mesmos em minicurso é essencial para inclusão da temática.

- 1º momento:** minicurso sobre a sensibilização e a importância das relações étnico-raciais na escola e no PPP;
- 2º momento:** minicurso sobre os conceitos de raça, etnia, identidade, preconceito, racismo e discriminação racial
- 3º momento:** minicurso sobre a desconstrução do racismo no ambiente familiar.

PASSO 3 – OFICINAS COM OS (AS) ALUNOS (AS)

Considerando que os alunos são de diferentes etnias e raças e que, portanto, as Relações étnico-raciais fazem parte do seu dia a dia, ouvi-los é um passo importante para a reformulação do PPP. Assim oficinas são fundamentais para que entendam a proposta.

1º momento: primeira oficina será para mostrar os conceitos de raça, etnia, identidade, preconceito, racismo e discriminação racial;

2º momento: segunda oficina sobre o respeito à diversidade étnico-racial.

OBS: todas as oficinas deverão ter uma atividade prática, que poderão ser feitas em grupos.

Exemplos: construção de cartazes, teatro, paródia, poema, textos informativos, etc.

Sugestão de vídeo

A História da Menina Bonita do Laço de Fita/Vídeo-Livro

Acesse em: <https://youtu.be/un1HJ_i3VJI>.

QUARTO PASSO – SISTEMATIZAÇÃO DAS IDEIAS E ATUALIZAÇÃO/ OU ELABORAÇÃO DO PPP

Depois de realizada a formação dos profissionais da escola e os encontros com os pais e alunos, é hora de sistematizar as ideias e sugestões e colocá-las no papel, isto é, inscrevê-las no PPP da escola. É importante destacar que esta etapa deve contar com a participação da comunidade escolar, em um processo de diálogo democrático.

PARA FINALIZAR...

O PPP é a identidade da escola. A partir do momento que essas questões sobre as relações étnico-raciais são inseridas no PPP e trabalhadas em sala de aula, de forma crítica e reflexiva, passa-se a ter outra visão sobre a cultura, raça e etnia do outro, ou seja, do diferente, o que poderá resultar em relações étnico-raciais baseadas no respeito mútuo.

Esperamos que esse guia de orientação venha contribuir com novas ideias a serem inseridas no PPP, como também nas práticas em sala de aula após a inclusão da discussão. A reformulação desse documento com a *temática* étnico-racial é apenas o momento inicial de um processo que deve se prolongar no cotidiano da escola, fazendo-se necessário estar presente nos planejamentos e nas aulas de forma interdisciplinar e permanente.

REFERÊNCIAS

BESERRA, Ivanilza de Souza ; NETO, Viana Patrício Barbosa ; SILVA, Cícero Nilton Moreira da. **Educação e relações étnico-raciais**: uma análise do Projeto Político-Pedagógico da Escola Municipal Filomena Sampaio de Souza. Disponível em: <<http://www.editorarealize.com.br/revistas/setepe/resumo.php?idtrabalho=134>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

BRASIL. Lei 10.639, de 9 de janeiro de 2003. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF: 10 jan. 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm>. Acesso em: 11 fev. 2017.

BRASIL. Lei Nº 11.645, de 10 março de 2008. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília**, DF: 11 mar. 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/11645.htm>. Acesso em: 11 fev. 2017.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA. **Cultura e identidade**: guia de orientação para os municípios do semiárido: Selo UNICEF Aprovado Edição 2009-2012. Brasília: UNICEF, 2011. **Teacher blues dress**. Disponível em: <<https://openclipart.org/detail/173224/teacher-blue-dress>>. Acesso em: 03 Mar. 2017.

O FILME COMO RECURSO DIDÁTICO

*Ana Paula de Andrade Rocha Arnaud
Angelina Queiroga Lunguinho Morais
Patrícia Diógenes de Melo Brunet
Maria da Paz Cavalcante*

APRESENTAÇÃO

Essa Cartilha reúne um conjunto de ideias e atividades sobre a utilização do filme como recurso didático em sala de aula, resultantes de atividades propostas na disciplina Produção e Avaliação de Materiais Didáticos, do Programa de Pós-Graduação em Ensino, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros. Ela é destinada a você, professor do ensino fundamental e médio, que deseja desenvolver suas aulas de forma atrativa, dialógica e interativa.

Antes de qualquer coisa é preciso esclarecer que o uso do filme não é apenas um recurso didático para ilustrar temas ou complementar conteúdos ministrados em sala de aula. No âmbito da dimensão pedagógica é possível extrair de filmes aspectos educacionais propícios ao ensino em sala de aula, o que inclui temas polêmicos, políticos e reflexivos referentes à sociedade. Na sala de aula, o filme é um valioso material didático no despertar de interesses teóricos, questionamentos sociopolíticos e enriquecimento cultural.

O filme proporciona a representação de realidades sociais, geográficas, políticas, econômicas e culturais podendo servir de base para importantes discussões em sala de aula. Além disso, sua utilização mostra-se como uma alternativa didático-pedagógica à dinâmica de ensino mais restrito ao livro didático e a memorização de datas, conceitos e fórmulas.

Esse recurso contribui para uma visão mais crítica dos fatos que nos permeiam, fazendo com que nosso aluno compreenda determinada temática por vários enfoques. Nesse sentido, é fundamental o entendimento de que no filme há diferentes pontos de vista, uma vez que se trata de uma construção social, e, como tal, “altera a realidade através de uma articulação entre a imagem, a palavra, o som e o movimento” (FERRO, 1977, p. 86).

O filme não deve ser o único recurso adotado, bem como, não é uma garantia de sucesso no processo de ensino-aprendizagem, mas, sendo bem utilizado, é capaz de proporcionar um saber mais dinâmico e completo. Por isso, Professor (a), tenha uma boa leitura e uma excelente experiência com seus alunos e alunas!

PASSO A PASSO



Fonte: <http://freepik.com.br>

Antes de exibir o filme, é preciso que você professor (a) busque uma orientação teórica que possa nortear as discussões em sala de aula. Também é necessário que você tenha informações sobre o filme: origem da produção; quem, onde quando foi produzido; direção; atores; idioma original; espaço geográfico, contexto político, crenças e valores, dentre outros.

Tenha objetivos claros com a exibição do filme. Descubra que tipo de filme agrada aos alunos, e os meios de acesso que eles têm para assisti-los. A partir daí, busque, dentre as opções, aquela que melhor dialoga e interaja com o tema a ser discutido.

A escolha do espaço de exibição do filme é fundamental. Se na sala de aula, ou na sala de vídeo da escola, a criatividade foi e será primordial nessa escolha, frente aos desafios de espaços escolares precários.

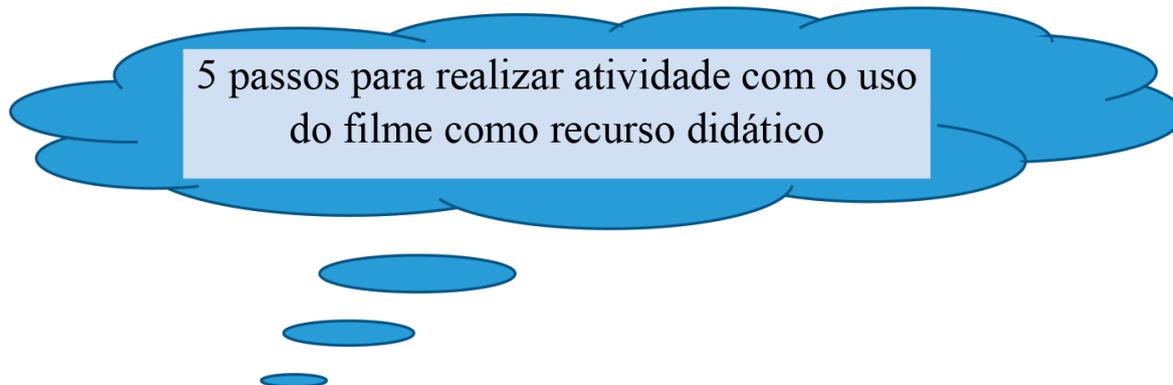
Assim como o espaço, o tempo de exibição também é. Exceto um vídeo de curta duração, quase sempre um filme não dá para ser exibido em uma ou duas aulas, por isso, o tempo de exibição deve ser acompanhado de planejamento sistemático do professor. Além da negociação de aula com outro professor, uma alternativa interessante é planejar essa atividade de forma interdisciplinar envolvendo diferentes professores e articulando diversas áreas.

Os equipamentos a serem utilizados para exibição do filme devem ser preparados com antecedência, para evitar problemas técnicos e prejuízo de qualidade na exibição.

Durante a escolha do filme deve ser observado o nível e/ou modalidade de ensino, a série, a faixa etária, as necessidades de aprendizagem dos alunos e o grau de maturidade dos envolvidos para atendimento dos objetivos planejados. Logo, é necessário preparar o aluno para assistir ao filme e, assim, ser capaz de analisá-lo e relacioná-lo com a sua realidade e com a discussão em sala. Não podendo ser uma mera distração, devendo estimular um raciocínio crítico e contextualizado.

É importante que a exibição seja feita após a introdução do assunto nas aulas e seja distribuída uma ficha técnica com questionamentos e informações do filme, solicitando que anotem os elementos mais significativos que perceberem.

O filme deve servir para descortinar novos horizontes e perspectivas dentro de uma temática. Se como docente não for capaz de abordá-lo dessa forma, o recurso não fará sentido para os alunos. Mas se a aula for bem planejada, o filme será um instrumento de aprendizado muito prazeroso.



1º	Objetivos da atividade	Elaborar os objetivos de forma conjunta entre os docentes envolvidos na atividade interdisciplinar.
2º	Interesse e necessidades	Elencar as problemáticas que permeiam o universo dos alunos e requeiram discussões.
3º	Desenvolvimento cognitivo e afetivo	Observar a indicação do filme, linguagem acessível para o nível e faixa etária trabalhada.
4º	Manipulação acessível	Conhecer e saber manipular os equipamentos escolhidos para a atividade.
5º	Curiosidade dos alunos	Falar antecipadamente com os alunos sobre a atividade que será desenvolvida e todo o percurso planejado.

A EXPERIÊNCIA

Como forma de exemplificarmos o uso do filme como recurso didático, relatamos uma atividade desenvolvida no IFPB – Campus Sousa, numa turma de Ensino Médio, tendo como tema central a *discriminação racial*. Para tanto, optamos pela obra cinematográfica “O Mordomo da Casa Branca” – de produção e direção de Lee Daniels, onde o tema chave foi *Os direitos civis dos negros nos Estados Unidos*.

A atividade interdisciplinar consegue despertar no professor uma nova forma de ensinar e no aluno uma nova forma de aprender. (citado pelos autores).

Para a eficácia do trabalho foi indispensável um bom planejamento interdisciplinar entre os docentes das áreas de ensino de história, sociologia e língua inglesa, considerando aspectos estruturais e pedagógicos, elencando os principais pontos presentes no filme.

O 1º ano do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática no IFPB – Campus Sousa, composta por quinze alunos, foi a turma escolhida para realizar uma atividade interdisciplinar por meio do uso do filme como recurso didático. Essa experiência seguiu os passos destacados nessa Cartilha, propiciando um aprendizado mais contextualizado e instigante.

Nessa direção, foi possível detectar que a utilização de materiais didáticos oferece ao educador um suporte a mais, desde o planejamento da aula até a sua execução. O filme é um desses materiais que pode proporcionar uma visão mais ampla e multidisciplinar do assunto estudado, além de auxiliar na contextualização de problemáticas que atendam demandas da escola, da família, da comunidade e até do país.

COMO FAZER?

1º Momento	Planejamento no qual a proposta da atividade foi lançada aos professores das disciplinas de história, sociologia e língua inglesa. Análise dos planos de cursos e das ementas das disciplinas envolvidas.
2º Momento	Organização do espaço com experimentação dos equipamentos audiovisuais e exibição do filme para os docentes. Escolha da turma a ser trabalhada e os enfoques centrais que cada disciplina iria elencar. Visita à turma para agendar a atividade e sondar acerca do conhecimento prévio dos alunos sobre o filme e a temática a ser trabalhada.
3º Momento	Condução da turma à sala organizada para projeção do filme Apresentação dos envolvidos na atividade e dos objetivos, entrega da ficha técnica do filme e leitura da sinopse para melhor compreensão do tema central e distribuição de pipoca e refrigerante para caracterizar o cinema.
4º Momento	Exibição do filme sob o olhar atento dos alunos. Cada docente abordou os principais aspectos do filme, considerando sua área do conhecimento. Os alunos interagiram relatando situações do dia a dia em que vivenciam a discriminação racial.

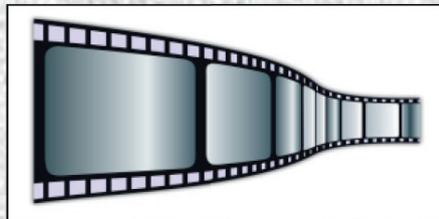
A obra “O Mordomo da Casa Branca” retrata o racismo e a luta dos negros americanos por seus direitos civis. A narrativa inicia em 1926, quando os pais de Cecil eram escravos numa plantação de algodão no sul estadunidense. O enredo passa pelas décadas de 1950 a 1980, no auge das lutas dos movimentos negros, até culminar com a eleição de Barack Obama em 2008 – o primeiro presidente negro na história dos Estados Unidos.



Fonte: <<https://www.vecteezy.com/vector-art/82264-free-obama-vector-portrait>>.

FICHA TÉCNICA

Título: _____



Elenco: _____



Direção: _____ Gênero: _____

Duração: _____ Distribuidora: _____

Ano: _____ País: _____ Classificação: _____

Trilha Sonora: _____



Sinopse:

Bom Filme!

PRINCIPAIS TEMAS ABORDADOS

História

- Colonização dos Estados Unidos e escravidão dos Negros - Abordada no início da obra através dos pais de Cecil que eram escravos entre as décadas de 1950 a 1980.

Sociologia

- Luta de classes sociais, segregação racial e patriotismo - Presente em todo o filme através do filho de Cecil que se envolve em movimentos de combate a discriminação e é preso diversas vezes.

Língua Inglesa

- Cultura Norte-americana e a influência dos negros nessa cultura - Caracterizada pelas vestimentas de cada época retratada na obra e na luta dos negros pelos direitos civis.

POR QUE TRABALHAR DE FORMA INTERDISCIPLINAR?

A interdisciplinaridade se mostra capaz de prestar uma importante contribuição para o processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, é preciso uma mudança de postura e disponibilidade para o trabalho em parceria, na busca de uma compreensão múltipla das causas e fatores que intervêm na realidade social. Com o direcionamento interdisciplinar podem ser realizadas reflexões interativas sobre o filme escolhido, propiciando aos alunos a ampliação de conhecimentos em diversas áreas. Além de favorecer uma reflexão acerca de uma determinada temática que, diariamente, faz parte do cotidiano dos alunos.

Em todo processo educativo, o recurso didático não tem sua eficácia sozinho, é preciso ser considerado todo um conjunto que permeia a prática docente e o ambiente de sala de aula. Por isso, o material didático precisa estar integrado num ciclo mais completo do processo ensino-aprendizagem.

Sugestões de sites para assistir e/ou baixar filmes:

<www.youtube.com.br> (acesso gratuito)

<www.netflix.com.br> (assinatura paga)

<www.filmesonlinegratis.com> (acesso gratuito)

DICAS

- Incentive seus alunos a produzirem pequenos vídeos com o uso do celular. Experimente o desenvolvimento de vídeos de curta duração com seus alunos sobre temas e/ou conteúdos ministrados em sala de aula, como forma de avaliação.
- **Mesmo sabendo que os filmes comerciais são atrativos e de linguagem mais acessível, a sala de aula pode ser espaço para formar um público cinematográfico.** Por isso, introduza, paulatinamente, filmes não comerciais.
- Se o filme for uma adaptação ou baseado em livro, incentivar a leitura da narrativa original (o livro) e fazer uma discussão sobre regularidades e divergências entre ambos, no que diz respeito a linguagem, personagens, espaço geográfico, contexto, dentre outros.

Bom trabalho!

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Luana Maria de. **O uso da linguagem cinematográfica como recurso didático nas aulas de geografia e no trabalho docente para a cidadania.** Disponível em: <http://www.educacaoecomunicacao.org/leituras_na_escola/textos/oficinas/textos_completos/o_uso_da_linguagem.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2016.

DUARTE, Newton. Concepções afirmativas e negativas sobre o ato de ensinar. **Cadernos Cedes**, Campinas, v. 19, n. 44, p.1-15, abr. 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32621998000100008>. Acesso em: 24 mar. 2016.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (Org.). **O que é interdisciplinaridade?** São Paulo: Cortez, 2008.

_____, Ivani Catarina Arantes. **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: Efectividade ou ideologia.** 5. ed. São Paulo: Loyola, 2011.

FERRO, Marc. **Cinema e história.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático e prática docente. **Revista Íbero-Americana de Estudos em Educação.** Araraquara, v. 2 n. 1, p. 1-9, 2007. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/454/333>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

FREITAS, Olga. **Equipamentos e materiais didáticos.** Brasília: Universidade de Brasília, 2009. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=614-equipamentos-e-materiais-didaticos&Itemid=30192>. Acesso em: 28 mar. 2016.

JAPIASSU, Hilton. **Interdisciplinaridade e patologia do saber.** Rio de Janeiro: Imago, 1976.

LIMA, Daniel Rodrigues de. **Cinema e história: o filme como recurso didático no ensino/aprendizagem da história.** Disponível em: <<http://www.historialivre.com/revistahistoriador/sete/7daniel.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

MARMENTINI, Bernadete; MOSER, Sandra M. C. S. **Indisciplina na sala de aula: do caos à oportunidade de aprendizagem.**2008. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/producoes_pde/artigo_bernardete_marmentini.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2016.

MELO, Clébio. **Atividade avalia o uso de filmes como recurso didático em Sousa.** IFPB: Instituto Federal da Paraíba, 2016. Disponível em: <<http://www.ifpb.edu.br/campi/sousa/noticias/2016/03/atividade-avalia-o-uso-de-filmes-como-recurso-didatico-em-sousa-1>>. Acesso em 23 abril. 2016.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema da sala de aula.** São Paulo: Editora Contexto, 2010.

O MORDOMO DA CASA BRANCA. Direção e Produção: Lee Daniels. Estados Unidos. Lançado pela The Weinstein Company em 16 de agosto de 2013.

SAVIANI, Dermeval. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações.** 2. ed. São Paulo: Cortez. 1991.

SOUZA, Edileuza Penha de. (Org.). **Negritude, cinema e educação: caminhos para a implementação da Lei 10.639/2003.** Belo Horizonte: Mazza Edições, v. 1, 2006.

AS TIC'S COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

*Maikon Moises de Oliveira Maia
Flávia Tiburtino de Andrade Sales
Maria da Paz Cavalcante*

APRESENTAÇÃO

Muitos professores buscam integrar a tecnologia às suas práticas pedagógicas. Pensando nisso, elaboramos uma cartilha pedagógica que traz uma proposta inovadora de utilização das TIC's no Ensino Médio na disciplina de Educação Física. Ela é fruto de discussões e reflexões levantadas no programa de Pós Graduação *Stricto Sensu* (mestrado) em ensino da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN Campus *Cameam* através da disciplina “Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino”.

O esporte é um dos conteúdos da Educação Física que tem como uma de suas ramificações o esporte de aventura, o qual pode ser trabalhado a corrida de orientação. Esta é uma espécie de caça ao tesouro, em que os alunos recebem um mapa e uma bússola para cumprir um determinado trajeto. Para que eles vivenciem esse tipo de atividade, o (a) professor (a) deve planejar-se previamente, escolher o local com antecedência, conseguir os equipamentos necessários para a prática e confeccionar o mapa.

Uma das principais dificuldades encontradas é a confecção do mapa, visto que é necessário ter em mãos um GPS e saber manuseá-lo adequadamente para fazer o mapeamento da área escolhida. Aliado a isso, dificilmente as escolas disponibilizam esse equipamento para que o docente faça uso como um possível recurso metodológico de sua aula.

Mediante tais dificuldades, propõe-se aos docentes a construção de mapas utilizando o smartphone, o aplicativo GeoTracker e do site GPS Visualizer. Espera-se que a vivência desta prática contribua para o desenvolvimento de um ambiente de aprendizado colaborativo.

GLOSSÁRIO

GPS é a sigla para Global Positioning System, que em português significa “Sistema de Posicionamento Global”, e consiste numa tecnologia de localização por satélite.

GeoTracker é um aplicativo capaz de gravar trajetos e que para ser instalado requer o sistema operacional Android. O aplicativo tem licença gratuita e pode ser baixado através do site <https://play.google.com/store/apps?hl=pt_BR>.

GPS Visualizer é um site que transforma o arquivo de trajeto GPX em imagem Jpeg. Pode ser baixado em: <<http://www.gpsvisualizer.com/>>

CONTEXTO DE APLICAÇÃO

- Nível de Ensino: Ensino Médio
- Área disciplinar: Educação Física
- Ano: 2 ano
- Duração: 4 a 6 horas/aula

OBJETIVOS

- Confeccionar um mapa utilizando o smartphone, aplicativo GeoTracker e do site GPS Visualizer;
- Vivenciar uma corrida de orientação, a partir do mapa confeccionado.

VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

- Smartphone com Sistema Operacional (S.O.) Android 4.0 ou superior com acesso à internet;
- Software Geotracker específico para o S.O. Android;
- Cabo de transferência de dados do smartphone para o computador;
- Aplicativo que tenha bússola para Smartphone (Sugestão: Canivete suíço);
- Computador com acesso à internet (de preferência notebook) e office instalado ou similar (br office);
- Primas;.....
- Picotadores.....

AVALIAÇÃO

Ocorrerá de forma processual, a qual cada grupo terá como tarefa:

- A confecção do mapa, utilizando as novas tecnologias estudadas durante a(s) aula(s);
- A participação na vivência da corrida de orientação.

GLOSSÁRIO

Prisma é uma espécie de sinalizador que serve para identificar no terreno o ponto de controle descrito no mapa. Caso a escola ou o professor não tenha este material é possível confeccioná-lo. Para saber mais acesse o link a seguir: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13284>>.



Créditos da imagem: Maikon Maia (2017)

Picotador é uma espécie de marcador (alicate) que fica preso ao prisma. Seu objetivo é registrar códigos no cartão controle no momento em que os participantes passam pelo ponto descrito no mapa. Se não tiver este material é possível registrar os pontos de outra maneira, como por exemplo: colocar códigos (nome de países, nome de animais, entre outros) em papeis.



Créditos da imagem: Maikon Maia (2017)

DESENVOLVENDO AS ATIVIDADES

PRIMEIRO MOMENTO

Desenvolva um diálogo com seus alunos a respeito do conteúdo a ser trabalhado (corrida de orientação), com o intuito de resgatar os conhecimentos prévios e construir o conhecimento de forma coletiva. Veja abaixo algumas sugestões de questionamentos.

- Alguém pode falar com suas palavras o que seria um esporte de aventura?
- Onde este esporte pode ser praticado?
- Alguém poderia citar alguns exemplos?
- Alguém já vivenciou? Qual (ais)?

RELEMBRANDO ALGUNS CONCEITOS

Corrida de orientação – É um esporte que consiste em percorrer um terreno desconhecido com o auxílio de um mapa preparado para este fim e de uma bússola (BLAIA, 2008).

SEGUNDO MOMENTO

Aproveitando os conhecimentos prévios dos discentes, explore os aspectos

conceituais do esporte de aventura e da corrida de orientação.

Esporte de aventura – Compreendem esportes na água, no ar, na terra e no gelo/neve, onde os desafios são maiores, envolvendo inclusive riscos (TUBINO, 2010). Vai tratar da busca deliberada, e no tempo livre, por experiências não usuais as quais, culturalmente, apreendemos como sendo aventura (corriqueiramente associada a sair do cotidiano e entrar no imprevisto), considerando a especificidade do ambiente onde ocorram (PIMENTEL, 2013).

TERCEIRO MOMENTO

É hora de conhecer a configuração do mapa, cartão controle e legenda de uma corrida de orientação. Apresente, através de imagens, os possíveis pontos presentes em um mapa de corrida de orientação associando com sua legenda. Veja o exemplo na Figura 1 e 2.

Figura 1 – Mapa e legenda confeccionados para uma corrida de orientação

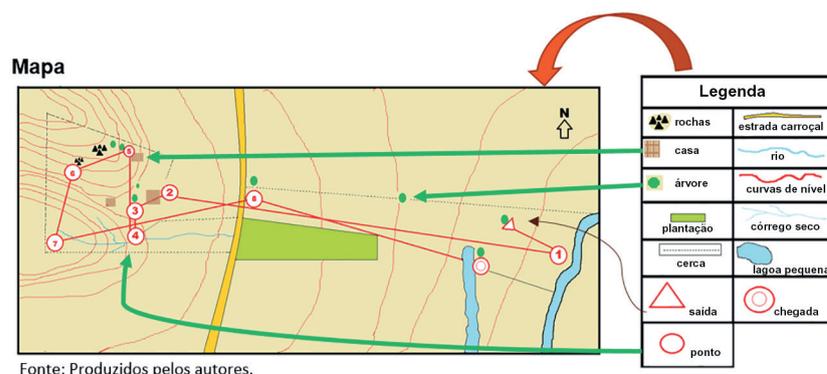


Figura 2 – Modelo do cartão de controle

Cartão Controle							
Equipe:							
Ponto 1	Ponto 2	Ponto 3	Ponto 4	Ponto 5	Ponto 6	Ponto 7	Ponto 8

Local destinado ao registro, com o picotador, da passagem pelo ponto.

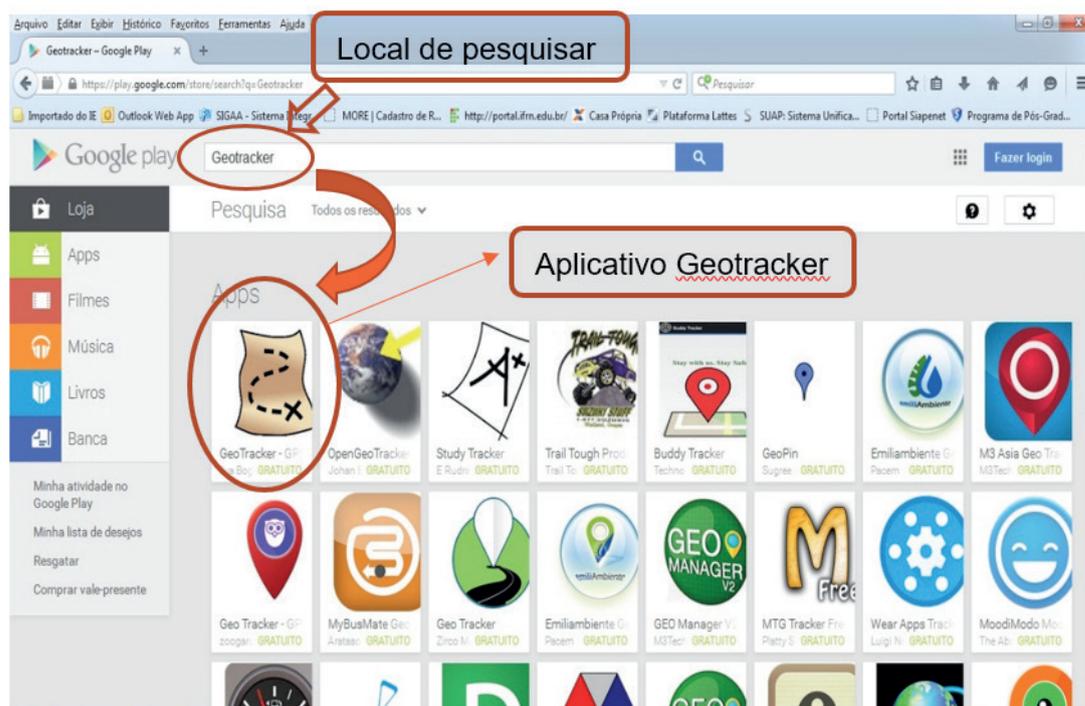
QUARTO MOMENTO

Este é o momento de conhecer o aplicativo (software) Geotracker e o site GPS Visualizer. Explique aos alunos que a partir desse momento eles irão fazer uso do smartphone e do computador.

PASSO 1

Com o smartphone em mãos acesse o site Google Play (<<https://play.google.com>>). Digite no local de pesquisar a palavra Geotracker. Após encontrar o aplicativo faça o download, instale no smartphone e prossiga para o próximo passo (Figura 3).

Figura 3 – Acesso ao Geotracker via Google Play



Fonte: Produzido pelos autores.

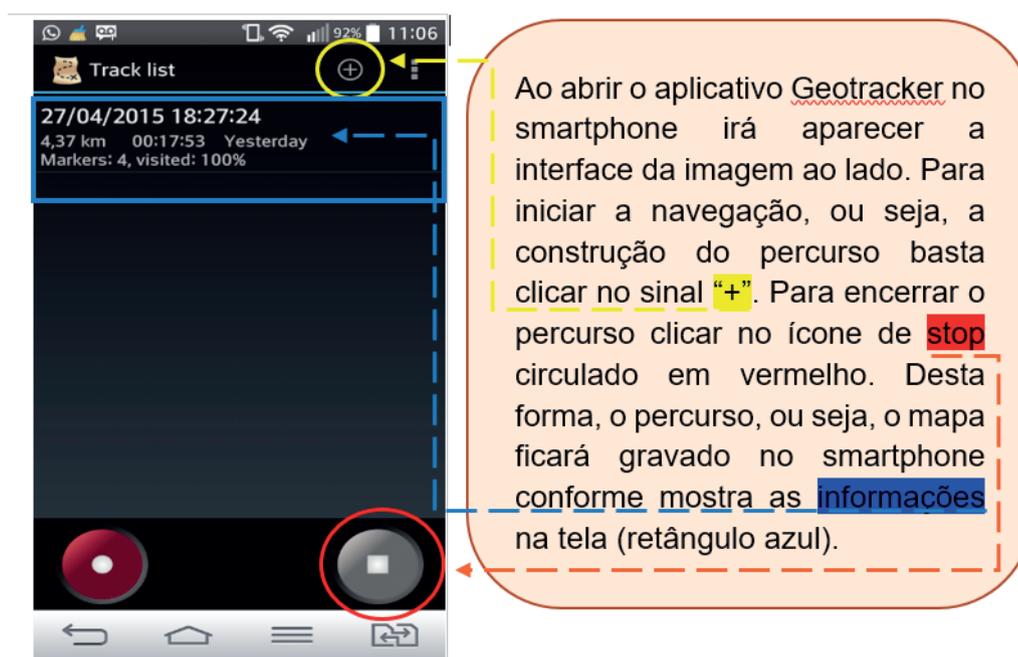
PASSO 2

Com o aplicativo devidamente instalado no smartphone os alunos devem fazer, com o auxílio do (a) professor (a), um pequeno percurso dentro da escola com o objetivo de aprender a manusear o aplicativo. Após percorrer o trajeto os alunos irão demarcar, nomear e gravar alguns pontos no aplicativo e salvar em FORMATO GPX formando um mapa através de pontos demarcados (Figura 4). Não esquecer de ativar o GPS do smartphone nesta etapa.

GLOSSÁRIO

FORMATO GPX – em que o aplicativo Geotracker salvará o arquivo no smartphone com os pontos demarcados.

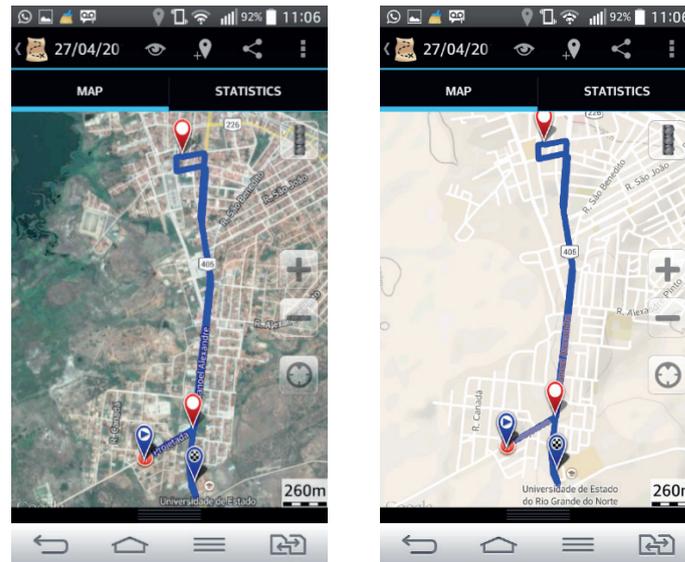
Figura 4 – Interface do GeoTracker



Fonte: Produzido pelos autores.

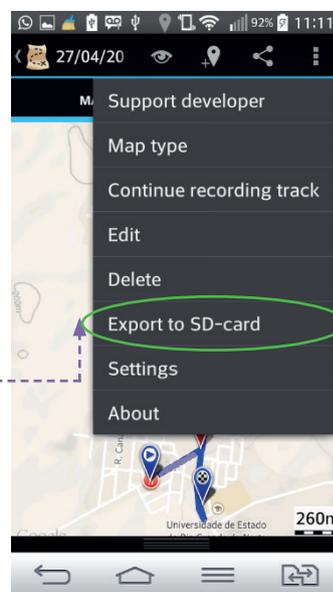
PASSO 3

Para visualizar o percurso em formato de mapa (Figura 5) no aplicativo acessar as informações que, na imagem acima, estão envoltas no retângulo azul.

Figura 5 – Visualização do percurso em formato de mapa

Passo 4

Salve o mapa no formato GPX acessando os ‘três pontos’, conforme mostra a Figura 6. Em seguida, clique em “**Export to SD-card**”. Assim, o mapa será salvo no smartphone.

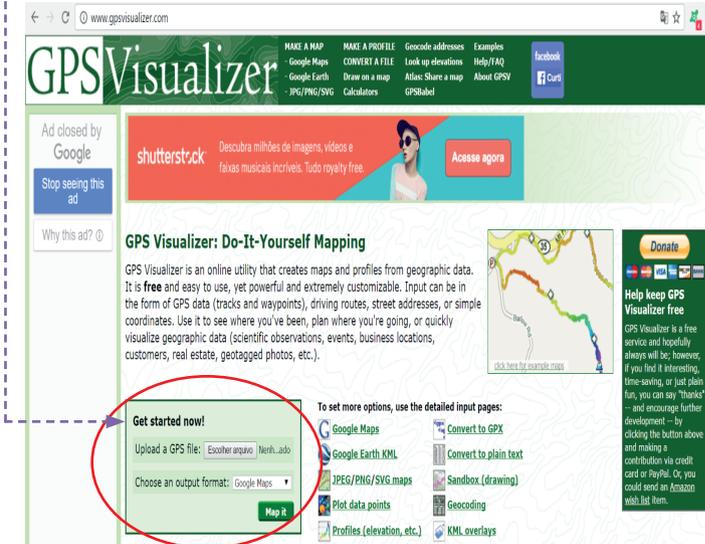
Figura 6 – Procedimento para salvar o mapa

QUINTO MOMENTO

Após vivenciar o manuseio do aplicativo é hora de confeccionar o mapa. Em sala, ou no laboratório de computação da escola, deve-se transferir o arquivo gravado no smartphone (pontos demarcados) para o computador. Em seguida, acessar o site **GPS Visualizer** para fazer o **Upload** do arquivo GPX.

Ao acessar o site basta clicar em ‘escolher arquivo’ para que o mesmo seja aberto (Figura 7). Após este procedimento, fazer um **Print Screen** da tela com a imagem dos pontos. Levar até o **Paint** do computador e editar o mapa (Figura 8).

Figura 7 – Interface do site GPS Visualizer



Fonte: Produzido pelos autores.

GLOSSÁRIO

Upload – É um termo da língua inglesa com significado referente à ação de enviar dados de um computador local para um computador ou servidor remoto, geralmente através da internet.

Print Screen – É uma tecla comum nos teclados de computador. Quando a tecla é pressionada captura em forma de imagem tudo o que está presente na tela e copia para a Área de Transferência. Para salvar seu conteúdo, basta abrir algum programa que suporte imagens e pressionar “Ctrl + V”(colar).

Paint – Software utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. Este software já é incluso no sistema operacional Windows não havendo a necessidade de adquiri-lo.

Figura 7 – Interface do site GPS Visualizer



SEXTO MOMENTO

É o momento de vivenciar a corrida de orientação, a partir dos mapas construídos pelos alunos. Nesta atividade, a turma deve ser dividida em grupos – a critério do (a) professor (a) – e cada grupo ficará responsável de montar o trajeto de acordo com o mapa confeccionado utilizando os prismas e picotadores.

FICA A DICA

Dividir a turma em 5 grupos. Cada grupo vivenciará um percurso diferente. O grupo 1 vivencia o mapa construído pelo grupo 5; o grupo 2 vivencia o mapa construído pelo grupo 4; o grupo 3 vivencia o mapa construído pelo grupo 1; o grupo 4 vivencia o mapa construído pelo grupo 2; o grupo 5 vivencia o mapa construído pelo grupo 3.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dividir a turma em 5 grupos. Cada grupo vivenciará um percurso diferente. O grupo 1 vivencia o mapa construído pelo grupo 5; o grupo 2 vivencia o mapa construído pelo grupo 4; o grupo 3 vivencia o mapa construído pelo grupo 1; o grupo 4 vivencia o mapa construído pelo grupo 2; o grupo 5 vivencia o mapa construído pelo grupo 3.

REFERÊNCIAS

DARIDO, Soraya Cristina. **Educação física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, Soraya Cristina. et al. Educação Física No Ensino Médio: Reflexões e Ações. **Revista Motriz**, Rio Claro, v. 5. n. 2, p. 138-145, 1999.

OLIVEIRA, Fábio Souza de; BARROSO, Johelio Santana; COSTA JUNIOR, Osvaldo Moura. A Corrida de Orientação enquanto conteúdo da Educação Física escolar. **Revista Digital – Buenos Aires**, Buenos Aires, v. 119, p.1-10, 01 abr. 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd119/corrida-de-orientacion-conteudo-da-educacao-fisica-escolar.htm>>. Acesso em: 24 abr. 2015

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. Esportes na natureza e atividades de aventura: uma terminologia aporética. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 35, n. 3, p.687-700, set. 2013
BLAIA, Celestino Celso Medeiros. **Caderno temático de educação física: corrida de orientação**. Apucarana: Uel, 2008.

TUBINO, Manoel. **Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte educação**. Marigá: Eduem, 2010.

SOBRE OS(AS) ORGANIZADORES(AS) E AUTORES(AS)

Organizadores:

Emanuel Neto Alves de Oliveira

É doutor em Engenharia Agrícola na área de Armazenamento e Processamento de Alimentos pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Professor/pesquisador da área de Ciência e Tecnologia de Alimentos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN) e do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE) da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (UERN).

José Cezinaldo Rocha Bessa

É doutor em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Campus de Araraquara, com período de estágio de doutorado no exterior na Université de Paris VIII (bolsa PDSE/CAPES). Atualmente é Professor Adjunto IV da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. É docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/UERN).

Simone Cabral Marinho dos Santos

É doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Docente do Departamento de Educação, do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Docente e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). Docente do Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Dinâmicas Territoriais do Semiárido (PLANDITES).

Autores:

Ana Paula de Andrade Rocha Arnaud

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE0 da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros, Especialista em Psicopedagogia pelas Faculdades Integradas de Patos – FIP (2007), Graduada em Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal de Campina Grande/Campus Cajazeiras – UFCG (2003) e Pedagoga do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) – Campus Sousa desde 2011.

Angelina Queiroga Lunguinho Morais

Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – Campus Pau dos Ferros. Graduada em Licenciatura Plena em Língua Inglesa pela Universidade Federal de Campina Grande – Campus Cajazeiras, Professora de Língua Inglesa na rede Estadual de Ensino do estado da Paraíba.

Antonio Leonilde de Oliveira

Licenciado em Química e Mestre em ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). É docente da Rede Estadual de Ensino – SEEC/RN, na Escola Estadual Francisco de Assis Pinheiro no Município de Itaú/RN.

Celicina Maria da Silveira Borges Azevedo

É doutora em Vida Selvagem e Pesca. Professora aposentada da UFERSA. Mentora do Programa Ciência Para Todos no Semiárido Potiguar.

Cícero Nilton Moreira da Silva

É doutor em Geografia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professor do Departamento de Geografia e Vice-coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. É docente do Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Dinâmicas Territoriais do Semiárido (PLANDITES) e Coordena o Subprojeto PIBID Geografia (CAMEAM/UERN).

Cristiane de Carvalho Ferreira Lima Moura

É mestre em Ecologia e Conservação. Bióloga da UFERSA e coordenadora do Programa Ciência Para Todos no Semiárido Potiguar.

Felipe de Azevedo Silva Ribeiro

É doutor em Aquicultura. Professor do CCA – UFERSA. Vice-coordenador do Programa Ciência Para Todos no Semiárido Potiguar.

Flávia Tiburtino de Andrade Sales

É graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Especialista em Educação Ambiental e Geografia do Semiárido pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN). Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Atualmente está servindo a Prefeitura de Pau dos Ferros como Bióloga do município.

Francileide Batista de Almeida Vieira

É pedagoga, mestre e doutora em Educação. Professora Adjunta do Departamento de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, com atuação no Programa de Pós-Graduação em Ensino – PPGE/UERN. Realiza pesquisas sobre formação de professores, práticas pedagógicas e educação inclusiva.

Francisco de Assis Marinho Moraes

Licenciado em Pedagogia e Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). Coordenador Pedagógico da Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Apodi – RN. Diretor da Escola Estadual Sebastião Gomes de Oliveira, Distrito Melancias, Apodi – RN pelo Biênio 2017-2018.

Gessione Moraes da Silva

Licenciada em história e Mestre em ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). Professora da educação básica da rede municipal e estadual de ensino do Rio Grande do Norte. Coordenadora Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação e Cultura de Apodi-RN.

Ivanilza de Souza Beserra

É pedagoga e Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Especialista em Política de Promoção da Igualdade Racial na Escola pela Universidade Federal do SemiÁrido (UFERSA).

José Clóvis Pereira de Oliveira

Licenciado em História e Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). É docente da Rede Estadual de Ensino – SEEC/RN, na Escola Estadual Francisco de Assis Pinheiro, no município de Itaú/RN.

Luís Miguel Dias Caetano

Foi Bolsista no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/CAMEAM), pelo Programa Nacional de Pós-Doutorado da CAPES (2015/2016).

Maikon Moises de Oliveira Maia

Graduado em Educação Física pela UERN. Especialista em Educação Física Escolar pela Faculdades Integradas de Patos (FIP). Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, Campus Pau dos Ferros.

Maria da Paz Cavalcante

É doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte com período de doutoramento Sanduíche na Universidade do Minho em Portugal. Trabalha como Professora ADJ4 no Departamento de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

Maria das Graças de Oliveira Pereira

Licenciada em Letras/Espanhol. Especialista em Ensino e Aprendizagem em Língua Espanhola (UERN/CAMEAM). Atualmente é aluna do Programa de Pós-Graduação em Ensino, do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

Maria do Socorro da Silva Batista

Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (1986). cursou Mestrado e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2008). Fez estágio Doutoral na Universidade do Porto, Portugal (2010). Atualmente é Professora Aposentada como Adjunto IV pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte e Professora do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN) e da Universidade Federal Rural do Semiárido/Campus Angicos (UFERSA).

Maria Francilene Câmara Santiago

É mestre em Ensino pelo PPGE/CAMEAM/UERN. Técnica Pedagógica na 13ª DIRET/SEEC-RN. Membro do Projeto Feira de Ciências do Oeste Potiguar.

Martha Milene Fontenelle Carvalho

É mestre em Ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Especialista em Educação Especial- pela Universidade Federal do Ceará(UFC). Especialista em Psicopedagogia, pela Faculdade Integradas de Patos (FIP). Especialista em Educação Especial Inclusiva com Ênfase no Atendimento Educacional Especializado, pela Faculdade de Juazeiro do Norte (FJN). Graduada em Pedagogia pela Universidade Regional do Cariri – URCA. Professora do Departamento de Línguas e Literaturas com a disciplina de Sistema de Leitura e escrita em Braille da Universidade Regional do Cariri (URCA).

Nadia Farias dos Santos

É mestra em Ensino pela Universidades do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Professora Substituta da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), campus VII – Governador Antônio Mariz – Patos/PB, supervisora da EEFM Auzanir Lacerda. Docente do Programa de Formação de Professores – PARFOR.

Natália Rocha Celedonio

É mestre em Fisiologia Humana. Bióloga da UFERSA. Secretária geral do Programa Ciência Para Todos no Semiárido Potiguar.

Patrícia Diógenes de Melo Brunet

Professora de Legislação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB – Campus Princesa Isabel. Mestre em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN (2017). Pós-graduação em Direito Processual Civil pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG (2011). Graduação em Ciências Jurídicas e Sociais pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG (2008).

Rummening Marinho dos Santos

É especialista em Metodologia do Ensino da Educação Física pela Faculdade do Vale do Jaguaribe (FVJ). Aluno regular do Mestrado Acadêmico em Ensino, Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE), do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. É professor de Educação Física da rede estadual de Ensino do Rio Grande do Norte.

Simone Cabral Marinho dos Santos

É doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Docente do Departamento de Educação, do Campus Avançado Profa. Maria Elisa de Albuquerque Maia, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. Docente e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Ensino (PPGE/CAMEAM/UERN). Docente do Programa de Pós-Graduação em Planejamento e Dinâmicas Territoriais do Semiárido (PLANDITES).

SOBRE O LIVRO

Tiragem: 1000

Formato: 21 x 28 cm

Mancha: 17 x 24 cm

Tipografia: Times New Roman 11,5 | 12 | 12,5 | 16 | 18 pt

Arial 6,5 | 8 | 9 pt

Papel: Pólen 80 g/m² (miolo)

Royal Supremo 250 g/m² (capa)