

Pesquisa, curadoria de informações e cultura do remix

Criado por: [Leila Ribeiro](#)

Coautoria: [Leila Ribeiro](#)

Contexto

Ao notar que os educadores e os estudantes tinham dificuldades na busca por informação e organizar as ideias, decidi criar um workshop que pudessem realizar tais práticas e ainda desenvolver um desafio com os conhecimentos adquiridos.

Objetivos

- aprender a pesquisar de maneira mais assertiva
- organizar as ideias
- fazer remix e criar um novo conhecimento, a partir das informações e pesquisas realizadas

Recursos educativos

Materiais simples:

- folhas em branco
- canetinhas

- vídeo sobre Big 6 (estratégia de busca e organização da informação)
- títulos de histórias infantis
- tópicos sobre direitos humanos

Metodologia

Gameifiquei situações informacionais que nos deparamos na internet como “o que é um hoax?” ou “como perceber que uma notícia é falsa”.

Em um primeiro momento, (1) fiz um warmup para descobrir o nível de conhecimento do grupo sobre internet com a brincadeira “para além do Facebook e Whatsapp”, onde exploramos as diversas narrativas digitais e suas formas usando canvas e post-its, onde os participantes mostravam o que era possível encontrar em cada espaço de (mídia) internet.

Em seguida (2) apresentei um infográfico, que criei, com temas de pesquisa e um vídeo com estratégias de busca e organização da informação (Big 6).

Logo depois (3) jogamos cartas estilo “Imagem & Ação” com os temas debatidos anteriormente (infográfico e vídeo) com o propósito de provocar esses conhecimentos adquiridos pelos participantes do workshop.

Ao final desse ciclo, os participantes tinham um desafio (4): fazer uma busca por determinado tema de direitos humanos (sorteado na hora), relacionar com um conto infantil (sorteado na hora), fazer um remix da história e apresentar ao grupo.

Número de aulas

Como foi um workshop, o tempo foi seguido de 2h, mas é possível dividir a atividade em 4 momentos separados e organizá-los em atividades de 30 minutos.

Resultados

É uma prática pontual que deve ser praticada em outros momentos e formatos para desenvolver as habilidades propostas pelo projeto para fomentar o hábito de usar as estratégias de busca, organização, uso e distribuição da informação. No entanto, já durante a prática é possível perceber que os participantes conseguem perceber situações importantes tais como: compreender a internet para além de redes sociais, que há estratégias sólidas para se buscar e organizar a informação (dentro e fora da internet), uso de práticas do remix para gerar um novo conhecimento, a partir de buscas sólidas e bem feitas.

Por que recomenda?

Na minha visão, o maior benefício dessa prática é falar de um assunto, de maneira coletiva e com práticas reais, de um assunto pouco discutido: a relação entre informação e mídia digital. É conseguir colocar em pauta uma discussão de um jeito leve, divertido e bastante prático.

Adaptação/recriação

Tudo na vida é remix! Juntei muitas atividades para gerar esse workshop tais como jogo de tabuleiro Imagem & Ação, traduzi um vídeo gringo sobre Big 6, utilizei contos infantis, enfim, é um atividade de remix que pode (e deve) ser remixada para adaptar-se ao contexto de quem for utilizá-la.

Referências

Todo o material e fonte que utilizei nessas práticas estão na minha tese de doutorado: Curiouser lab: uma experiência de letramento informacional e midiático na educação. Disponível no repositório da biblioteca da Universidade de Brasília ou no curiouser.sala.org.br

Imagens





Vídeos



As imagens e vídeos indicados nesta prática não estão sob licença CC BY NC, caso queira reutilizá-los, entre em contato com o autor da prática pelo comentário.

Áreas do conhecimento

Ciências humanas

Competências gerais da BNCC

Cultura digital

Pensamento científico, crítico e criativo

Competências socioemocionais

Resolução de problemas

Público Alvo

Ensino Fundamental 1

Ensino Fundamental 2

Ensino Médio

Formação de professores

Temas

Acesso à informação

Alfabetização midiática
