

PLANO DE AULA - HISTÓRIA

PROJETO DE EXTENSÃO: “CONSTRUINDO SABERES ATRAVÉS DO COMPUTADOR E INTERNET - 1ª. Edição”

GRUPO DE TRABALHO: O COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Autora: Raquel Pazini Cardoso

Orientadores: Prof. Msc. Andreia de Jesus e Prof. Dr. Alexander Robert Kutzke

Licença: Permissão para que adaptações deste Plano de Aula sejam compartilhadas, desde que utilizando esta mesma licença. Não permissão para uso comercial.



O PROJETO DE EXTENSÃO

O projeto de extensão 'Construindo Saberes Através do Computador e Internet' tem como objetivo desenvolver em um ambiente escolar um processo de inclusão sociodigital para a construção de saberes. Para tanto, busca-se com as novas tecnologias (1) propostas diferenciadas de metodologias de ensino; (2) uso consciente do computador e internet; (3) uso de softwares educativos em sala de aula; (4) uso sistematizado do computador na solução de problemas e em atividades do dia a dia; contemplando tanto a visão do aluno quanto a do educador. Este projeto é ofertado pelo curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (TADS) do Setor de Educação Profissional e Tecnológica (SEPT) da UFPR.

A presente proposta de plano de aula foi elaborada por um dos 6 grupos de trabalho deste projeto de extensão, denominado 'O Computador no Processo de Ensino-Aprendizagem'. O objetivo deste grupo é buscar novas formas de ensino-aprendizagem por meio de softwares educativos e metodologias de aula com uso da tecnologia.

PLANO DE AULA

Série/Ano: 6º e 7º ano

Disciplina: História

Conteúdo: Feudalismo.

Objetivos da Aula:

- Situar o aluno como era a sociedade, a política, o poder, a economia e o papel da igreja na época do Feudalismo.
- Oportunizar para a aluno um aprendizado com recursos digitais, como a internet, onde ele pode fazer pesquisas sobre o tema abordado, e utilizar um software educativo sobre Feudalismo.
- Compreender a importância de fazer a gestão das coisas, seja na vida pessoal, na escola ou no trabalho.

Recursos Didáticos:

Os recursos didático propostos são:

- O Objeto Virtual de Aprendizagem denominado 'Era Feudal'. Este objeto está disponível na Rede Interativa Virtual de Educação – RIVED – SEED/MEC. Não é necessário instalação porque este Objeto Virtual de Aprendizagem é acessado via web (<http://rived.mec.gov.br/atividades/concurso2006/erafeudal/erafeudal.swf>).
- Mecanismo de busca Google para pesquisar sobre o tema.

Habilidades Desenvolvidas com o Uso do Software:

- Relacionar conceitos de história com a vida pessoal.
- Utilizar recursos digitais no processo de ensino-aprendizagem.
- Sintetizar um determinado conhecimento de forma textual.

Duração da Atividade: 3 aulas.

Funcionamento Básico do Software:

O software 'Era Feudal' inicia com a conversa de um pai com o filho (Figura 1). Nesta conversa o pai pede ao filho que deverá administrar uma parte do feudo que ainda não tem nada enquanto ele estiver viajando à negócios. O aluno será o filho e terá que clicar nas flechas para ir acompanhando a conversa.



Figura 1- Conversa do pai com o filho no software 'Era Feudal'.

O aluno deverá passar por 6 etapas para conseguir administrar a parte do feudo que o pai deixou sobre sua responsabilidade:

- Etapa 1: Estrutura do Feudo
- Etapa 2: Organização Social
- Etapa 3: Segurança
- Etapa 4: Igreja
- Etapa 5: Cultivos
- Etapa 6: Pagamentos e Obrigações

Conforme for passando pelas etapas o aluno deverá clicar no pergaminho (Figura 2) para ver instruções sobre o que deve ser feito e o que está acontecendo em cada etapa.

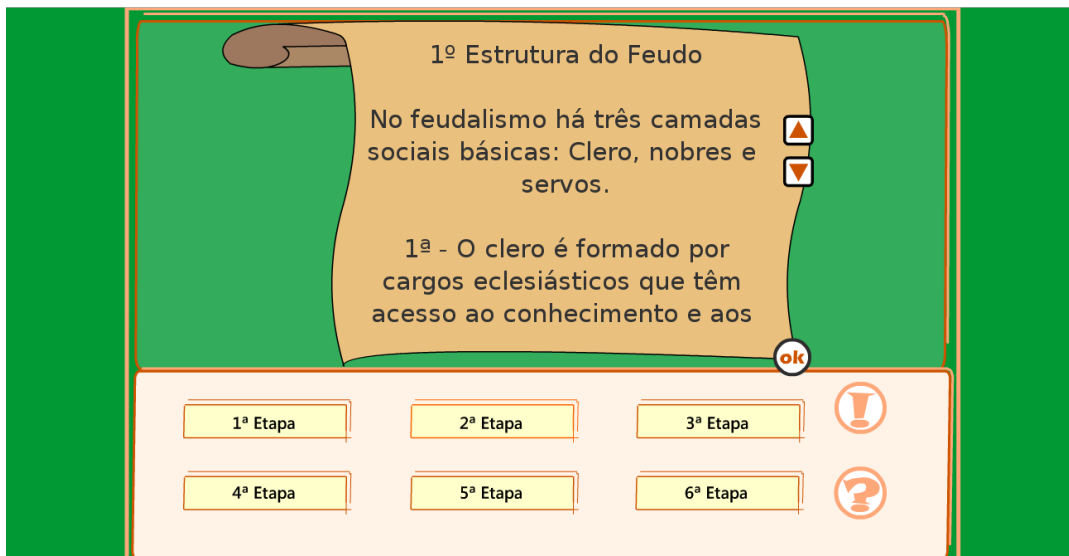


Figura 2- Instruções para as etapas do software.



Figura 3 – Teste final.

Ao finalizar a última etapa, o pai retornará de viagem e fará perguntas ao filho (Figura 3). O pai entregará o símbolo do feudo para o filho caso este consiga responder as questões feitas pelo pai. Se o aluno quiser poderá clicar no botão de reiniciar para ver novamente o Objeto de Aprendizagem.

Procedimentos Metodológicos/Didáticos:

- A atividade está dividida em 3 encontros/aulas:
- 1ª. aula: aula expositiva para a apresentação do conteúdo sobre Feudalismo. Além disso, o professor apresentará o software educativo 'Era Feudal'.
 - 2ª. aula: aula no laboratório de informática. O professor atuará como orientador da atividade. Os alunos devem trabalhar em equipes e interagir com o software 'Era Feudal'. Ao término da aula o professor deve anotar a pontuação que cada equipe alcançou na atividade final proposta pelo software. Para responder as questões apresentadas pelo software as equipes poderão utilizar a internet para pesquisar sobre o tema.
 - 3ª. aula: atividade individual em sala de aula. Cada aluno deve redigir uma redação sobre Feudalismo. Na conclusão, os alunos devem colocar como a prática do Feudalismo pode ser aplicada na sua vida pessoal.

Avaliação:

Os alunos serão avaliados por equipe e individualmente.

No caso da avaliação por equipe será considerado a pontuação que a equipe alcançou na atividade proposta pelo software, bem como, a organização da equipe no uso do software e na pesquisa sobre o tema.

Já no caso da avaliação individual, o aluno será avaliado pela sua redação: como apresentou os conteúdos sobre Feudalismo e a relação que fez do tema com a sua vida pessoal.

Referências:

CRUZ, D. A. R.. A Utilização de Jogos Digitais no Processo de Ensino e Aprendizagem na Disciplina De História. Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2015. Disponível na biblioteca digital UFPR: <http://www.acervodigital.ufpr.br/>

JESUS, A.; BRAHIM, A. C. S. M. ; KUTZKE, A. R. ; Tono, Cineiva P. Campoli ; FEGER, J. E. ; NEVES, L. A. P. ; TORRES JUNIOR, P. R. . Fundamentação e Proposta de um Projeto de Extensão: Construindo Saberes Através do Computador e internet. In: 7o. Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2016, Ouro Preto. 7o. Congresso Brasileiro de Extensão Universitária, 2016.