

Criando atividades pedagógicas para educação digital

Criado por: [Guilherme Klafke](#)

Coautoria: [Stephane Hilda Barbosa Lima](#), [Tatiane Guimarães](#)

Contexto

Existe um conjunto muito bom de materiais de formação de educadores na temática de educação digital disponível na internet, vale conferir na [home da Pilares do Futuro](#) vários deles. Queríamos dar um passo a mais e oferecer uma ferramenta que pudesse auxiliar qualquer professor ou professora a criar sua própria atividade. Ela também deveria ser capaz de dar conta de uma realidade de professores que precisam dar conta do conteúdo programático de suas disciplinas e que, muitas vezes, não contam com apoio para realização de projetos interdisciplinares.

Objetivos

Ao final da atividade, docentes participantes serão capazes de:

- Associar conteúdos curriculares com temas técnicos e jurídicos de educação digital;
- Conceber atividades pedagógicas a partir dessa associação e do conhecimento de métodos de ensino;
- Trabalhar colaborativamente com colegas para desenvolver

atividades interdisciplinares.

Recursos educativos

A atividade utiliza “Tabelas de Inspiração”, um produto criado no âmbito do Programa de Formação de Educadores em Direitos Humanos Digitais, assim como uma folha de tempestade de ideias (*brainstorming*) com duas partes: na frente, um espaço para que docentes coloquem os conteúdos curriculares que eles devem ministrar em seus cursos; no verso, um espaço para esboçar uma atividade, com tempos e descrição.

A folha de *brainstorming* pode ser encontrada disponível no link:

<https://cutt.ly/xhpWB8h>

As “Tabelas de Inspiração” podem ser baixadas em qualquer um dos cursos que compõem o Programa de Formação de Educadores em Direitos Humanos Digitais, ao final, junto com sugestões de notas de ensino. Confira no link: <https://cutt.ly/ghpW3SV>

Um exemplo pode ser visto no link: <https://cutt.ly/ChpW5h2>

Outros recursos eletrônicos podem ser utilizados na atividade como, por exemplo, lousa eletrônica.

Nas oficinas, fizemos a revisão por meio do aplicativo Socrative (<https://www.socrative.com/>), mas outros aplicativos servem ao mesmo propósito de questionário. Você pode verificar um aplicativo livre com os meus fins acessando o site: www.escolhalivre.org.br

Metodologia

Introdução da dinâmica

5min - Apresentação do objetivo da dinâmica: formação de educadores para que se sintam empoderados a criarem suas próprias atividades, dentro de suas disciplinas e, preferencialmente, de maneira interdisciplinar - farão isso por meio de exercícios de associação

10min - Atividade de quebra-gelo e abertura para criatividade: exercício de associação. Os participantes serão convidados a se apresentar e falar uma palavra que associam imediatamente com a palavra dita anteriormente (ex.: primeira pessoa fala “árvore”, segunda fala “maçã”, terceira fala “torta”...)

20min - Revisão, se necessário, do tema substantivo da formação. No caso das oficinas desenvolvidas, o tema foi direito à imagem, e a revisão foi realizada a partir da aplicação de um questionário por meio do aplicativo Socrative. O questionário continha 4 casos de uso correto ou incorreto de imagem, e os participantes tinham que responder. Os facilitadores revisavam as respostas mais problemáticas.

Desenvolvimento da dinâmica

60min - atividade de criação de dinâmicas baseadas no tema de fundo.

Instruções:

- Divisão dos professores em grupos. Sugestão: divisão segundo as áreas da BNCC (linguagens, matemática, ciências da natureza e ciências humanas) ou segundo o nível (ensino infantil, fundamental I, fundamental II, médio) ou, ainda, segundo o ano;
- Individualmente, cada participante tem cerca de 5 minutos para preencher a frente da folha de *brainstorming* com os tópicos de

conteúdo da sua disciplina (ex.: logaritmos, funções parabólicas, derivadas etc.);

- Entregar para cada grupo a Tabela de Inspiração referente ao tema da oficina (ex. Direito à Imagem). Fazer a seguinte explicação:

“Vocês estão recebendo uma Tabela de Inspiração. Este é um exercício de criatividade para criar atividades. Como? Por meio de conexões, associações. A Tabela funciona assim: vocês têm um conjunto de conteúdos a serem tratados nas disciplinas de vocês. Busquem conexões entre esse conteúdo, os termos técnicos e os termos jurídicos presentes na Tabela. Por exemplo: digamos que eu precise dar aula de logaritmo. Sabemos que a viralização segue uma curva exponencial. Eu posso conectar logaritmo ou funções exponenciais com viralização. Em seguida, posso conectar viralização com superexposição. Assim, posso ensinar logaritmo, superexposição e viralização em alguma atividade que lide com a quantidade de visualizações depois de 5 minutos que eu posto uma foto constrangedora de alguém!”

- Coletivamente, o grupo escolherá uma pessoa para ser “o foco da atividade”, ou seja, a pessoa com quem e para quem o grupo está criando uma atividade. Ela é o foco.
- Explicar que o objetivo é pensar uma atividade criativa e instrutiva que se encaixe nos conteúdos que a pessoa deve ministrar. Se “o foco” e o grupo sentirem que a atividade está “redonda”, a pessoa pode anotar um primeiro esboço de nota de ensino no verso da folha de brainstorming, descrevendo tempos e um passo a passo da atividade.
- Ao finalizar uma atividade, se ainda houver tempo, o grupo pode escolher uma segunda pessoa para ser “o foco”. Em cada rodada os demais membros são “assistentes qualificados” que ajudam a pensar uma atividade participativa e criativa que lida com a questão de fundo no currículo escolar.

Encerramento da dinâmica

Sorteio de três grupos para apresentarem uma dinâmica aos demais participantes. Os facilitadores e demais colegas podem fazer comentários e sugestões para cada atividade. Uma forma de sorteio rápida e fácil é pela utilização do site ClassTools.net.

Número de aulas

A atividade foi executada em um encontro de 2 horas. É possível fazê-lo em 1h40 sem a revisão.

Resultados

Aplicamos a oficina três vezes, em três contextos diferentes (duas instituições privadas e uma pública). Nossa primeira observação é que o exercício realmente exige dos docentes uma habilidade e um exercício de criatividade que foi desafiador, até mesmo para as pessoas mais experientes. Porém, em pouco mais de 60 minutos as turmas foram capazes de bolar mais de 6 atividades envolvendo direito à imagem, algumas realmente participativas e inovadoras.

Por que recomenda?

Acreditamos que esse exercício, em conjunto com o material, pode empoderar docentes a inovarem e criarem dinâmicas. Vale ressaltar um

ponto: esta estratégia foi concebida para que os professores incluam temas de educação digital em suas próprias disciplinas, dentro do currículo normal de um curso, e não apenas em atividades de contraturno ou programas transversais. Ainda que um ensino interdisciplinar e sem disciplinas seja a melhor estratégia de educação, ela não é a realidade da maioria dos docentes, que devem se ater a seus conteúdos curriculares. E isso é um dos grandes desafios a serem enfrentados por eles para trazer educação digital.

Adaptação/recriação

A prática é inédita e não temos conhecimento de outra dinâmica de criatividade semelhante. No âmbito do Programa de Formação de Educadores em Direitos Humanos Digitais, conduzido pela FGV DIREITO SP e pelo NIC.br, sob coordenação de Kelli Angelini e Marina Feferbaum, aplicamos em oficinas com docentes de escolas uma rápida atividade destinada a inspirar a criação de atividades pedagógicas voltadas para a educação digital. A atividade é simples, mas se mostrou um exercício muito desafiador de criatividade até para docentes experientes.

Referências

Cursos de formação que podem servir para preparação:

Programa de Formação de Educadores em Direitos Humanos Digitais, da FGV Direito SP com o NIC.br:

<https://cursosseventos.nic.br/curso/programa-formacao-docente-em-direitos-humanos-digitais-fgv-nicbr/>

Temas

Acesso à informação

Cyberbullying

Cybersegurança

Dados abertos

Democracia digital

Direito de imagem

Diversidade e inclusão

Fakenews (desinformação)

Intimidade na internet

Liberdade de expressão

Mediação pedagógica

Ofensas e ódio

Proteção de dados

Publicidade e consumo on-line

Saúde mental e física na internet

Superexposição
