|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EduTEc 3 - Formação flexível, integrada e híbrida em Educação e ... | Horizonte: Grupo de Estudos e Pesquisas |  |

**Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)**

**Curso de Especialização em Educação de Tecnologias (EduTec)**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**

**Habilitação em Metodologias ativas e aprendizagem**

**Síntese Reflexiva – Educação e Tecnologias – Relatório Final**

# Metodologias ativas em sala de aula: Propostas para a disciplina de História para o Ensino Básico

**Diego Henrique**

São Carlos – SP

2021

**Metodologias ativas em sala de aula: Propostas para a disciplina de História para o Ensino Básico**

**Diego Henrique**

**Sumário**

1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC

2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação

3. Caracterização do especialista

*3.1. Perfil profissional do especialista*

*3.2. Importância da formação desse profissional*

*3.3. Principais saberes e competências do profissional*

*3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional*

*3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*

4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec

5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais

6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações

7. Referências

**Metodologias ativas em sala de aula: Propostas para a disciplina de História para o Ensino Básico**

**Diego Henrique**

**1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC**

**2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação**

**3. Caracterização do especialista**

***3.1. Perfil profissional do especialista*** *(quem é esse especialista?)*

O educador formado em diversas áreas do conhecimento e que se especializa em metodologias ativas, deve sempre estar aberto a novas possibilidades no âmbito do ensino-aprendizagem, utilizando de maneira mútua a educação e os novos saberes do século XXI, seja com tecnologia ou com temas que cada vez mais coloquem o aluno como protagonista do seu processo educacional.  
Esse especialista precisa ter uma grande criatividade e desejo de mudança na educação, uma vez que a resistência à novas metodologias e a manutenção do ensino tradicional é muito forte. Como toda profissão da área da educação, esse especialista nunca pode parar de estudar ou de buscar novas forma de ensino, já que apesar do tema de metodologias ativas não ser algo novo, atualmente - principalmente nesse período pandêmico - a tecnologia se vê de maneira indissolúvel com a educação.

***3.2. Importância da formação desse profissional*** *(em que esse especialista contribui?)*

Esse especialista contribuí não somente na formação de estudantes do Ensino Básico e superior, mas também na própria formação de professores. A formação do especialista precisa ser bem fundada, alicerçada em práticas interdisciplinares e muita conversa com docentes de outras áreas do conhecimento. A tecnologia não é algo exclusivo para esse especialista, mas por conta dos tempos atuais, se tornou sine qua non para qualquer educador.

***3.3. Principais saberes e competências do profissional*** *(o que esse especialista deve saber para realizar suas atividades com qualidade?)*

Dentre os principais saberes e competências do profissional especialista em metodologias ativas, estão a utilização de ferramentas digitais como programas, aplicativos, criação de sites, animações etc. Além da tecnologia, o especialista precisa trabalhar de maneira interdisciplinar, criando projetos e aplicando-os; estar aberto a novos aprendizados e sempre se aperfeiçoar, sempre com muita criatividade e pensando no protagonismo do aluno. Ser organizado e buscar sempre novas informações sobre projetos e atividades.  
É preciso também, por fim, reconhecer que a área da educação nunca é finita, sempre podemos inovar e estar atento a novas práticas e tendências na educação.

***3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional*** *(qual é o campo de atuação desse especialista?)*

O especialista pode criar atividades, por exemplo, utilizando formulários online ou sites para criar um jogo de revisão para algum conteúdo específico. Por meio da criação de seções e da vinculação da seção com a resposta anterior, o professor pode criar uma revisão que fará com que o aluno possa responder, enquanto estuda.  
É possível também criar um material didático online mais atrativo ou até mesmo uma aula que tenha esses recursos como mapas mentais, estudos por estações de trabalho, aprendizado por pares. Além de elaborar projetos que possam conter temas de educação socioemocional e que vincular os diversos saberes e áreas do conhecimento.

***3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*** *(quais desafios ou dificultadores são normalmente enfrentados pelo especialista?)*

A ensino no século XXI requer um profissional compatível com suas novas ideias e inovações, tanto tecnológicas quanto educacionais. O especialista em metodologias ativas pode trabalhar em diversos locais, mesmo que os mais comuns sejam no âmbito educacional. Pode-se também participar da confecção de materiais, produtos, jogos, e novas ferramentas e treinamentos para professores.   
A área de criação de material muito propícia e possível perceber um crescimento nos últimos anos, isso quando analisamos as postagens do Linkedin, por exemplo. Esse profissional precisa ter, principalmente, contato com os outros professores, afinal o trabalho interdisciplinar é uma das principais formas de metodologias ativas, oficinas e projetos que envolvam várias áreas do conhecimento.   
Logo, pela vivência, esse profissional precisa ter principalmente contato com os outros professores, afinal o trabalho interdisciplinar é uma das principais formas de metodologias ativas, oficinas e projetos que envolvam várias áreas do conhecimento. Quando tratamos do dia a dia, muitas vezes por conta do tempo e da forma conteudista dos colégios, o profissional precisa lidar com a desconfiança em determinado projeto ou ideia, uma vez que foge das maneiras "tradicionais" de fazer educação. Dessa forma, não é fácil tentar inovar dessa maneira, temos uma tendência ao comodismo. Portanto, espaços como esses são extremamente necessários por conta disso, facilitando a discussão e gerando motivação.

**4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec**

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Metodologias ativas de aprendizagem

***:. Descrição do componente realizado:***

As metodologias ativas de aprendizagem são aquelas voltadas para o protagonismo do aluno, com novas possibilidades pedagógicas, utilizando tecnologia na educação ou práticas relevantes para o contexto educacional. Essa nova forma de fazer e de ver a educação não deve ser estática ou única, mas voltada para a criatividade e para as novas dinâmicas e saberes do mundo do século XXI, ainda mais em um contexto pós-pandemia. O educador precisa estar a par de diversos temas relacionados às metodologias ativas, como a gamificação, o ensino baseado em projetos, a educação socioemocional etc. É de extrema importância que esses profissionais sejam valorizados desde o Ensino Básico até o superior.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

O tema de metodologias ativas é, há algum tempo, amplamente falado e divulgado, seja em planejamentos, em simpósios ou em conferências. No entanto, é comum notar que não há entendimento completo sobre o tema, geralmente restrito apenas ao seu escopo teórico. De qualquer forma, em um espaço tradicional como o da educação, sempre com grande dificuldade atualização, temas com o das metodologias ativas começam a ganhar espaço não só nas discussões, mas, também, nas práticas.   
É importante destacar que as metodologias ativas não precisam e não devem ser elitistas: considerando-se uma escola que não tem nenhum tipo de aparato tecnológico (como a pública), é possível utilizar outras práticas, para as quais a criatividade precisa ser o carro chefe. Portanto, além das próprias ideias e inovações, o trabalho em grupo e colaborativo deve ser valorizado e empregado.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Produção de animações para educação

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente curricular “Produção de animações para educação” foi de extrema valia para o processo de aprendizagem, trazendo diversas informações e possíveis utilizações para o meio pedagógico. Cabe ressaltar que não é necessário que o docente tenha um total conhecimento sobre programas complexos de edição de vídeo, apenas noções básicas sobre o que deseja realizar; é possível utilizar programas on-line e gratuitos como o Scratch ou o PowToon, disponíveis na internet.   
Nesse componente, foi realizada uma animação por meio do PowToon, relacionando o tema da História com possibilidades didáticas mais lúdicas, voltadas para a utilização de metodologias ativas.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Assim como ressaltado no caso da gamificação, o processo de produção de animações para a educação está cada dia mais sendo utilizado desde o Ensino Básico, principalmente no contexto pandêmico. Essas animações são obviamente necessárias e serão constantes no cenário de mudanças educacionais pós-pandemia. Alguns exemplos são: ensino híbrido, utilização de estratégias digitais de ensino-aprendizagem, salas de aula virtuais etc.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Aplicações Pedagógicas de Geotecnologias, Mapas e outras ferramentas de geolocalização

***:. Descrição do componente realizado:***

Geotecnologias educacionais são ferramentas digitais ou analógicas de localização/mapeamento geoespacial, como uma gama de tecnologias de análise cartográfica. Elas podem, ou não, utilizar softwares nas suas funcionalidades com informações computadorizadas. Em síntese, são tecnologias utilizadas para o meio educacional, incorporando e/ou articulando ferramentas, recursos e programas no aprendizado cartográfico e na análise de dados. Além disso, podem ser tratadas de maneira interdisciplinar, já que é possível relacionar disciplinas como geografia, história, matemática, biologia etc. O uso pedagógico equivale a empregar essas ferramentas, geralmente utilizadas para monitoramento de dados ou para fins oficiais, no âmbito escolar.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Diversas ferramentas citadas no componente colaboram demasiadamente para a discussão, havendo muito potencial naquelas anteriormente não imaginadas no meio educacional, como: Waze (estudar a questão da malha rodoviária e da concentração urbana) e Ifood (possível relacionar a questão da localidade dos restaurantes, preço cobrado e região da cidade). Há, ainda, as ferramentas mais clássicas, como o Google Earth (criação de roteiros feitos pelos próprios alunos ou visita nos tours que já existem no aplicativo) e o Google Arts & Culture (relacionado ao pacote Google, com visitas a vários museus e exposições do mundo).

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Tópicos especiais em Jogos e Gamificação na Educação

***:. Descrição do componente realizado:***

O especialista em gamificação utiliza, constantemente, maneiras criativas de ensinar, empregando jogos e design para tornar o ensino aprendizagem mais atrativo e lúdico. Trata-se de uma área importante, a qual representa uma metodologia ativa que busca proporcionar o engajamento dos alunos, estimulando o socioemocional, a competitividade sadia e a colaboração. O educador que usa gamificação é aquele sempre aberto a novas metodologias, conhecimentos e formas de utilizar a tecnologia na sala de aula e em outros espaços.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

O educador que trabalha com gamificação pode estar em qualquer área do conhecimento e precisa estar ancorado e aberto a aprender inovações na área da educação. A área em si é bem interdisciplinar, algo completamente relacionado à educação do século XXI, uma vez que a tecnologia está cada vez mais incluída nesses temas. Mesmo que o espaço escolar apresente dificuldades para aderir ao novo, podendo impor percalços para o desenvolvimento das práticas pedagógicas, é importante que o docente esteja aberto a novas experiências e não tenha medo de inovar.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Direito digital na Educação

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente de Direito autoral na Educação a Distância é extremamente importante, uma vez que, no dia a dia, os indivíduos se veem imersos em um fluxo de informações constante. Dessa forma, saber se proteger e se colocar perante uma situação de direito autoral é imprescindível. O direito autoral é aquele que protege o autor de uma obra intelectual, para que esta não seja plagiada ou utilizada sem sua devida autorização; além disso, é crucial para que o detentor dos direitos tenha retorno financeiro sobre sua produção. Um autor precisa, necessariamente, ser uma pessoa física, mas uma pessoa jurídica pode deter os direitos patrimoniais de obras. Do ponto de vista econômico, o autor ou o detentor dos direitos recebem os valores devidos referentes à sua produção.  
Os direitos autorais são regulados pela Lei n° 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, a qual, segundo o próprio texto, “altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências”. (BRASIL, 1998).

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

O conhecimento dessa área é importante, não somente para que alguém saiba se foi vítima, mas para que entenda as consequências da infração a um direito autoral. Um exemplo discutido e relevante para o meio acadêmico se deu pela cópia, reprodução ou divulgação de obras e pesquisas utilizadas por estudantes. Como fazer quando se necessita de uma obra que não está disponível em grande quantidade na biblioteca universitária local, mas é facilmente encontrada no meio digital? Perguntas como essa são importantes, e não se pode obter uma resposta neutra. Nesse sentido, temas como os do direito autoral devem ser abordados já no âmbito do Ensino Básico, uma vez que é possível trabalhar aos poucos, conscientizando a necessidade do respeito ao direito autoral alheio.

**5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais**

***Primeira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Ifood: Aplicação pedagógica de Geotecnologias

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

História

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

presencial

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Ifood

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

Existem diversas ferramentas que utilizamos no dia a dia e que, por vez, não percebemos como podem ser usadas no meio educacional. Há muito potencial, por exemplo, no Waze (estudar a questão da malha rodoviária, concentração urbana); Ifood (possível relacionar a questão da localidade dos restaurantes, preço cobrado e região da cidade). Além dos mais clássicos como o google earth (criação de roteiros feitos pelos próprios alunos ou visita nos tours que já existem no aplicativo), google arts and culture (relacionado ao pacote google, com visitas em vários museus e exposições do mundo).   
 Outros aplicativos que não são direcionados para a educação, mas que podem ser utilizadas para projetos, são o Happn (relacionar a localização com dados sociais), Trip Advisor e Pokémon GO (esse é muito interessante, pois permite a interação com a gamificação e a pesquisa). Vejo muito potencial no uso de todos eles e já tenho algumas ideias de utilização para os planejamentos do ano que vem.  
  
Nesse caso, uma proposta interessante para o ifood seria vinculando a geotecnologia e uma análise sociológica sobre o tema, já que é um aplicativo que utiliza geolocalização de entrega de comida. O mesmo poderia ser usado, primeiramente, em como funciona, lógica empresarial, depois relacionando onde estão localizados a maioria dos restaurantes (qual a região da cidade), os valores das taxas de entrega, quais são os tipos de pedidos mais realizados, e por fim, tratar sobre a questão dos alimentos saudáveis.   
  
É possível também que os estudantes perguntem para comerciantes locais, os pontos positivos e negativos do aplicativo, podendo ainda relacionar assuntos sociológicos como a condição de trabalho dos entregadores, valor recebido por eles pelas entregas e análise socioeconômica. Ou seja, extrapolaria até o tema de geolocalização, podendo ser utilizado como projeto interdisciplinar em várias matérias.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

Os principais diferencias seriam o uso da tecnologia no ambiente escolar - algo muito citado nos dias atuais e uma maneira de lidar com o celular e maneira diferente - além de que, os estudantes analisaram o aplicativo (matemática, física, geografia), a região e análise a localidade das maiorias dos restaurantes cadastrados (história, geografia); os alimentos mais pedidos e a questão da alimentação saudável (biologia, química, educação física).

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

O passo a passo para a aplicação da atividade, teria como primeiro passo uma análise e pesquisa sobre o aplicativo: sua funcionalidade, como e porquê foi criado. Após, fazer uma mapeamento sobre uma área específica ou um bairro, relacionando a região com mais restaurantes, valores das taxas e tipos de pedidos realizados (utilizando o histórico de quem já usa e queira contribuir). Dessa maneira, pode-se compreender as áreas de maior fluxo e os tipos de alimentos pedidos.  
Por fim, com todos esses dados em mãos, é possível iniciar uma pesquisa sobre a quantidade de calorias em média dos alimentos mais pedidos, quantidade de restaurantes com alimentos saudáveis e comparações. É interessante também, analisar sobre a entrega feita por esses restaurantes e como a precarização do trabalho afetas essas pessoas (existem notícias e protestos atuais sobre o tema em diversos países de incidência do ifodd e outros aplicativos de entrega).

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

Há um potencial enorme no uso desses aplicativos como um todo e nesse caso, especificamente, o ifood. è possível, inclusive, relacionar várias áreas do conhecimento, um projeto que poderia abranger a escola toda. O projeto poderia ser mostrado para a comunidade, além de contribuir para uma mudança de visão quando a tecnologia, como o celular, visto muitas vezes exclusivamente como algo negativo para o meio escolar.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

A abordagem pedagógica se dá pela utilização de metodologias ativas, utilizando a tecnologia (celular e computador) como aliada na educação. a apresentação dos resultados pode ser feita na forma de mapa mental e a sala dividida em estações de trabalho, nas quais, ocorra uma rotatividade de membros analisando locais e regiões diferentes da cidade.

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

***Segunda Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Carta para o futuro: História e memória

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

História

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

distância

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Modelo da carta online ou física

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

Um dos grandes desafios do professor de História é fazer com que o educando desperte o seu desejo pelo estudo dessa disciplina que tem como objetivo auxiliá-lo na compreensão de nosso mundo. História, serve para entendermos o nosso presente, por meio do estudo do passado – e dessa forma, tentarmos analisar o que pode acontecer no nosso futuro. É a ciência que tem como estudo os seres humanos ao longo do tempo, por isso, o tempo é algo tão precioso para nós.   
Para o historiador Jacques Le Goff , a história – forma científica da memória coletiva – é resultado de uma construção, sendo que os materiais que a imortalizam são o documento e o monumento. Para o autor, “o que sobrevive não é o conjunto daquilo que existiu no passado, mas uma escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade (...)” (p. 535, 1996).   
Dessa forma, os alunos estarão exercendo o papel de sujeitos da História (ao escrever a carta) e de historiador (ao abrirem a carta), ao mesmo tempo que incluiremos a discussão sobre memória individual e coletiva, importantíssima para a disciplina e para a formação de um cidadão pleno.  
A ideia da atividade se dá pelo grande desinteresse atual pela história, ou no caso, pelo desinteresse na História com “H” maiúsculo, num mundo repleto de opiniões, mas sem embasamento para sustentá-las. Muitas vezes, a História ainda é vista de maneira tradicional, como um grande glossário de datas e grandes heróis. História se dá pelo estudo de todos os tipos de sujeitos, inclusive dos que não “ficam” para a História, os vencidos.  
O projeto da carta para o futuro tem como principal importância trazer esse protagonismo ao aluno e aludi-lo para as mudanças que todos nós estamos suscetíveis pelo tempo. Além do mais, temos o estudo das fontes históricas – o objeto principal de estudo do historiador – nas cartas, uma vez que quando aberta, os alunos analisaram a mesma como uma fonte material escrita.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

O projeto tem a possibilidade em fazer com que o educando se sinta inserido nos movimentos de transformação/permanências de nossa sociedade. Propiciar uma atividade na qual o educando terá que se esforçar para sistematizar uma compreensão global do seu ‘eu’ e suas relações com outro. Permitir ao aluno mais uma oportunidade na qual ele poderá desenvolver o gosto pelo estudo da história, além de produzir sua própria fonte histórica, bem como exercitar um olhar crítico sobre as fontes já produzidas.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

Os professores do projeto farão uma aula relacionando a questão da identidade e da alteridade, conhecer a si mesmo no momento atual, para que assim, possamos conhecer o outro. O mundo contemporâneo e pandêmico coloca como urgente a necessidade de se auto conhecer e de conhecer o nosso redor. Após às aulas, os alunos serão convidados e escrever uma carta para si mesmo no final do ano, essa atividade representa uma ótima forma de se conhecer e pensar no futuro. O modelo da carta será desenvolvido de maneira online ou presencial, utilizando o contexto do ensino híbrido e em colaboração com à disciplina de português.  
Nesse mesmo texto, o educando descreve, de modo sistematizado: sua vida, sua personalidade, o que faz, o que gosta e o que não gosta, quais as pessoas que se relaciona e como é esse relacionamento. O objetivo é caracterizá-lo. Além dessas perguntas, o educando deverá responder uma pergunta em inglês sobre o que ele espera do futuro, além de um desenho que possa explicar suas características.   
Pode-se colocar todas as cartas em um envelope separado, e depois, nas últimas aulas do ano entregar novamente e trabalhar nos documentos como uma fonte histórica de fato. Após a passagem desse tempo, o educando terá o direito de abrir apenas a sua carta e, a partir dela (utilizando-a como fonte histórica), pede-se para que escreva um texto interpretando a história da nossa sociedade e de sua vida confrontando as suas expectativas do começo do ano com a sua atualidade.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

O projeto apresentado tem como foco o protagonismo do aluno, além de uma possibilidade de trabalhar com conceitos do socioemocional que são extremamente profícuos em uma sociedade pós-pandemia. Pensar em si é pensar em uma boa convivência com o outro, por isso, a atividade invade outras áreas, representando uma interdisciplinaridade na áreas das ciências humanas.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

LE GOFF, Jacques. História e Memória. 4.ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1996, p. 535-545.

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Elaboração de atividades pedagógicas

***Terceira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Old Maps: Uma análise cartográfica de mapas

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

Geografia

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

distância

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Old Maps

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

Dentre as diversas atividades que podem ser utilizadas no meio escolar e que se relacionam com a análises cartográficas, está a dos aplicativos e páginas atuais que relacionam e apresentar mapas. O aplicativo “Old Maps” é muito interessante para ser utilizado no meio educacional, bem como para entretenimento. O aplicativo está disponível na Play Store (página de dowloads voltado para os celulares android) e mostra mais de 250.000 mapas históricos antigos de alta resolução do século XV ao XX.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

Os diferenciais são os mais variados, já que é possível utilizar o celular em sala de aula de maneira lúdica e eficaz. Os aparelhos tecnológicos são vistos, muitas vezes, como inimigos na sala de aula, tanto pela estrutura tradicional do currículo, quanto pela dificuldade estrutural de alguns espaços escolares. No entanto, é importante salientar que quando visualizamos os benefícios de trazer o aluno para o centro de seu aprendizado, quando o foco se dá no aluno como protagonista, as tecnologias podem e deve ser aliadas do processo de ensino aprendizagem.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

Os alunos podem ser levados a pesquisar mapas atuais, inclusive utilizando outras ferramentas como o google maps e contextualizar esses mapas com os mapas antigos. Na própria ferramenta é possível que eles vejam a localização e posição no GPS nos mapas antigos, como seria o local que você está antigamente. Os alunos poderiam ser colocados em estações de trabalho, realizar análises em mapas físicos e usar a ferramenta.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

O potencial é enorme, uma vez que iria utilizar o meio tecnológico que eles conhecem e análise cartográfica que é fundamental. As possibilidades pedagógicas são infinitas. Interessante, pois passamos a olhar para essas ferramentas de outra maneira, utilizando o que já entrou no nosso dia a dia, agora na educação.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

A abordagem se dá também pela utilização de metodologias ativas, além da utilização de estações de trabalho para que cada aluno possa ter uma ideia do trabalho do outro grupo.

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

**6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações**

**7. Referências**