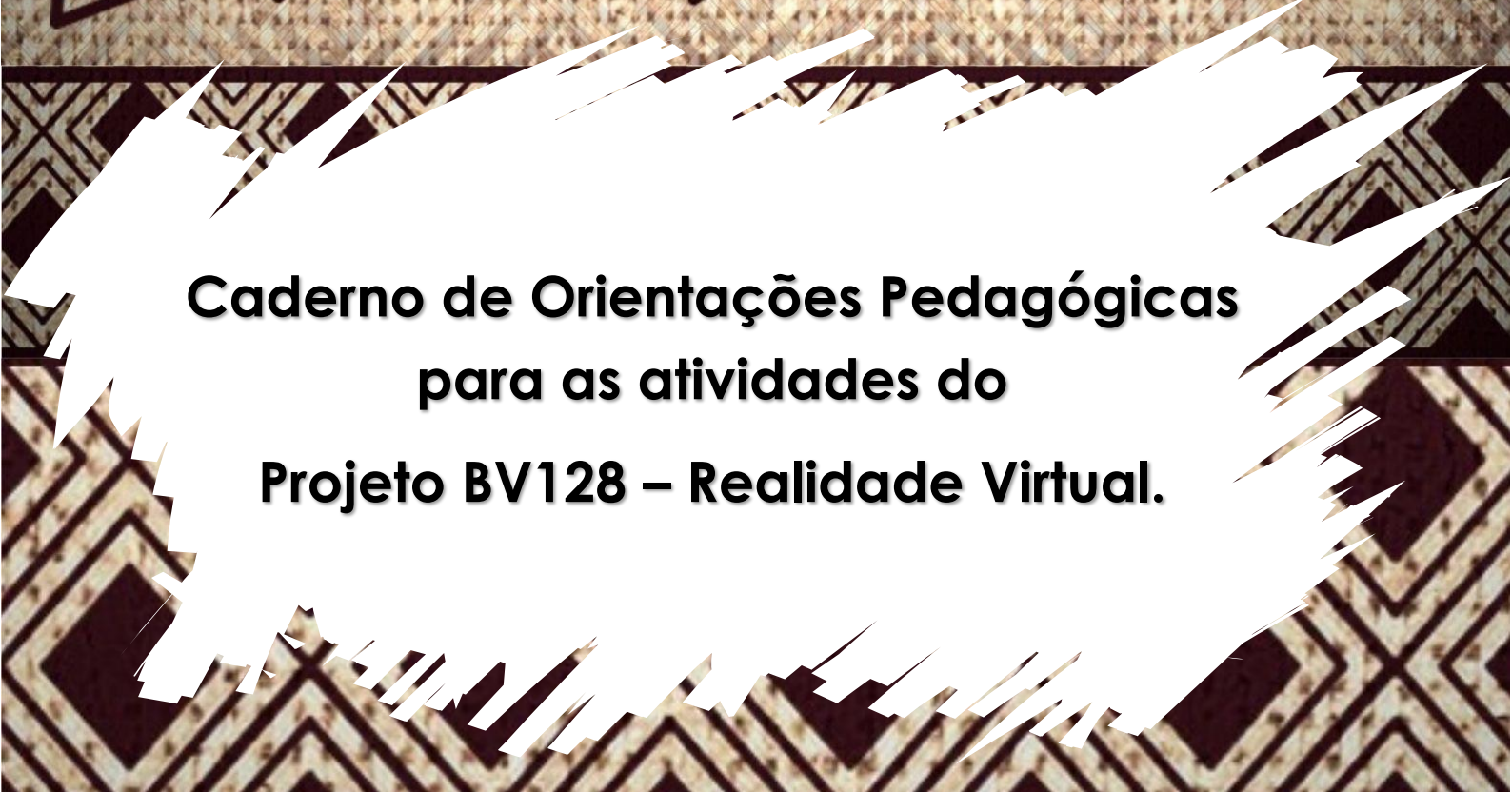


The background of the entire page is a repeating geometric pattern of interlocking diamonds in dark brown and light tan. A horizontal band across the middle features a different pattern of smaller, more complex geometric shapes. Overlaid on this band is the word 'BONVISTA' in a large, stylized, hand-drawn font, followed by 'VR' in a smaller, similar font.

BONVISTA VR

A large, white, hand-painted brushstroke graphic that sweeps across the lower half of the page, framing the title text.

**Caderno de Orientações Pedagógicas
para as atividades do
Projeto BV128 – Realidade Virtual.**

Teresa Surita
Prefeita de Boa Vista

Arthur Henrique Machado Brandão
Secretário Municipal de Educação e Cultura

Maria Consuelo Sales Silva
Secretária Municipal de Educação e Cultura Adjunta

Karina Lígia de Menezes Lins
Secretária Municipal de Educação e Cultura - Adjunta

Meiry Jane Gomes Da Silva
Superintendente de Educação Básica

Telma Marly Almeida Gomes
Gerente de Planejamento Educacional

Jaqueline Nunes Trajano
Gerente de Apoio Pedagógico e Psicossocial

Angelita Nóbrega da Silva
Gerente de Programas e Projetos Educacionais - GPPE



Secretaria Municipal de
Educação e Cultura - SMEC



SUMÁRIO

Carta de apresentação.....

Orientações gerais.....

Escolas participantes do Projeto BV128-RV.....

Planejamento das Ações do Programa Bv128 – Realidade Virtual.....

Cronograma de execução.....

Quadro de atribuições do Projeto BV128-RV.....

O Ensino de História na Base Nacional Comum Curricular.....

Quadro de conteúdo das aulas do BV128-RV.....

Sugestão para elaboração do Projeto de Intervenção.....



Caros, Gestores, Coordenadores e professores!

Este documento tem como finalidade orientar as atividades do Projeto BV128-RV a ser desenvolvido pela Secretaria Municipal de Tecnologia e Inclusão Digital por meio do Centro de Ciências, tecnologia e Inovação – CCTI em 06 (seis) escolas e 20 turmas de 3º ano da Rede Municipal de Ensino de Boa Vista.

BV128 - VR é um projeto de apoio pedagógico que utiliza realidade virtual para transportar virtualmente os alunos para períodos históricos da cidade de Boa Vista. Com textos e imagens, recria a nossa Boa Vista 128 anos atrás. Trazendo a vida personagens e estruturas que nos deixaram há muito tempo. O jogo proporcionará uma forma mais dinâmica e participativa de valorização da cultura local, pois com ele será possível realizar uma viagem de volta no tempo de maneira divertida e interativa.

Com o uso de óculos de realidade virtual, os alunos, experimentarão a imersão nos cenários históricos como jogadores e terão que realizar tarefas e cumprir objetivos. O projeto contempla requisitos da Base Nacional Comum Curricular, bem como oferece, uma experiência imersiva aos alunos e professores do município.

O BV128 - VR é um dos resultados do Programa de Talentos que é um programa da Prefeitura Municipal de Boa Vista - PMBV executado na Secretaria Municipal de Tecnologia e Inclusão Digital, que tem por finalidade dar oportunidade de desenvolvimento profissional a jovens empreendedores da área de Tecnologia da Informação – TI, dando condições e incentivos necessários para que trabalhem como desenvolvedores de sistemas e constituam suas empresas em áreas afins a TI, proporcionando uma experiência única a jovens talentosos e incentivando o desenvolvimento econômico.

O desafio que temos é usar essa tecnologia de modo a facilitar o aprendizado dos alunos para que possam ter um novo olhar para as transformações históricas, geográficas, políticas, sociais, econômicas, entre outras.

Angelita Nóbrega da Silva
Gerente de Programas e Projetos Educacionais - GPPE

Orientações Gerais

O objetivo do Projeto BV128-RV é:

- Utilizar a tecnologia para despertar o interesse dos alunos sobre a história e cultura local;
- Utilizar a tecnologia para transportar virtualmente os alunos para períodos históricos da cidade de Boa Vista;
- Realizar projetos de intervenção para estudo investigativos de temas relacionados a história de Roraima.

Informações iniciais:

- Os professores passarão por duas formações: uma no primeiro semestre e outra no segundo. Na primeira formação será discutido os aspectos relacionados a duas primeiras aulas e as demais no segundo encontro;
- Os docentes receberão um material com o conteúdo das aulas para estudo no encontro presencial e estudo a distância;
- Será aplicada uma aula por bimestre com duração de 1 hora e 30 minutos. No dia da aula com o uso da tecnologia, os assessores do Projeto BV128-RV estarão juntamente com os docentes para auxiliá-los quanto ao uso dos óculos de realidade virtual;
- No 3º bimestre letivo os professores envolvidos no projeto elaborarão um projeto de intervenção relacionado alguma temática dos estudos com a realidade local dos estudantes para culminância do Projeto BV128-RV. A orientação do projeto e acompanhamento será realizado pela Gerência de Programas e Projetos Educacionais – GPPE – e pelos assessores do Projeto BV128-RV;
- Os projetos a serem desenvolvidos podem ser os mesmos que serão apresentados na Feira de Iniciação Científica do município de Boa Vista. Sendo assim, é possível que os projetos de intervenção possam ser iniciados antes do prazo previsto. Porém, para efeito do projeto será apresentado somente em dezembro de 2020, com data a ser confirmada posteriormente, no Centro de Ciências e Tecnologia e Inclusão Digital.
- Os professores participantes do projeto serão certificados ao final das aulas.

Escolas participantes do Projeto BV128-RV

Escolas envolvidas em 2020	Matutino	Vespertino	Quantidade de turmas
Escola Municipal Newton Tavares	01	02	03
Escola Municipal Pequeno Polegar	02	02	03
Escola Municipal Frei Artur	02	01	03
Escola Municipal Raimundo Eloy Gomes	02	02	04
Escola Municipal Centenário de Boa Vista	02	01	03
Escola Municipal Luiz Canará	02	02	04
	11	10	21

ESCOLA	NOME DO PROFESSOR	TURMA	TURNO DE TRABALHO	QUANTIDADE DE ALUNOS
Escola Municipal Raimundo Eloy Gomes	Wellington Fernandes de Almeida	3º A	Matutino	31
	Elcimar Modesto de Sousa	3º B	Matutino	32
	Somaria Negreiro Silva	3º C	Vespertino	30
	Elcimar Modesto de Sousa	3º D	Vespertino	30
Escola Municipal Frei Artur Agostini	Suanam Vieira da Silva e Silva	3º A	Matutino	30
	Jozerina Evangelista de Freitas	3º B	Matutino	30
	Francimar de lima rocha	3º C	Vespertino	23
Escola Municipal Centenário de Boa Vista	Alessandra Ferreira de Almeida	3º A	Matutino	27
	Gilda Antunes	3º B	Matutino	29
	Arnalda Isis Farias Miranda	3º C	Vespertino	28
Escola Municipal Pequeno Polegar	Raimunda Maria de Alves de Souza	3º A	Matutino	25
	Rosalina Balta dos Santos	3º B	Matutino	25
	Kênia Alves Monteiro	3º C	Vespertino	25
	Adriana da Conceição Sousa	3º D	Vespertino	25
Escola Municipal Newton Tavares	Lídia Maria Ferreira Medeiros	3º A	Matutino	27
	Michel Martins da Silva	3º B	Vespertino	21
	Katiana Souza Amorim	3º C	Vespertino	22
Escola Municipal Luiz Canará	Dayana Varão dos Santos	3º D	Matutino	30
	Deisiane Silva Ribeiro	3º G	Vespertino	31
	Irislene Silva de Oliveira	3º I	Vespertino	30
	Patrícia de Sousa Cunha	3º C	Matutino	30

Planejamento das Ações do Programa Bv128 – Realidade Virtual

Período de Execução: fevereiro a dezembro de 2020.

Mês da execução	Cronograma de execução	Previsão	Carga horária
Janeiro	Planejamento das ações pela empresa e a GPPE.		
Fevereiro			
Março/abril	Formação 01	04/03/2020	02 horas
	Estudo à distância	09/03 a 27/03/2020	06 horas
	Execução de aula na sala 01	09/03 a 30/04/2020	02 horas
Maio/junho	Execução de aula na sala 02	01/06 a 30/06/2020	02 horas
Agosto	Formação 02 / Orientação do Projeto de Intervenção	25/08/2020	02 horas
	Estudo à distância	24/08 a 11/09/2020	06 horas
	Planejamento de Projeto de Intervenção	24/08 a 11/09/2020	02 horas
Agosto/setembro	Execução da sala de aula 03	01/09 a 30/08/2020	02 horas
	Execução do Projeto	01/09 a 30/08/2020	06 horas
	Orientação do projeto	01/09 a 30/09/2020	02 horas
Outubro/novembro	Execução da sala de aula 04	01/10 a 30/10/2020	02 horas
	Execução do Projeto	01/10 a 30/10/2020	06 horas
	Orientação do projeto	01/10 a 30/10/2020	02 horas
Dezembro	Apresentações de culminância dos Projetos de Intervenção.	04/12/2020	02 horas
	Total:		44 horas

QUADRO DE ATRIBUIÇÕES PARA DESENVOLVIMENTO DO PROJETO BV128-RV

Responsável	Nº	Ações
Gestor Escolar	01	Envolver e mobilizar os professores dos 3º anos envolvidos no projeto.
	02	Incentivar o planejamento de ações e estudo com estes professores.
	03	Acompanhar o período de execução das aulas junto com a Coordenação Pedagógica.
	04	Disponibilizar recursos para execução dos Projetos de Intervenção.

	05	Garantir a participação dos estudantes na culminância final dos projetos.
	06	Recepcionar e direcionar os assessores do projeto para o desenvolvimento das atividades na escola.
	07	Promover a culminância dos Projetos na feira de Ciências Escolar.
Coordenador Pedagógico	01	Realizar orientações para planejamento das aulas do Projeto BV128-RV juntamente com os assessores.
	02	Promover encontros com professores do 3º ano para discutir ações do Projeto de Intervenção do Projeto BV128-RV.
	03	Organizar juntamente com a Gestão Escolar a finalização do Projeto de intervenção na escola na feira de Ciências e no Encontro de culminância final do Projeto no CCTI.
	04	Oferecer suporte pedagógico para desenvolvimento do Projeto de intervenção.
	04	Visitar as salas de aulas e incentivar/motivar os alunos para a atividade do Projeto.
	05	Acompanhar pelo menos uma aula em cada turma.
	06	Garantir que o professor conheça bem o conteúdo do material, as fichas e as etapas de execução da proposta.
Professores	01	Envolver os alunos na participação do Projeto BV128-RV.
	02	Estar preparado para execução das aulas.
	03	Desenvolver o projeto de intervenção com base na curiosidade dos estudantes e facilitando o processo criativo para produção do material final.

O Ensino de História na Base Nacional Comum Curricular

A Base Nacional Comum Curricular estabelece as competências específicas do ensino de Histórias para o Ensino Fundamental. Nesse sentido, busca-se desenvolver progressivamente competências relacionadas a:

- Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.
- Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.

- Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
- Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
- Analisar e compreender o movimento de populações e mercadorias no tempo e no espaço e seus significados históricos, levando em conta o respeito e a solidariedade com as diferentes populações.
- Compreender e problematizar os conceitos e procedimentos norteadores da produção historiográfica.
- Produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.

Para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental a BNCC orienta a necessidade de construção do Sujeito. Implica conhecimento e consciência por parte da criança da existência de um “Eu” e de um “Outro” como integrante de uma família, uma comunidade e uma sociedade. Isso implica desenvolvimento de ações que promovam a participação desse sujeito em experiências/vivências do cotidiano no qual possa estabelecer relações de pertencimento e do seu papel na família, na escola e nos demais espaços de convivência comunitária.

De acordo com a BNCC, é necessário compreender que:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, pode-se dizer que, do 1º ao 5º ano, as habilidades trabalham com diferentes graus de complexidade, mas o objetivo primordial é o reconhecimento do “Eu”, do “Outro” e do “Nós”. Há uma ampliação de escala e de percepção, mas o que se busca, de início, é o conhecimento de si, das referências imediatas do círculo pessoal, da noção de comunidade e da vida em sociedade. Em seguida, por meio da relação diferenciada entre sujeitos e objetos, é possível separar o “Eu” do “Outro”. Esse é o ponto de partida.

No 3º e no 4º ano contemplam-se a noção de lugar em que se vive e as dinâmicas em torno da cidade, com ênfase nas diferenciações entre a vida privada e a vida pública, a urbana e a rural. Nesse momento, também são analisados processos mais longínquos na escala temporal, como a circulação dos primeiros grupos humanos.

Essa análise se amplia no 5º ano, cuja ênfase está em pensar a diversidade dos povos e culturas e suas formas de organização. A noção de cidadania, com direitos e deveres, e o reconhecimento da diversidade das sociedades pressupõem uma educação que estimule o convívio e o respeito entre os povos.

Abaixo, apresenta-se as habilidades de aprendizagem do 3º ano a serem relacionadas com as aulas do Projeto BV128-RV.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
-----------------------	----------------------------	-------------

As pessoas e os grupos que compõem a cidade e o município.	O “Eu”, o “Outro” e os diferentes grupos sociais e étnicos que compõem a cidade e os municípios: os desafios sociais, culturais e ambientais do lugar onde vive	(EF03HI01) Identificar os grupos populacionais que formam a cidade, o município e a região, as relações estabelecidas entre eles e os eventos que marcam a formação da cidade, como fenômenos migratórios (vida rural/vida urbana), desmatamentos, estabelecimento de grandes empresas etc. (EF03HI02) Selecionar, por meio da consulta de fontes de diferentes naturezas, e registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive. (EF03HI03) Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.
	Os patrimônios históricos e culturais da cidade e/ou do município em que vive	(EF03HI04) Identificar os patrimônios históricos e culturais de sua cidade ou região e discutir as razões culturais, sociais e políticas para que assim sejam considerados.
O lugar em que vive.	A produção dos marcos da memória: os lugares de memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.)	(EF03HI05) Identificar os marcos históricos do lugar em que vive e compreender seus significados. (EF03HI06) Identificar os registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios etc.), discutindo os critérios que explicam a escolha desses nomes.
	A produção dos marcos da memória: formação cultural da população	(EF03HI07) Identificar semelhanças e diferenças existentes entre comunidades de sua cidade ou região, e descrever o papel dos diferentes grupos sociais que as formam.
	A produção dos marcos da memória: a cidade e o campo, aproximações e diferenças.	(EF03HI08) Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado.
A noção de espaço público e privado.	A cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental.	(EF03HI09) Mapear os espaços públicos no lugar em que vive (ruas, praças, escolas, hospitais, prédios da Prefeitura e da Câmara de Vereadores etc.) e identificar suas funções. (EF03HI10) Identificar as diferenças entre o espaço doméstico, os espaços públicos e as áreas de conservação ambiental, compreendendo a importância dessa distinção.
	A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer.	(EF03HI11) Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos. (EF03HI12) Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências.

Quadro de conteúdo das aulas do BV128-RV

Módulo	Tema	Aula	Conteúdo
1	Ocupação da Amazônia, na bacia do Rio Branco.	1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ A importância da Amazônia e sua ocupação; ➤ Tratado de Tordesilhas, Lenda do Eldorado, ➤ Edificação de postos de vigilância como o Forte São Joaquim; ➤ Os primeiros núcleos populacionais (Primeiro período-1639-1800);
1	Primeiros núcleos populacionais, fazendas reais.	2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Os primeiros núcleos populacionais (Primeiro período-1639-1800); ➤ Instalação das Fazendas Reais São Marcos, São Bento e São José. ➤ Do Forte São Joaquim a atual Capital de Roraima.
3	Da Fazenda boa vista (Freguesia do Carmo) à Boa Vista do Rio Branco.	3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brasil imperial (1835 - 1889); ➤ Fazenda Boa Vista, o embrião da capital de Roraima; ➤ João Capistrano Mota; ➤ Criação do Município de Boa Vista.
4	Boa Vista do Rio Branco.	4	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brasil República (1905 - 1924); ➤ Os primeiros moradores; ➤ “Jornal do Rio Branco”; ➤ Reforma da Igreja N.S. do Carmo (construção da torre) ➤ Tentativa de Ligação entre Manaus-Boa Vista; ➤ Expedições; ➤ Construção da Igreja de São Sebastião.

Sugestão para elaboração do Projeto de Intervenção

O projeto de intervenção a ser elaborado durante a execução do projeto será orientado pela Gerência de Programas e projetos Educacionais – GPPE – por meio de formação e orientação específica para discutir os aspectos históricos estudados com os estudantes. Adiantamos, a estrutura que deverá ter o projeto de estudo a ser desenvolvido.

- **Título:** Deve ser atrativo e ter relação com a história de Roraima.
- **Situação-problema:** Deve ser apresentado em forma de pergunta e caracterizar uma problemática relacionada a uma das aulas do projeto BV128-RV ou dos temas sugeridos ao final deste tópico.
- **Objetivos:** Devem ser claros e com a intenção de resolver a situação identificada.
- **Metodologia:** Diz respeito a como será desenvolvido o projeto no espaço-tempo determinado.
- **Resultados e Discussões:** Este espaço é destinado a descrição da situação problema e das possíveis soluções levantadas durante a investigação;
- **Considerações finais:** Apresentação do que foi aprendido durante o processo e que novas indagações surgiram a partir das soluções encontradas.
- **Produto:** O estudo do projeto de intervenção deverá culminar com a produção de um material final que pode ser um vídeo, uma carta, uma maquete, uma dramatização, um folder, um jornalzinho. O importante é que o processo leve em consideração a criatividade de alunos e professores.
- **Referência Bibliográfica:** Não é item obrigatório, mas caso tenha utilizado fazer a indicação na apresentação.

Sugestão de temas para Projeto de Intervenção
Monumentos históricos/Preservação de Patrimônio Histórico;
Transformações na paisagem do município;
A geografia de Boa Vista;
História de vidas: moradores antigos/Famílias pioneiras/migrantes;
Histórias reais/relatos históricos;
A questão indígena/Etnias indígenas/História indígena;
Nossos rios e o desenvolvimento urbano;
Comidas tradicionais/festas populares;

Festas religiosas;
Nomes de municípios/origem;
Urbanização;
Contos e lendas regionais;
Os bairros de Boa Vista;
História da minha rua/bairro/cidade;
Serviços públicos em Boa Vista;
Jornal local;
As praças da cidade/ locais de lazer;
Mapas históricos;
Executivo e legislativo municipal;
Como surgiu a cidade?
Forte São Joaquim.

**A Gerência de Programas
e Projetos Educacionais –
GPPE – é um departamento
da Secretaria Municipal de
Educação e Cultura
– SMEC – responsável pelo
gerenciamento e
acompanhamento de
Programas e Projetos
Educacionais, de cunho
pedagógico, da Rede
Municipal de Ensino
de Boa Vista.**