

24°

SEMINÁRIO INTERNACIONAL
DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA
E SOCIEDADE: ENSINO HÍBRIDO
DE 12 A 18 DE NOVEMBRO DE 2019



Núcleo de
Educação On-line



ENSINO HÍBRIDO

E-BOOK MULTIMÍDIA COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA INDÍGENA EM ALAGOAS

Resumo

O presente trabalho trata do uso das mídias, em especial audiovisual, como suporte didático e metodológico para o ensino de história indígena. Os PCN's (1998) e a LDB (1996) preconizam que o ensino de história deve permitir ao aluno ampliar seu conhecimento a partir das diferentes linguagens e recursos tecnológicos, com o objetivo de correlacionar a sua realidade e se situar no tempo e espaço, podendo produzir, expressar e desenvolver suas ideias, permitindo a autonomia de aprendizagem do aluno. A criação da Lei 11.645/2008 preconiza a inclusão do estudo e ensino da história e cultura indígena na Educação Básica. Porém, só a Lei não é capaz de conferir a visibilidade que os povos indígenas têm direito, bem como a construção de conceitos como tolerância, respeito e alteridade, tão discutidos atualmente dentro e fora das salas de aula. Logo, refletindo sobre a importância do Ensino de História indígena, surge então o problema inicial cuja pesquisa busca responder: Como ensinar uma História Indígena de maneira crítica, derrubando estereótipos e conferindo visibilidade a verdadeira identidade desses povos, a partir dos recursos tecnológicos? Foram utilizadas como metodologia as bibliografias sobre Ensino de História, bem como leituras que dizem respeito às diferentes linguagens no processo de ensino de História e as TICs. Desse modo, a pesquisa tem como objetivo a elaborar um material didático-pedagógico, sendo destinado ao Ensino de História Indígena na Educação Básica, com ideias de atividades estruturadas a partir das canções Tingui-Botó. Esse instrumento será no formato digital e audiovisual, sendo menos oneroso, fácil de transportar e de melhor alcance aos professores que desejam abordar os conteúdos de história e cultura indígena em sala de aula, podendo ser acessado em várias plataformas.

Palavras-chave: ENSINO DE HISTÓRIA. EBOOK. NTICS. INTERDISCIPLINARIDADE.

Abstract

The present work deals with the use of the media, especially audiovisual, as didactic and methodological support for the teaching of indigenous history. PCN's (1998) and LDB (1996) advocate that history teaching should allow students to broaden their knowledge from different languages and technological resources, in order to correlate their reality and to be situated in time and space. produce, express and develop their ideas, allowing the student's autonomy of learning. The creation of Law 11.645 / 2008 advocates the inclusion of study and teaching of indigenous history and culture in Basic Education. However, only the law is not capable of conferring the visibility that indigenous peoples are entitled to, as well as the construction of concepts such as tolerance, respect and alterity, so much discussed today inside and outside the classroom. Therefore, reflecting on the importance of the teaching of indigenous history, then the initial problem arises whose research seeks to answer: How to teach an indigenous history critically, breaking down stereotypes and giving visibility to the true identity of these peoples, from the technological resources? Bibliography on History Teaching, as well as readings that relate to the different languages in the history teaching process and ICTs were used as methodology. Thus, the research aims to develop a didactic-pedagogical material, intended for the Teaching of Indigenous History in Basic Education, with ideas of activities structured from the songs Tingui-Botó. This instrument will be in digital and audiovisual format, being less costly, easy to

¹ Mestranda do programa de Mestrado Profissional em Ensino de História pela Universidade Federal de Sergipe – UFS. Graduada em História pela Universidade Estadual de Alagoas – UNEAL.

transport and more accessible to teachers who want to approach the contents of indigenous history and culture in the classroom, and can be accessed on various platforms.

Keywords: HISTORY TEACHING. E-BOOK. NTICS INTERDISCIPLINARITY.

1. As Novas Tecnologias no Ensino de História

Em pleno século XXI as tecnologias fazem parte da vida da maioria das pessoas, traduzindo em reflexos cada vez mais impactantes em seus hábitos e comportamentos. As inovações tecnológicas têm influenciado não só a forma como as pessoas se comunicam, mas principalmente os métodos e parâmetros na elaboração do conhecimento (BITTENCOURT, 2009, P. 107). As tecnologias sempre estiveram presentes na vida do homem, desde a pré-história, até os dias atuais controlando a natureza, desenvolvendo novas fontes de energia, bem como o domínio de outros povos e a obtenção de riquezas. Nesse sentido, a educação tem a difícil tarefa de se adequar as modernizações e mudanças que a sociedade tem passado. Esses novos métodos têm a capacidade de amparar a prática docente, bem como motivar a aprendizagem dos alunos, principalmente adolescentes, cuja vida já está atrelada à globalização (KENSKI, 2012, P. 204).

Moran (2000) enfatiza que o ato de ensinar na era da informação é um desafio constante, pois a tecnologia está cada vez mais presente na vida dos alunos, independentemente da sua idade. Dessa forma, fazem-se necessários educadores proativos junto aos novos mecanismos que beneficiem e transformem a educação. Kenski (2012) reforça o pensamento de Bittencourt (2009) onde afirma que essa mudança de paradigma surgiu a partir do uso da televisão cujo aparato trouxe um encantamento para os alunos através das imagens e sons ao mesmo tempo, provocando uma interferência no conhecimento escolar obtido pelos jovens aprendizes. Nesse cerne, o computador revela-se como um mecanismo mais fascinante que os livros e outros recursos aliados à educação, trazendo consigo a informática como uma linguagem revolucionária e interativa. Em se tratando das linguagens faladas, escritas e digitais, a digital tem sido a que engloba os diversos sinais, tornando um método mais dinâmico e célere, se convertendo assim em um espaço de articulação entre conteúdos, pessoas e diferentes tempos (KENSKI, p. 381).

Sabemos que os livros didáticos sempre foram “o método sagrado” dos professores, porém em pleno século XXI não é mais o único detentor do saber, porque em uma sociedade globalizante e exigente como a nossa, o professor deve

ser criativo e aberto a novas propostas que beneficiem a aprendizagem. Segundo Moran (2000), com a internet há infinitas possibilidades de ensinar e tornar a aula mais fascinante e significativa, além de um diálogo mais efetivo entre professor e aluno, vide programas que propiciam o compartilhamento de conteúdos, debatendo assuntos e participando de fóruns a fim de trocar ideias e conhecimentos. Por conseguinte, é necessário que o professor saiba adaptar os recursos audiovisuais a sua sala de aula e aos seus alunos, pois cada um demonstra uma realidade diferente de aprendizagem. Ademais, é notório salientar que somente as novas tecnologias em educação não são suficientes para sanar os problemas educacionais, é necessário muito mais, bem como reitera Moran (2000).

É importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for adequada para facilitar o alcance dos objetivos e se for eficiente para tanto. As técnicas não se justificam por si mesmas, mas pelos objetivos que se pretende que elas alcancem, que no caso serão de aprendizagem (MORAN, 2000, P. 144).

Assim sendo, se as ferramentas audiovisuais forem incluídas de forma correta e associadas aos temas e conteúdos de estudo propostos pelo docente em sala de aula, esses recursos serão um grande aliado ao professor no processo de ensino e aprendizagem. Para Moran (2000, p. 63), é importante que o professor esteja sempre aberto a novas possibilidades, atualizado, entretanto sem deixar que a tecnologia o controle. Acima de tudo, utilizar as novas tecnologias em educação como artifício para uma motivação pedagógica, requer uma mudança de postura do próprio docente, pois o objetivo desses dispositivos é justamente desenvolver profissionais capazes de educar e fomentar uma sociedade autônoma e transformadora.

Dessa forma, para que essas novas tecnologias possam ser efetivas, é necessário uma mudança de paradigma, ou seja, importante que se entenda os objetivos de se utilizar essas inovações e suas adequações. Por conseguinte, é fundamental o emprego dessas novas linguagens com consciência, pois o que se espera é que as TICs sejam utilizadas paralelas à leitura e a escrita, a fim de obter um olhar crítico diante desses recursos (BITTENCOURT, 2009, P. 109). Posto isso, são visíveis as vantagens do uso das tecnologias para a educação, porém também há críticas ao seu uso inadequado no contexto educacional, pois se verifica falta de formação para professores, voltadas para o uso dessas tecnologias, bem como o

despreparo dos próprios profissionais, que em diversos momentos se mostram irredutíveis em empregar esses aparatos à sua sala de aula e também em sua vida. Além do mais, outro problema observado é a não adequação da tecnologia ao conteúdo trabalhado pelo professor, porque utilizam as TICs como se fossem estratégias que resolveriam os transtornos dentro da educação, inclusive da falta de motivação dos alunos. No entanto, ela sozinha não resolve todas as adversidades existentes no cenário escolar, haja vista muitas instituições de ensino não possuem sequer laboratório de informática, muito menos terem um currículo adaptado aos novos métodos tecnológicos.

Atualmente a escola precisa ser não apenas o local onde se aprende conteúdos de disciplinas diversas, mas sim um ambiente propício para a formação de cidadãos críticos e conscientes, capazes de utilizar a informação a seu favor e transforma-la em conhecimento. Dessa forma, a informática deve ser trabalhada dentro das instituições de ensino a fim de proporcionar aos aprendizes o espírito de trabalho em equipe, e também promover a justiça através do esclarecimento do seu papel em sociedade (KENSKI, 2012, P. 986).

Para isso, é interessante que a escola crie caminhos para uma aprendizagem significativa, onde seus alunos se tornem autônomos e, não apenas equipa-la com aparelhos tecnológicos, sem a devida conscientização do propósito dessas máquinas e o seu impacto diante da sociedade.

1.1 As multimídias digitais e aprendizagem

Com o advento da tecnologia e sua utilização para fins educacionais, buscou-se ampliar sua aplicação aliada às diversas linguagens e meios de comunicação. A partir daí surgem as multimídias, expressão comumente usada nos dias de hoje, mas que muita gente desconhece seu significado, e até mesmo sua função. Sendo assim *Multimídia* de acordo com o dicionário Priberam², quer dizer suporte de difusão de informação que utiliza ou combina som e imagem. Ou seja, são recursos que agregam as diferentes linguagens, normalmente em um único objeto, possibilita que o aluno aprimore seus sentidos e crie uma aprendizagem mais concreta. Sendo assim, as TICs estão assentadas em bases legais, como a Lei de Diretrizes e Bases da

² <https://dicionario.priberam.org/multim%C3%ADdia>, acessado em: 19 de maio de 2019.

Educação (LDB), Os parâmetros curriculares nacionais (PCN) e a nova Base Nacional Curricular Comum (BNCC), cuja segunda competência específica de ciências humanas para o ensino fundamental assinala o uso das linguagens digitais para a compreensão das humanidades e sua conexão à vida real dos discentes.

“Analisar o mundo social, cultural e digital e o meio técnico-científico-informacional com base nos conhecimentos das Ciências Humanas, considerando suas variações de significado no tempo e no espaço, para intervir em situações do cotidiano e se posicionar diante de problemas do mundo contemporâneo” (BNCC, 2017, p. 355).

Logo, espera-se que na escola o aluno conviva com os métodos que agreguem os meios tecnológicos às disciplinas escolares, fazendo um paralelo com a sua vida prática, haja vista esses jovens já estarem inseridos em uma sociedade totalmente informatizada. Na educação contemporânea o professor não é mais o dono do saber, mas sim um mediador do conhecimento, junto às experiências prévias dos alunos e os recursos tecnológicos disponíveis no presente. Por esse motivo, a sala de aula deixa de ser o único lugar da aprendizagem, cuja era da informação pode ser proporcionada em diferentes ambientes, ampliadas pelas diversas possibilidades que as multimídias oportunizam. É notável a presença dos aparelhos digitais na vida dos discentes na atualidade, principalmente aqueles cujas funções vinculam as múltiplas linguagens, como som e imagens ao mesmo tempo. Isso permite que o aprendiz exerça uma correlação dos conteúdos estudados na escola e a vida real, ou seja, estimula sua motivação, sensibilidade, comunicação e aprendizagem (SERAFIM E SOUSA, 2011, P. 244-245).

Assim sendo, Moran (1995, p. 01) reitera que o vídeo, em se tratando de multimídia, é a que mais se aproxima dos sentidos humanos, pois favorece a aprendizagem, juntamente com os livros e os outros recursos pedagógicos. O autor defende o uso das mídias audiovisuais, mas com cautela, os objetos de aprendizagem não devem dominar o professor, nem ele o aparelho, os dois devem andar lado a lado a fim de criar caminhos cujo conhecimento seja seus objetivos.

Logo, a utilização e o aproveitamento do vídeo como recurso motivacional em sala de aula, tem seu lado ruim, pois ultrapassa seu objetivo real. Dessa forma, muitos estudiosos estabelecem diversas críticas ao seu uso inadequado, visto que, o vídeo sem uma reflexão e relação com o conteúdo proposto, não instrui ninguém.

Moran (1995, p. 27) declara que há inúmeras possibilidades de trabalhar o vídeo com os alunos, pois além de entretê-los cria uma interatividade, ou seja, permite que as linguagens se cruzem de maneira sensorial e cognitiva. Diante disso, somente computadores nas escolas não são suficientes para a incorporação de uma prática pedagógica diferenciada e evoluída, é fundamental a formação e a capacitação de professores capazes de manusear essas ferramentas para inovar o ensino e aprendizagem.

1.2 E-books: dos livros digitalizados às multimídias facilitadoras

Em um mundo informatizado e tecnológico como o nosso, os livros se tornaram algo cada vez mais ignorado pelos jovens que por sua vez buscam estar cotidianamente conectados em seus aparelhos eletrônicos. Sendo assim, os livros eletrônicos, ou e-books, se transformaram em um recurso muito explorado na atualidade devido a sua acessibilidade e interatividade com as diferentes linguagens como imagem e som. Obviamente que a intenção aqui não é comparar o livro impresso e o livro digital, até porque os livros impressos continuam sendo os grandes manuais do conhecimento, os mais conhecidos e difundidos, além de terem uma longa história. No entanto, os e-books são uma realidade que vem ganhando adeptos por ser uma ferramenta que proporciona aos alunos conhecimento e aprendizagem, aliando a tecnologia que é a coisa que eles apreciam. Logo, um material didático-pedagógico no formato de e-book traz o fortalecimento da motivação dos alunos diante de um objeto que o próprio discente possa interagir com a sua vivência dentro e fora da escola.

De acordo com Azevedo (2012, p. 26), não há uma definição única quanto ao conceito de e-book, pois muitas vezes os livros eletrônicos equivocadamente são comparados ao livro digitalizado, o que não é de fato. Primeiramente um e-book é um recurso digital, e, portanto há todo um método para criá-lo, diagramação, letra, cores, bem como a parte multimídia (vídeos, imagens, sons, gráficos, etc.) e, em alguns casos a função interativa conectada a internet. Assim, se não houver todos esses parâmetros descritos anteriormente, não poderá ser considerado um e-book, será apenas um livro que foi digitalizado e compartilhado na *Web*.

O livro eletrônico também pode ser um grande aliado à sustentabilidade, pois há uma redução no consumo de papel e também do gasto de energia empenhado para criá-lo. Por conseguinte, outra vantagem do e-book é a autonomia que esse recurso permite ao leitor por ser uma hipermídia, cuja funcionalidade propicia que o usuário insira notas, modifique o tamanho da letra, bem como as cores ou o próprio layout. Sendo assim, com essa ferramenta os indivíduos não precisam carregar dezenas de livros, pois o aparelho leitor possui um grande armazenamento de exemplares com títulos diversos, oportunizando o acesso a leitura de forma rápida e democrática. No entanto o uso do e-book não é somente flores, existem ainda algumas desvantagens principalmente no que tange a preferência da maioria da população brasileira, que ainda optam pelo livro físico. Porém, o maior obstáculo quanto ao uso do livro eletrônico é o fato dele necessitar de um aparelho que permita a sua leitura, e/ou um aparelho com software específico para lê-los, como os conhecidos e-readers. Conseqüentemente todas essas adversidades acabam desembocando na questão financeira, pois é imprescindível que o usuário avalie o assunto custo benefício para obter um aparelho desses. Isso faz com que os e-books tornem-se ainda pouco populares, e às vezes inviáveis para a maioria da população do país (PROCÓPIO, 2010, P. 27-28).

Por sua vez, os livros digitais também criam um novo panorama de consumo em um mercado que vem crescendo a cada dia. Mesmo que os e-books ainda não sejam tão consumidos no país, sua origem e uso são coisas que vem de longa data, e que devido à informatização da sociedade, mostra-se como um recurso que contribui para aprendizagem e inovação educacional. Assim, com o uso dessa ferramenta e de aplicativos em sala de aula, o professor tem a incumbência de ser um mediador, de instigar e despertar o aprendizado dos seus discentes. Diante de tudo que foi exposto, a utilização dos Smartphones, Tablets e dos leitores digitais, devem ser usados nas escolas com cautela e com a observação dos professores, haja vista que os aparelhos devem ser utilizados como intermediários no processo do conhecimento durante as aulas. Deste modo, através de um único instrumento multifuncional e portátil, que comporta todas as mídias existentes e esteja disponível a todos os cidadãos, é possível que conteúdos educacionais sejam acessados a qualquer tempo e em qualquer lugar e que estejam inseridos no cotidiano das pessoas, tornando o acesso e consumo dos e-books cada vez mais viável.

1.3 Origem do e-Book

A princípio o e-book se configura como algo novo, mas é um mero equívoco, pois ele surgiu no século passado, embora tenha se difundido no mercado apenas na atualidade. Inicialmente sua idealização surgiu em 1945, logo após a 2ª Guerra Mundial, por Vannevar Bush (1890-1974) que à época era Diretor do Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento Científico dos EUA (PROCÓPIO, 2010, P. 23). No mesmo ano Bush publicou na revista *Atlantic Monthly* um artigo intitulado *As we may think* (Como podemos pensar), com o intuito de incentivar cientistas a desenvolverem formas de tornar o armazenamento de conhecimento humano disponível e acessível. Em seu trabalho, Bush elaborou uma incrível máquina de leitura, cuja sua funcionalidade se assemelha ao e-reader moderno, com capacidade de memorizar centenas de exemplares de livros e documentos em geral, chamada de Mémex (Memory Extension). Procópio (2010) salienta que Bush considerava que sua máquina proporcionaria o surgimento de uma biblioteca universal, pois poderia guardar todo conhecimento produzido até então para ser utilizado no futuro. O cientista era um homem a frente de seu tempo, uma vez que ele vislumbrou criar algo que hoje em dia é tão comum em nossas vidas, isto é, a famosa “World Wide Web”.

Em 1971 Michael Hart, considerado o criador do livro eletrônico, o “eText #1” foi incorporado ao Projeto Gutenberg, iniciativa que tinha por objetivo criar uma biblioteca digital onde qualquer pessoa pudesse acessar os diversos livros digitalizados gratuitamente (AZEVEDO, 2012, P. 27). O Projeto Gutenberg³ é a biblioteca digital mais antiga do mundo, onde se encontram livros digitalizados e de domínio público. Atualmente oferece mais de 59.000 eBooks gratuitos, disponíveis em diversos idiomas, em vários formatos e, o usuário não precisa necessariamente baixá-los, podendo lê-los online, haja vista esses livros não requisitarem softwares específicos. Ademais, é interessante ressaltar que nesta biblioteca o leitor não é obrigado fazer um cadastro para ter acesso a esses livros, pois o Projeto não tem fins lucrativos, sendo mantido por doações dos visitantes. Estes por sua vez, fazem também de forma voluntária a digitalização e revisão dos livros que serão

³ Disponível em: <https://www.gutenberg.org/>, acessado em 27/05 de 2019, às 13:47.

depositados na biblioteca com o intuito basicamente educativo (PROJETO GUTENBERG, 2019).

Após o Projeto Gutenberg surgiram outras iniciativas com objetivos semelhantes, alguns foram comercializados, outros não saíram do papel, mas tiveram uma grande importância principalmente na difusão dos e-Books no século XXI. Embora o livro digital ainda não seja tão consumido no Brasil, Procópio (2010) enfatiza que diversas universidades criaram nos anos 90 bibliotecas a fim de digitalizar, guardar e compartilhar exemplares para toda a comunidade acadêmica e a população em geral, como é o caso da Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro da USP, criada em 1996 e a EbooksBrasil.org, em 1999 (PROCÓPIO, 2010, p. 17). De acordo com o autor, nos anos 2000 despontam-se as lojas virtuais de e-Books no Brasil, acumulando cerca de 900 mil títulos em versão digital. Assim, o que o escritor quer expressar é que os eBooks são uma realidade há bastante tempo, mesmo que os autores e editoras se neguem a produzi-los. O mundo atual é tecnológico e seus usuários-leitores estão ávidos por modernidades sejam em aplicativos que facilitem o dia a dia, bem como aqueles que tornem a aprendizagem mais dinâmica e eficiente.

A origem dos e-Books lembra o desenvolvimento dos aparelhos e softwares para leitura, conhecido como reader. Azevedo (2012, p. 29) comprova que os e-Books dividem-se em duas partes, o reader/leitor (software) e o dispositivo de leitura (hardware). Os softwares, em sua maioria gratuitos, permitem que as leituras dos livros sejam feitos em computadores de mesa, notebooks, smartphones e tablets, destacando-se os readers mais conhecidos, como o Adobe Acrobat Reader e o MS Reader. Sendo assim, os formatos dos e-Books são diferentes, não obedecem a uma ordem predeterminada, por isso existem os softwares abertos, possibilita a leitura em qualquer dispositivo; e os softwares proprietários, cuja leitura só é liberada em aparelhos específicos. Assim, um exemplar de um mesmo livro será lido de maneira diferente a depender do seu formato, pois cada um possui uma diagramação distinta. Logo, ler uma mesma obra em um computador ou no Kindle pode parecer igual, porém sua configuração e características são bem diferenciadas justamente por possuírem softwares divergentes (PROCÓPIO, 2010, P. 149).

Portanto, através desses softwares, o leitor consegue ler seus livros preferidos e adquirir outras obras em qualquer lugar, sem precisar estar conectado a

um computador de mesa. Por conseguinte, o acesso à informação está cada vez mais rápido, automático e dinâmico. Os e-Books podem trazer benefícios aos escritores, professores, e, principalmente, para os jovens leitores. Por se tratar de documentos que despendem de papel e de mais questões relacionadas à sua produção, os e-Books podem ser considerados de baixo custo, a depender das editoras e autores. A sociedade da informação exige que os professores também sejam pessoas capacitadas para lidar com esses aparatos tecnológicos, usufruindo desses novos formatos de exemplares, como por exemplo, livros didáticos digitais.

Os materiais didático-pedagógicos vêm se aperfeiçoando a cada era, público e inovação. Nos anos 2000 era muito comum vir junto ao livro impresso uma mídia em CD ou DVD com músicas e vídeos para trabalhar o conteúdo em sala de aula. Hoje em dia esse tipo de material já é considerado ultrapassado, haja vista a evolução e introdução das multimídias como o computador, smartphones e tablets no mundo educacional. Por isso é tão necessário à incorporação de recursos pedagógicos digitais que estejam relacionados ao mundo real dos alunos. Os livros eletrônicos podem ser também uma ferramenta colaboradora para a inclusão e aprendizagem dos educandos com necessidades especiais, pois há neles a introdução de elementos audiovisuais em seus conteúdos. Sendo assim, seria leviano dizer que a tecnologia contribuiria para o fim do livro impresso, isso não é possível. O que se observa é uma mudança de comportamento dos leitores da Era Digital, pois a tecnologia e a internet democratizaram o acesso e a difusão do conhecimento através das diversas obras literárias, bem como de pesquisas científicas a partir das bibliotecas virtuais.

2. RESULTADOS

O produto resultante desta pesquisa é constituído por um e-Book, formato multimídia, com atividades integradas ao seu conteúdo, bem como de um site para acondicionar o material e disponibiliza-lo aos professores através de seu download. Tem como finalidade cumprir o que determina a Lei 11.645/08, mas também agregar inovação e as diferentes linguagens no ensino de história, propiciando aos docentes uma prática diferenciada e aos alunos uma aprendizagem histórica a partir da temática indígena incorporada à sua realidade (Rüsen, 2006, p. 14). Busca trazer, de forma didática, as análises teóricas e etnográficas desenvolvidas durante o

Mestrado Profissional em Ensino de História e transmiti-las para outros professores das diversas unidades escolares do Estado de Alagoas.

O E-book multimídia funcionará como um suporte pedagógico para os professores que desejam trabalhar a temática indígena, incorporando-o de acordo com a sua realidade, a partir da necessidade de materiais didáticos sobre o conteúdo proposto em nosso Estado. É certo que uma única ferramenta não abrange as diversas histórias e culturas indígenas existentes em Alagoas, por esse motivo apenas uma foi elencada na presente pesquisa, pensando especificamente na realidade das populações indígenas e não indígenas que compreendem o agreste alagoano. Parte do princípio de invisibilidade ao qual essa comunidade foi relegada durante décadas e da falta de inclusão de temas regionais aos currículos das escolas públicas dos municípios agrestinos, o que fortalece o olhar estereotipado diante dos povos indígenas.

A partir desse produto os professores poderão adaptar as suas aulas para lidar não apenas com a questão indígena, mas também, por meio dos cantos dos povos Tingui-Botó, ampliarem as discussões sobre assuntos relacionados a respeito, tolerância, identidade, preconceito, entre outros. No E-book contém informações sobre a temática indígena, a história da comunidade Tingui-Botó, cantos catalogados, áudios, alguns vídeos produzidos pelos próprios índios, letras dos cantos e sugestões de atividades a serem aplicadas em sala de aula. Por ser uma ferramenta digital que integra as diferentes mídias, acreditamos ser de fácil manuseio tanto para docentes, como para os alunos, além de ser interativo e não dispendioso por não haver o gasto com papel e nem outros custos. Sua finalidade visa contribuir para uma educação inovadora, a construção de valores éticos, mobilizando reflexões acerca do respeito e tolerância ao outro.

A elaboração das propostas de atividades traz algumas questões relacionadas à temática indígena, inclusive a utilização do E-book multimídia a critério do professor. As atividades foram idealizadas para serem contextualizadas juntamente com outros conteúdos, fazendo uma reflexão acerca de assuntos correlatos, e não apenas como a única fonte de conhecimento. Os exercícios podem ser empregados em diferentes séries e disciplinas do ensino fundamental, onde o docente escolhe o momento adequado em que deseja recorrer ao material sem haver necessariamente uma sequência para trabalhá-la.

3. REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, Luis Manuel Durão. **Ebook vs. Livro tradicional como ferramenta educativa**. Unidade Científico-Pedagógica de Tecnologias Gráficas. Dissertação de mestrado. INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS: Lisboa, 2012.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos/** Circe Maria Fernandes Bittencourt – 3.ed. – São Paulo: Cortez, 2009.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: história**. Secretaria de Educação Fundamental: MEC/SEF, 1998.
- _____. Lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Brasília, DF, 20 de dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em 22 fev. 2019.
- _____. Lei 11.645 de 10 de março de 2008. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003.
- _____.BNCC. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf. Acesso em: 22 fev. de 2019.
- LEE, P. **Em direção a um conceito de literacia histórica**. Educar em Revista, Curitiba, Especial, p. 131-150, 2006.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Papirus, 2012.
- MORAM, J. M. **Ensino e aprendizagem: inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: Novas Tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.
- _____. **O vídeo na sala de aula**. Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995.
- PROCÓPIO, Ednei. **O livro na era digital/** Ednei Procópio. – São Paulo: Giz Editorial, 2010.
- RÜSEN, Jorn. **Razão histórica – teoria da história: fundamentos da ciência história**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- _____. **Didática da histórica: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão**. Ponta Grossa, PR: Práxis Educativa, 2006.
- _____. **Aprendizagem Histórica: fundamentos e paradigmas**. Curitiba: W.A. Editores, 2012.
- SERAFIM, Lúcia Maria., SOUSA, Robson Pequeno. **Multimídia na educação: o vídeo digital integrado ao contexto escolar**. [online]. Campina Grande: EDUPB, 2011.