

**PROGRAMA ESCOLA E COMUNIDADE**



**OFICINA PEDAGÓGICA**  
**O USO DAS TECNOLOGIAS NAS**  
**RELAÇÕES PESSOAIS, ESCOLARES E**  
**FAMILIARES**

MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO

GOVERNO FEDERAL



UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

# MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Secretaria de Educação Básica – SEB

Diretoria de Formação Docente e Valorização de Profissionais da Educação – DIFOR

Coordenação-Geral de Formação de Gestores e Técnicos da Educação Básica – CGFORG

Programa Escola e Comunidade – PROEC



MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO



Brasília/DF  
2023

# SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	5
INTRODUÇÃO.....	6
CADERNO DO MEDIADOR.....	9
Função do mediador.....	9
Perfil do mediador.....	10
Preparo do mediador para a oficina.....	11
Antes do encontro/ da oficina .....	11
Durante o encontro/ a oficina .....	11
Depois do encontro/ da oficina .....	12
CADERNO DO PARTICIPANTE .....	14
Função do participante.....	14
Perfil do participante.....	15
Preparo do participante para a oficina.....	16
Antes do encontro/ da oficina .....	16
Durante o encontro/ a oficina .....	16
Depois do encontro/ da oficina .....	17
OFICINA .....	19
Descrição da oficina .....	19
Objetivos .....	19
Metodologia .....	20
Competências a serem desenvolvidas.....	20
Público-alvo .....	21
Recursos necessários .....	21
Recursos Humanos.....	22
Recursos Materiais .....	22
Recursos Digitais .....	22
Recursos Financeiros.....	22
Local.....	25
Tempo .....	25
Divulgação.....	26
Impacto esperado.....	26
Referências.....	26
ETAPAS DA OFICINA .....	26
Primeira etapa .....	27
Segunda etapa .....	27
Terceira etapa.....	27
ENCONTROS DA OFICINA.....	28
Primeiro encontro .....	28
Tema .....	29
Roteiro detalhado .....	29
Objetivos .....	33
Recursos.....	33
Avaliação.....	33
Segundo encontro.....	33
Tema .....	34
Roteiro detalhado .....	34
Objetivos.....	38

Recursos.....	38
Avaliação.....	38
Terceiro encontro .....	39
Tema .....	39
Roteiro detalhado .....	39
Objetivos.....	43
Recursos.....	43
Avaliação.....	44
Quarto encontro .....	44
Continuidade.....	44
MATERIAL DE APOIO .....	45
Livros .....	45
Vídeos .....	46
Curso.....	46
ANEXOS.....	47
ANEXO A: Dinâmica “Jogo da memória: que avanço é esse?” .....	47
ANEXO B: O que são e os usos das tecnologias? .....	47
ANEXO C: Informações: como validar a veracidade através de fontes confiáveis? .....	53
ANEXO D: Dinâmica “Dá um clique aí!” .....	55
ANEXO E: A participação ativa e o protagonismo na cultura digital .....	58
ANEXO F: Trilha formativa dessa oficina.....	61
ANEXO G: Organização dos encontros.....	62
ANEXO H: Avaliação dos mediadores .....	63
ANEXO I: Proposta para continuidade da oficina durante todo ano letivo .....	64

## APRESENTAÇÃO

A oficina apresentada nesse documento é uma proposta pedagógica vinculada ao **Programa Escola e Comunidade**. A divulgação de saberes e a democratização do acesso ao conhecimento apresentado nesse documento é parte do compromisso do Programa Escola e Comunidade.

**OFICINA:** O uso das tecnologias nas relações pessoais, escolares e familiares

**PÚBLICO-ALVO:** Estudantes, professores, diretores de escola, famílias, profissionais da educação, representantes da comunidade local e conselheiros escolares (todo o corpo escolar)

**PERIODICIDADE:** Oficina com ciclo de três etapas, sendo cada encontro semanal ou quinzenal, com atividades presenciais.

**DIVULGAÇÃO:** Convite formal a ser enviado para a comunidade escolar. Também podem ser usados os meios digitais, com publicação nas redes sociais ou no *site* da unidade escolar (caso possua). Meios físicos podem, e devem ser usados de forma a intensificar o convite: produção de cartaz e/ou banner na entrada da escola, pátio e/ou murais.

**FINALIZAÇÃO:** Divulgação da oficina na aba “Projetos da Escola”, no aplicativo **Clique Escola**, após realização da oficina.

Jéssica Veloso Morito, Maria Cecília Luiz. [Autoras.]

**O uso das tecnologias nas relações pessoais, escolares e familiares.** [Oficina pedagógica]. São Carlos: Autoras, 2023. [Documento Eletrônico]. – Brasília/DF.

**RECURSO DIGITAL FORMA DE ACESSO:** World Wide Web

**CAPA/DIAGRAMAÇÃO/IDENTIDADE VISUAL:** Jéssica Veloso Morito

**FORMATO:** PDF.

**ISBN:** 978-65-00-81566-5 [digital]

1. Oficina. 2. Educação. 3. Programa Escola e Comunidade. I. Título.

CDD – 371.37

## DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

### Recurso Educacional Aberto (REA)

Todos os direitos garantidos. Qualquer parte desta obra pode ser reproduzida, transmitida ou arquivada desde que levados em conta os direitos das autoras e dos autores. Além disso, é proibida a venda desse material que possui distribuição gratuita.

## INTRODUÇÃO

O Programa Escola e Comunidade propõe ações articuladas que visam atender as necessidades de formar cidadãos plenos de capacidades e saberes. Como uma política pública de educação de abrangência nacional, para sua exitosa implementação, irá requerer muito além de uma simples adesão por parte do ente federativo; mas a colaboração de cada indivíduo como parte fundamental no funcionamento dessa engrenagem.

Nessa perspectiva, surgem como ações práticas para tecer laços entre a família e a escola, em prol da consolidação de novos rumos que transformem a educação: as oficinas pedagógicas. As oficinas são ferramentas no processo de aprendizagem que fomentam a construção de identidades voltadas para a reflexão com base nas experiências vivenciadas no chão da escola.

As oficinas pedagógicas são sistemas, em que o ensino e a aprendizagem acontecem na troca de conhecimentos através da realização de dinâmicas, em que se valoriza o conteúdo em sua totalidade, ligando os ensinamentos científicos, os saberes e os conteúdos adquiridos pela vivência (do cotidiano) (LEITE; VIDA, 2022).

Pensando nesse processo interligado na construção de novas aprendizagens, algumas temáticas, sejam elas por suas complexidades ou sensibilidades, podem ser trabalhadas em oficinas pedagógicas. Esse é o caso do tema sobre o **uso de tecnologias**.

### *Mas, afinal, o que são as tecnologias?*



Tecnologias referem-se a um conjunto de conhecimentos, técnicas, processos, ferramentas e métodos utilizados para criar, produzir, modificar e utilizar produtos, sistemas e serviços para atender às necessidades humanas. Em termos gerais, a tecnologia envolve a aplicação do conhecimento científico para resolver problemas práticos e melhorar a qualidade de vida das pessoas e não diferentemente pode auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas.

As tecnologias desempenham um papel fundamental na sociedade moderna, impulsionando o progresso econômico, a inovação, a comunicação e a qualidade de vida. Elas continuam a evoluir rapidamente, moldando a forma como vivemos, trabalhamos, nos comunicamos e interagimos com o mundo ao nosso redor: tudo isso, reconfigurou a própria sociedade no que chamamos de cultura digital.



### *E o que é a Cultura Digital?*

A cultura digital refere-se ao conjunto de práticas, valores, conhecimentos e habilidades relacionados ao uso das tecnologias digitais na sociedade contemporânea. No contexto escolar influencia na transformação dos modos de ensinar e aprender. Assim, há o acesso a uma vasta quantidade de informações que podem colaborar para que se haja interações (mesmo que a distância) que potencializam o desenvolvimento de competências digitais, atualmente, essenciais para a vida moderna.

É importante notar que, embora a tecnologia ofereça muitos benefícios, também pode apresentar desafios, como a dependência excessiva de dispositivos, a perda de privacidade e a possibilidade de conflitos online. Portanto, é fundamental equilibrar o uso da tecnologia com a comunicação presencial e manter uma abordagem saudável em relação ao seu uso nas relações pessoais, escolares e familiares.

Por isso, é importante criar espaços de escuta ativa (para compreender as informações embasando o que é apresentado com bases verídicas, abdicando de compartilhamentos massivos sem verificação das fontes) através de consensos que incentivem a prática de ações colaborativas (com a participação de todos, em todo o processo) e espaços para as falas (com a garantia de que todo e qualquer sujeito possa ser escutado).

No fim, as oficinas vêm ao encontro dessa proposta, porque acontecem na troca de conhecimentos, ou seja, é necessário que todos participem, sejam escutados e tenham a garantia de ter o que dizem/argumentam/opinam levado em consideração com o mesmo peso que qualquer outra contribuição; construindo conjuntamente as decisões e os caminhos que serão tomados; assim o resultado terá a intervenção de todos.

## **REFERÊNCIAS**

LEITE, M. C. da S. R; VIDA, F. A. B (Orgs.). *Oficinas pedagógicas e iniciação à docência: experiências do IFCE – Campos Canindé*. Fortaleza: Imprece, 2022.



# CADERNO DO *Mediador*





## CADERNO DO MEDIADOR

O mediador será a pessoa que desempenhará a função de orientar, instruir e mediar a atividade na oficina.

### Função do mediador

O mediador é o indivíduo, seja ele um profissional de determinada área ou algum participante da comunidade escolar, que trata do processo de aprendizagem e ensino. Ele é designado para auxiliar tanto no individual, quanto em grupos. É dele a função de conduzir o grupo, estimulando nas mais diversas formas as interações.

É função do mediador possuir algum domínio, seja por já ter conhecimento na área ou por estudar previamente sobre o tema para conduzir a oficina, do que será abordado; além disso, deve procurar meios de intervir para desenvolver o potencial dos participantes, como também mediar quando houver qualquer conflito. Esse papel requer preparo, estudo, sensibilidade e habilidades (cognitivas e sociais) em dar suporte para que a colaboração aconteça.

*O mediador é um líder.* Essa liderança deve conduzir ao bem comum, criando um espaço de confiança, potencializar a capacidade do grupo de criar soluções e caminhos para os fins almejados. Outro ponto, o mediador é capaz de identificar as fortalezas e dificuldades dos participantes do grupo, fazendo mediações para que todos os participantes desenvolvam a autonomia; ressignificando o exercitar do pensar e se colocar em meio a um grupo/coletivo: aprender a importância da liberdade de expressão.

O mediador tem a função de conduzir a atividade proposta na oficina, sendo necessário ao menos um para cada encontro, podendo ser o mesmo para todos os encontros, ou alternado com outras pessoas, caso necessário. A escolha deve considerar a finalidade do encontro, considerando o perfil do mediador; contudo, o preparo para essa ação deve ser igual para quem quer que seja.

O mediador é responsável por um grupo de participantes, atuando no acompanhamento das interações desse conjunto. O contato com o grupo deve ser próximo, e sempre que possível, contínuo, oferecendo ajuda durante os encontros, além de fazer o resgate semanal do que já foi abordado/discutido, com o objetivo de aproximar

os participantes, entre si e com a atividade, e diminuir o índice de desistência (possível) da oficina.

## Perfil do mediador

O mediador deve ser parte do grupo que conduzirá a oficina. Quando houver convidados externos, sempre deve haver alguém do corpo escolar no processo de mediação, mesmo que não atue diretamente naquele encontro.

Além disso, ele precisa escutar não apenas o que é dito, mas compreender os valores por trás dos discursos das pessoas, seus modos de se comunicarem, como as expectativas e as frustrações dialogam entre si e com aquele dado grupo.

A atuação do mediador exige estratégias de planejamento, interação, mediação, acompanhamento e avaliação das diversas etapas da oficina, tendo por princípio a colaboração.

Espera-se do mediador as seguintes habilidades:

- Gestão de tempo (Saber organizar os encontros da oficina)
- Gestão de grupos (Saber liderar pessoas e grupos)
- Gestão de conflitos (Conseguir mediar situações de discordância ou desavenças)
- Habilidades socioemocionais (Sem julgamentos considerando valores pessoais)
- Empatia (Se colocar no lugar do outro, tentando compreender os *porquês* da situação)
- Assertividade (Ser direto, pontuar sem fazer ligações de conteúdo desnecessárias)
- Escuta ativa (Escutar o que é dito, sentido, seja isso enunciado claramente ou não)
- Liderança (Entender que ser um mediador é ser um líder naquele dado grupo/coletivo)
- Organização (Manter em ordem tudo relativo à oficina/atividade)
- Pontualidade (Respeitar o tempo: para começar, terminar e ir para outro momento)
- Planejamento (Planejar antes da oficina e após os encontros)
- Responsabilidade e comprometimento (Com todos do grupo e com as relações criadas)
- Proatividade (Estar disposto a fazer antes de ser solicitado, prever a demanda)
- Motivação para ajudar os outros (Se colocar nesse espaço de estar disposto)
- Capacidade de acolhimento (Criar espaços/momentos convidativos)
- Ser comunicativo (Saber falar, solicitar e repreender de forma construtiva)

- Criatividade para manter os participantes engajados na oficina/atividade
- Flexibilidade com as pessoas e atividades (Estar aberto ao novo e ao diferente)
- Ética e sigilo (Manter o que é discutido apenas no grupo. Caso haja a necessidade de levar algo para fora da confiança do grupo, consultar os envolvidos antes)

## Preparo do mediador para a oficina

Uma etapa fundamental para qualquer ação é o planejamento. Depois, com tudo o que acontecer, conduzir uma avaliação para validar o que deu certo e adaptar/mudar o que apresentou falhas ou não foi eficiente.

### Antes do encontro/ da oficina

1. Dedicar um tempo para estudar o conteúdo do encontro/da oficina daquela semana;
2. Dedicar um tempo para rever o que foi dito/percebido no último encontro;
3. Anotar falas para situações que precisam de intervenção e passaram despercebido;
4. Separar todo o material ou ferramentas necessárias para o encontro/oficina;
5. Pegar um caderno para notas e/ou outro meio de gravação do que for dito;
6. Fazer todo e qualquer informe necessário, com antecedência, e para todos;
7. No dia, organize o espaço previamente, para poder se dedicar ao acolhimento das pessoas na chegada.

### Durante o encontro/ a oficina

1. Pedir licença para fazer as anotações e/ou outro meio de gravação do que for dito; (Informar que será para recapitular o que for dito para retomada da semana seguinte)
2. Estar atento a tudo que acontece durante a atividade/oficina;
3. Ser sensível às emoções e ideias do que pode ser significativo;
4. Mediar e abrir ao entendimento em divergências e eventuais conflitos;
5. Falar sempre de modo claro;
6. Sempre olhar para todos do grupo, evite focar em apenas um lado/algumas pessoas;
7. Procure ser objetivo no que fala;
8. Caso necessário, parafraseie o que disse e explique o que realmente queria dizer;
9. Incentive a participação de todos: todo mundo importa;
10. Explique os conceitos/conteúdos;

11. Explique a proposta de atividade daquele encontro;
12. Direcione a atividade;
13. Finalize a atividade (Faça um fechamento do que foi solicitado, do que foi dito e do que foi apresentado);
14. Por fim, organize o espaço para dar continuidade a organicidade escolar (cada espaço tem uma finalidade e deve estar à disposição de todos do corpo escolar).

Depois do encontro/ da oficina

1. Estar à disposição para sanar possíveis dúvidas ou questionamentos dos participantes;
2. Guardar toda a produção, se houver, daquele encontro, seja ela física ou digital;
3. Fazer uma autoavaliação se os objetivos daquele encontro foram alcançados;
4. Propor encaminhamentos se sentir que algo ficou pendente ou foi pouco abordado;
5. Anotar toda e qualquer proposta que surgir, a fim de compartilhar com o grupo depois.



# CADERNO DO **P**articipante

## CADERNO DO PARTICIPANTE

O participante é qualquer pessoa da comunidade escolar que desempenhará a função de participar, contribuir e realizar a atividade na oficina.

### Função do participante

O participante é o indivíduo, seja ele alguém da equipe pedagógica, administrativa, familiar, estudantes ou de serviços, ou seja, participante da comunidade escolar, que participa como foco no processo de aprendizagem e ensino. Ele é o indivíduo, em sua singularidade, mas também o coletivo, em formato de grupos. A função dele é ser parte do grupo, sendo parte das diversas formas de interações, como protagonista, na maioria das vezes.

É função do participante se envolver na análise de sua própria realidade e na interação entre os membros com as situações abordadas. O participante é um indivíduo que busca seus interesses, se identificando com o grupo (ou não), assim toma consciência da sociedade e dos valores que norteiam suas escolhas, das diferenças e onde/como podem exercer sua máxima participação.

São nesses espaços que o participante reconhece o valor e pertinência da participação, como agente de mudança para a compreensão e redução de sua vulnerabilidade, e da sua contribuição para o todo social, através do empoderamento e de ações que o envolvam. Assim, o participante entende que suas ações nas atividades transcendem o âmbito de seus interesses, sejam individuais ou coletivos, e que podem ter como espaço a escola, através de mobilizações. Esse papel requer preparo, estudo, sensibilidade e habilidades (cognitivas e sociais) em saber receber e pedir suporte para que a colaboração aconteça.

*O participante é um protagonista.* Esse protagonismo reconhece potencialidades e valores que resultará no desenvolvimento integral e em melhorias para a coletividade. Outro ponto, o participante pode não ser capaz de identificar suas fortalezas e dificuldades, sendo necessário que estejam dispostos a ressignificar seus preceitos e “achismos”, entendo que a liberdade de expressão requer um senso crítico na consolidação dos seus posicionamentos.

O participante tem a função de contribuir para a realização da atividade proposta na oficina, sendo necessário participar de cada encontro, ou da grande maioria dos encontros. Deve compreender que cada encontro possui uma finalidade, e que deve haver um preparo para essa ação.

O participante deve procurar criar laços com grupo, e sempre que possível, oferecer ajuda, ou solicitá-la, durante os encontros, além de fazer um resumo semanal do que já foi abordado/discutido e considerou importante, ou teve dúvidas, e contribuir para a consolidação da oficina.

## Perfil do participante

O participante é parte do grupo e da oficina, ou seja, alguém do corpo escolar ou da família. Quando houver convidados externos, sempre deve haver o direcionamento sobre recapitular os acordos estabelecidos pelo coletivo, além de uma breve apresentação para iniciar o acolhimento.

Além disso, ele precisa expressar não apenas o que é questionado, mas compreender os valores por trás dos discursos que temos, nossos modos de se comunicar, como as expectativas e as frustrações que temos dialogam entre si e com aquele dado grupo, podendo gerar conflitos.

A atuação do participante exige estratégias de interação e avaliação nas diversas etapas da oficina, tendo por princípio a colaboração construtiva, ou seja, parte de cada etapa e na construção do todo proposto.

Espera-se do participante as seguintes habilidades:

- Gestão de tempo (Saber organizar suas falas dentro do tempo nos encontros da oficina)
- Inteligência emocional (Saber lidar com as diferentes pessoas e grupos)
- Gestão de conflitos (Conseguir lidar com situações em que é contrariado)
- Habilidades socioemocionais (Lidar com as diferenças e sentimentos diversos)
- Empatia (Se colocar no lugar do outro, tentando compreender os *porquês* da situação)
- Assertividade (Ser direto, pontuar sem fazer ligações de conteúdo desnecessárias)
- Escuta ativa (Escutar o que é dito, sentido, seja isso enunciado claramente ou não)



- Protagonismo (Entender que ser um participante é ser um protagonista nas interações)
- Organização (Manter em ordem tudo relativo à sua participação na oficina/atividade)
- Pontualidade (Respeitar o tempo: para começar, terminar e ir para outro momento)
- Planejamento (Planejar para estar nos encontros)
- Responsabilidade e comprometimento (Com todos do grupo e com as relações criadas)
- Proatividade (Disposição para fazer antes de ser solicitado)
- Motivação para ajudar os outros (Se colocar nesse espaço de estar disposto)
- Capacidade de acolhimento (Criar espaços/momentos convidativos)
- Ser comunicativo (Saber como falar e expor o que realmente quis dizer)
- Flexibilidade com as pessoas e atividades (Estar aberto ao novo e ao diferente)
- Ética e sigilo (Manter o que é discutido apenas no grupo, criar o laço da confiança)

## Preparo do participante para a oficina

Uma etapa fundamental para qualquer ação é o planejamento. Depois, com tudo o que acontecer, conduzir uma autoavaliação para validar o que atingiu as expectativas e adaptar/mudar o que apresentou falhas, não foi eficiente ou gerou frustrações.

### Antes do encontro/ da oficina

1. Dedicar um tempo para estudar o conteúdo do encontro/da oficina daquela semana;
2. Dedicar um tempo para entender o que foi dito/percebido no último encontro;
3. Anotar dúvidas que passaram despercebidas para serem perguntadas;
4. Separar todo o material ou ferramentas necessárias para o encontro/oficina;
5. Pegar um caderno para notas ou outro meio de registro do que achar importante;
6. Se despir de todo “achismo” ou preconceitos existentes ao diferente;
7. No dia, organize seu tempo, para chegar com antecedência, e poder auxiliar, caso precisem.

### Durante o encontro/ a oficina

1. Pedir licença para questionamentos e/ou outras colocações pertinentes;
2. Estar atento a tudo que acontece durante a atividade/oficina;
3. Ser sensível às emoções e ideias dos outros e que pode ser significativo;
4. Se colocar na postura de aprendizado com divergências e eventuais conflitos;



5. Falar sempre de modo claro;
6. Sempre olhar para todos do grupo, evite focar em apenas um lado/algumas pessoas;
7. Procure ser objetivo no que fala;
8. Caso necessário, parafraseie o que disse e explique o que realmente queria dizer;
9. Respeite a participação de todos: todo mundo importa;
10. Escute com atenção os conceitos/conteúdos apresentados;
11. Escute a proposta de atividade daquele encontro apresentado;
12. Realize a atividade;
13. Esteja a disposto(a) a ser parte do grupo, da atividade, da oficina;
14. Por fim, auxilie na organização do espaço para dar continuidade a organicidade escolar (cada espaço tem uma finalidade e deve estar à disposição de todos do corpo escolar)

#### Depois do encontro/ da oficina

1. Fazer uma autoavaliação se os objetivos daquele encontro foram alcançados;
2. Anotar as dúvidas, se sentir que algo ficou pendente ou foi pouco abordado;
3. Anotar toda e qualquer proposta que surgir, a fim de compartilhar com o grupo depois.



# Oficina

## OFICINA

A proposta é promover uma oficina teórica e prática, dividida em trilhas formativas desenvolvida em encontros presenciais. Esse percurso de formação é ofertado a comunidade escolar e a família, que poderão adquirir conhecimentos teóricos e práticos sobre o conselho escolar e aprimorar as habilidades e as competências de forma inovadora e criativa para se tornarem bons mediadores participativos.

Os membros da comunidade escolar terão a oportunidade de percorrer os espaços de formação, passando pelos conhecimentos teóricos (os aspectos conceituais e legais sobre os conselhos escolares) até os aspectos práticos (farão dinâmicas, explanaram sobre as vivências em situações desencadeadora e aprenderão a romper com espaços centralizadores). Os encontros serão dirigidos pelo(s) mediador(es), direcionado às pessoas da comunidade escolar e local para que possam atuar como multiplicadores dos assuntos relativos ao uso das tecnologias na unidade a que pertencem.

### Descrição da oficina

Quando pensamos no uso das tecnologias nas relações e nos espaços escolares é necessário um olhar mais cuidadoso, pois muitas vezes é necessário compreender os espaços para além da materialidade (algo concreto), mas compreender a subjetividade, representações, sentimento de pertencimento e qualquer outra ação que possa dar o “indicativo de resposta” ao que é proposto.

Assim pensamos, em alguns passos, como também proposta de atividades para essa oficina.

### Objetivos

Essa oficina tem como objetivo geral propor estratégias de intervenção para compreender o uso das tecnologias nas relações e nos espaços escolares. Quanto aos objetivos específicos, temos:

- Fortalecer a participação da família nos espaços escolares;
- Formar sobre o que são as tecnologias;
- Estimular a troca de experiência entre os membros da comunidade escolar;

- Conhecer as ações que podem ser realizadas com foco na melhoria das relações na escola;
- Estudar sobre como verificar a veracidade de informações/dados divulgados; e
- Identificar os problemas da escola e encontrar alternativas que possam gerar soluções.

## Metodologia

A oficina será organizada em encontros presenciais com ofertas de conhecimentos teóricos e práticos sobre as tecnologias, apresentada de forma participativa, colaborativa e crítico-reflexiva. A aprendizagem acontece num espaço de ação e reflexão, articulando o cotidiano, o conhecimento social e o conhecimento científico/acadêmico, possibilitando contextualizar a realidade.

## Competências a serem desenvolvidas

As competências podem ser entendidas como sendo o conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHA) necessárias ao desempenho de determinadas funções, visando o alcance dos objetivos estabelecidos. Segundo a BNCC (2016), e adaptando a proposta da oficina temos:

Tabela: Competências a serem desenvolvidas na Educação Básica

<b>CONHECIMENTO</b>	Valorizar e utilizar os conhecimentos físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
<b>CRIATIVIDADE</b>	Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria da reflexão, da análise crítica, e da imaginação, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.
<b>CULTURA DIGITAL</b>	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.

<b>DIVERSIDADE</b>	Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações sociais alinhadas ao exercício da cidadania, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
<b>COMUNICAÇÃO</b>	Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos.
<b>EMPATIA E COOPERAÇÃO</b>	Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza

Fonte: Adaptado da BNCC (2016).

## Público-alvo

Estudantes, professores, diretores escolares, famílias, profissionais da educação, representantes da comunidade local (todo o corpo escolar). O foco da proposta é para escolas que atendam o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, podendo haver adaptações para se enquadrar a Educação Infantil.

## Recursos necessários

Os recursos são componentes do ambiente da aprendizagem (GAGNÉ, 1975) que fomentam à estimulação para o ensino e a aprendizagem. Quando são usados com potencialidade, colaboram para motivar e despertar o interesse dos participantes desenvolvendo a experiência concreta.

É importante reforçar que não é necessário procurar recursos novos e complexos; mas é inegável a importância de entender (e se possível dominar) a usabilidade das ferramentas propostas. Se for incrementar as atividades nos encontros, garanta que o mediador saiba como conduzir o que é proposto.

## Recursos Humanos

Para a implementação da oficina, a Escola poderá fazer parcerias com *profissionais* aptos a desenvolver o trabalho com a comunidade escolar.

- 1 mediador (no mínimo)
- Monitores (caso precisem)
- Comunidade escolar

## Recursos Materiais

- Canetas
- Folhas ou bloco para anotações
- Caixa de som
- Lista de presença

## Recursos Digitais

Os equipamentos eletrônicos a serem disponibilizados pela escola não podem integrar as despesas com a oficina.

- *Wi-fi* (rede para internet)
- Notebooks ou Celulares

## Recursos Financeiros

– O PDDE Educação e Família é a ação que possibilita o repasse de recursos financeiros a escolas selecionadas para viabilizar a execução do Plano de Ação da escola, incluindo essa proposta de oficina.

Os recursos financeiros repassados pelo PDDE Educação e Família são de custeio e poderão ser utilizados apenas na contratação de serviços e compra de material de consumo para a realização desta oficina.



### GASTOS COM CUSTEIO

As despesas com custeio são aquelas que correspondem aos gastos para manutenção dos serviços ou na aquisição de um bem de capital que não ficará como patrimônio, por exemplo, materiais para as oficinas.

### GASTOS COM CAPITAL

As despesas com capital são aquelas que correspondem aos gastos para a produção ou geração de novos bens, ou serviços que ficarão como patrimônio, por exemplo, móveis/eletrônicos para a escola.

### RECURSOS FINANCEIROS

O PDDE Educação e Família é a ação que possibilita o repasse de recursos financeiros a escolas selecionadas pelo Programa Escola e Comunidade para viabilizar a execução do Plano de Ação da escola.

Os recursos financeiros repassados pelo PDDE Educação e Família são de custeio e poderão ser utilizados na contratação de serviços e compra de material de consumo para a realização desta ação.

Os profissionais de educação integrantes da rede de ensino não podem integrar as despesas com a Visita Guiada.

Então, o que pode ou não pode comprar com os recursos financeiros repassados pelo PDDE Educação e Família que são de CUSTEIO?

PODE ✓	NÃO PODE ✗
Materiais para a oficina	Eletrônicos para a escola
Folhas, cadernos, canetas etc. para realização da oficina	Computadores para a escola



Impressão (específica) de material para a oficina	Impressoras para a escola
Itens para cada um dos participantes para usar na oficina	Prêmios ou presentes
Contratação de palestrantes	Gastos com pessoal (salário, férias, 13º, diárias e passagens)
Itens para compor o espaço necessário para a oficina	Reformas ou ampliação de áreas construídas

Para saber mais, acesse o Guia de Execução dos Recursos do PDDE, acessando o [link](https://www.gov.br/fnde/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/pdde/media-pdde/GUIADEEXECUODOSRECURSOSDOPDDEv4FINAL.pdf):  
<https://www.gov.br/fnde/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/pdde/media-pdde/GUIADEEXECUODOSRECURSOSDOPDDEv4FINAL.pdf>

De acordo com orientação do FNDE, **é permitida a contratação de pessoa física para o desenvolvimento de atividades** previstas no Plano de Ação da escola. Nesse caso, pode ser aceito recibo como documento probatório da despesa, desde que nele constem, no mínimo, as especificações dos serviços, o nome, CPF, RG, endereço, telefone e a assinatura do prestador.

Vale ressaltar que **não é permitida a contratação de profissional da escola** para o desenvolvimento das atividades previstas no Plano de Ação da escola.

De acordo com a Resolução FNDE nº 15, de 16 de setembro de 2021, é vedada a aplicação dos recursos do PDDE e Ações Integradas em:

- I – implementação de outras ações que estejam sendo objeto de financiamento por outros programas executados pelo FNDE, exceto aquelas executadas sob a égide das normas do PDDE e Ações Integradas (Exemplo: Livros didáticos já distribuídos pelo PNLD);
- II – gastos com pessoal (Ex: contador; secretária);
- III – pagamento, a qualquer título, a:
  - a) agente público da ativa por serviços prestados, inclusive consultoria, assistência técnica ou assemelhados;
  - b) pagamento por serviços prestados por servidor público da ativa, ou empregado de empresa pública ou de sociedade de economia mista em empresas privadas que tenham servidor público em seu quadro societário, mesmo que o serviço prestado se trate de consultoria, assistência técnica ou assemelhados;
  - c) despesas de manutenção predial, tais como aluguel, conta de telefone, água, luz e esgoto;



d) despesa de caráter assistencialista (Ex: uniforme, material escolar para o aluno).

IV – cobertura de despesas com tarifas bancárias não previstas em acordo entre o FNDE e o Banco do Brasil;

V – dispêndios com tributos federais, distritais, estaduais e municipais, quando não incidentes sobre os bens adquiridos ou produzidos ou sobre os serviços contratados para a consecução dos objetivos do PDDE e Ações Integradas;

VI – passagens e diárias;

VII – combustíveis e materiais para manutenção de veículos e transportes para atividades administrativas;

VIII – flores, festividades, comemorações, coquetéis, recepções, prêmios, presentes;

IX – reformas de grande porte e ampliação de áreas construídas.

## Local

Uma sala ou outro espaço devidamente preparado para os encontros. Esse espaço deve ser minimamente equipado com os materiais solicitados para aquele dado encontro, caso seja necessário. Também, é importante pensar num espaço para as crianças menores que podem ir acompanhando os familiares, uma vez que pode ocorrer de não terem com quem deixar e ter que leva-los até o encontro. Pensar num espaço acolhedor, é literalmente **acolher a todos, sem exceções!**

## Tempo

A oficina é desenvolvida em ciclo de três etapas. Na primeira etapa há a construção dos espaços de acolhimento; na segunda há os encontros semanais ou quinzenais, com atividades presenciais; e por fim, há a autoavaliação com encaminhamentos de ações permanentes para consolidar as práticas de uso das tecnologias com criticidade.

1. Identificar a influência das tecnologias nas nossas relações pessoais, escolares e familiares;
2. Entender com criticidade as informações/dados que temos acesso;
3. Formar sobre o que são as funções das tecnologias; e
4. Fomentar ações para incentivar a participação de todos na escola.

## Divulgação

A divulgação é uma etapa fundamental para a efetividade da oficina. Afinal, para que a oficina ocorra é necessário a adesão da comunidade escolar. E como ter essa participação? O passo inicial é divulgar: levar a informação ao maior número de pessoas. Esse convite deve ser atrativo, instigar a curiosidade e despertar o desejo de fazer parte.

Assim, temos como (possíveis) propostas:

- Convite formal a ser enviado para a comunidade escolar.
- Chamar oralmente: pessoas convidam pessoas diretamente.
- Publicação nas redes sociais ou no site da unidade escolar (caso possua).
- Produção de cartaz e/ou banner, fixado na entrada da escola, pátio e/ou murais.

## Impacto esperado

A oficina tem como foco o fortalecimento e estímulo da participação qualificada da família e da comunidade na escola. Como impacto esperado se tem:

- Aumento da interação das famílias e da comunidade nas ações da escola;
- Compreensão sobre o uso das tecnologias;
- Construção de um espaço acolhedor, onde todos sintam vontade de estar; e
- Validação das relações mais saudáveis.

## Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2016.
- GAGNÉ, R. *Como se realiza a aprendizagem*. Rio Janeiro: Cosmos, 1975.

## ETAPAS DA OFICINA

A oficina é uma metodologia de trabalho que prevê a formação colaborativa, prevendo momentos de interação e troca de saberes, a partir da horizontalidade, na construção do que é proposto. Optamos por propor a construção dessa oficina em três etapas, pensando em passos importantes: a construção do espaço de acolhimento, usado para os encontros da oficina; os encontros que ocorrem semanal ou quinzenalmente; e a finalização com encaminhamentos para práticas de prevenção de violência na escola.

## Primeira etapa

A primeira etapa é a construção do espaço de acolhimento, local também em que ocorrerá os encontros. Essa construção pode ser fixa ou móvel, pensando na usabilidade do espaço.

*Posso deixar esse espaço fixo, sem gerar prejuízos para as outras atividades na escola?*

*Se sim*, a construção pode ser fixa, o que poupa o trabalho antes dos encontros.

*Se não*, a construção deve ser móvel, sendo colocada antes e retirada após os encontros.

O espaço de acolhimento serve a propósitos específicos: acolher e dar a sensação de segurança. É um espaço de conforto, de reflexão, para resgatar os vínculos, reforçando o colaborativo, evitando o distanciamento entre o "eu", o "outro" e o "nós".

**CONSTRUÇÃO:** Pode ter foto de familiares, desenhos, leis, notícias sobre novas tecnologias e/ou objetos que os participantes tenham algum apego. O principal é que seja um local, fisicamente, com espaço para rodas de conversas e atividades que necessitem andar/transitar; simbolicamente, seguro, onde as pessoas se sintam acolhidas e partes daquele todo.

## Segunda etapa

A segunda etapa corresponde aos encontros, eles serão direcionados por um mediador, que preferencialmente deve ser alguém da comunidade escolar. Essa etapa será melhor descrita ao longo desse manual.

## Terceira etapa

A terceira etapa, e final, se baseia na divulgação. É sobre os encaminhamentos decorrentes do que foi estudado, refletido e abordado durante os encontros e será revertido em ações para a comunidade escolar. Como também, a divulgação na aba "Projetos da Escola", no aplicativo **Clique Escola**, após realização da oficina; colocando todas as adaptações, rearranjos e alterações realizadas no decorrer dessa proposta que viabilizaram novos olhares e possibilidades.

Será necessária uma avaliação, para rever o que causou impactos positivos e o que não cumpriu o esperado, mas pode ser aproveitado (com adaptações) ou deve ser descartado. Para isso podemos usar os seguintes questionamentos:

*De onde viemos?*

*Onde estivemos?*

*Para onde queremos ir?*

Defina um tema, recapitule tudo o que ocorria antes, resgate tudo o que foi dito/trabalhado, e por fim estabeleça as mudanças visíveis (de imediato) e as em construção.

Por fim, pegar todas as considerações, que foram discutidas na oficina, transformá-las em propostas de ações que deverão ser fundamentadas junto ao Conselho Escolar, pensando nas funções e no uso das tecnologias no contexto escolar (intervenção e mediação) e intensificação das relações, nos distintos meios físicos e/ou digitais, com respeito as diferenças; pensando em espaços de representatividade na/para a comunidade escolar; além de reformulações do Projeto Político Pedagógico (PPP) desse novo viés da escola. Consolidando as vivências nessa oficina como algo que constitui o próprio todo escolar.

## ENCONTROS DA OFICINA

Os encontros são os momentos de interação entre a comunidade escolar em que há a abordagem de uma determinada temática. O ideal é que aconteçam semanalmente ou, no máximo, quinzenalmente. Devem ser mediadas por um mediador que, preferencialmente, deve ser um membro da comunidade escolar.

### Primeiro encontro

O primeiro encontro é o momento de compreender seu papel e dos outros no uso das tecnologias nas relações pessoais, escolares e familiares. É a primeira interação do grupo, nesse espaço, além dos conteúdos, é que se deverá consolidar os primeiros vínculos e laços, visando compreender o papel de cada indivíduo no grupo: pensando nas suas contribuições e possíveis limitações.

O grupo deve ter em sua constituição membros de todos os setores da unidade escolar, assim como um mediador (ou mais) para cada grupo.

Quanto a constituição de subgrupos deve haver membros do corpo docente, da gestão, técnicos-administrativos, prestadores de serviços, familiares e estudantes; ou seja, um representante de cada setor da unidade escolar.

## Tema

O tema do primeiro encontro será **o uso das tecnologias nas relações pessoais, escolares e familiares**. Compreender os diferentes tipos de tecnologias que permeiam as estruturações sociais auxiliam compreender como nossas relações estão se estruturando, além de permitir conhecer como consumimos essas novas tecnologias, contribuindo para articular um trabalho que potencialize o que esses avanços oferecem e, possivelmente, amenizar os conflitos/danos que esse mesmo processo pode gerar ao indivíduo e ao coletivo.

## Roteiro detalhado

Nesse espaço, teremos o detalhamento de cada momento na realização da oficina.

### Momento 1

Deve-se ter um cuidado especial com a luminosidade/claridade do local para que “todos possam ver todos”; assim como a ambientação sonora, se houver música, opte por sons calmos, instrumentais, que possibilitem o relaxamento.

Organize também as cadeiras, caso haja, ou o posicionamento do mediador para que o contato seja sempre o mais direto: olhar as pessoas, e as pessoas se olharem, é fundamental. Também é bom ter uma atenção para a ventilação do local.

Esse primeiro momento será frequente. É a recepção. Assim, ter uma mesa ou local para recepção dos participantes, que poderão assinar a lista de presença, com a participação do(s) mediador(es) na entrada do local para receber as pessoas.

Se houver um local para acolher as crianças, que acompanham as famílias, elas devem ser encaminhadas com o auxílio dos monitores ou pela pessoa responsável.

### Momento 2

Esse é o momento da dinâmica. Optamos por sempre começar por essa ação para tornar a interação mais harmoniosa, pois permite que as relações sejam estabelecidas

sempre no começo do encontro, dando seguimento para a explanação teórica e, logo em seguida, das vivências.

**Dinâmica: “Jogo da memória: que avanço é esse?”**

Os participantes serão separados em trios ou quartetos, sempre pensando na disposição de um aluno, um familiar e algum adulto do corpo escolar, e deverão ler as regras do jogo (ANEXO A) e estabelecer como será definido quem começa a jogar. Assim, cada grupo deverá jogar o jogo até ter um “ganhador” que será quem completar o maior número de pares ao finalizar as cartas.

Após essa interação, todo participante, terá um dado tempo, no máximo 2 minutos, para direcionar uma breve reflexão, com a finalidade de observar o que já tinha algum dado conhecimento ou não.

Todos devem ao final sentar na roda de conversa e poder escutar o que é dito pelo outro. Caso alguém não se sinta confortável em oralizar, pode apenas indicar algum ponto que chamou sua atenção na dinâmica. O tempo desse participante deve ser respeitado com o restante do grupo aguardando passar o tempo em silêncio.

Quando todos tiverem feito a dinâmica, o mediador deve pedir para que nos últimos minutos as pessoas façam uma reflexão sobre quantas coisas foram ditas: o que são tecnologias? O que eu já sabia? O que foi novidade para mim?

<b>Quem?</b>	<b>O que?</b>
<b>(Mediador)</b>	Orientar  Explicar como ocorrerá a dinâmica, os tempos e o que será solicitado.
<b>Participantes</b>	Participar do jogo.
<b>Participantes</b>	Fazer o que é pedido: falar na roda de conversa suas percepções.

<b>Mediador</b>	Após todos terem participado, fazer uma breve síntese.
-----------------	--

### Momento 3

Essa etapa consiste na apresentação do conteúdo.

Após a dinâmica, começar indagando se imaginam qual a temática será abordada no dia.

– *Depois da dinâmica, vocês acham que vamos falar sobre o quê hoje?*

Deixar um espaço para o levantamento das hipóteses.

Se houver dificuldade de participação, ficar indagando aos participantes (Fulano, o que você acha? Ciclano, e você?)

Após o levantamento das hipóteses, deixar claro o tema do dia: **as tecnologias e seus usos**.

Explicar o que são e os usos das tecnologias (ANEXO B) e a importância desse tema quando pensamos no trabalho sobre o uso dessas tecnologias de modo crítico e como elas impactam nas relações.

<b>Quem?</b>	<b>O quê?</b>
<b>(Mediador)</b>	Após dinâmica, perguntar Vocês acham que vamos falar sobre o quê?
<b>Participantes</b>	Levantar hipóteses sobre o que acham que é a temática.
<b>Mediador</b>	Expor e explicar o tema.

### Momento 4

Após a exposição do tema do dia, é o momento de **abrir a roda de conversa**. Será nesse espaço que ocorrerão as discussões, ponderações e dúvidas sobre as tecnologias e seus usos nas relações pessoais, escolares e familiares. O foco é a partir das vivências



pessoais, relações familiares e as relações entre pares no contexto escolar explorar o tema do dia.

Para isso, algumas questões podem incentivar o começo do debate e/ou instigar a participação (se houver pausas longas, sem participação).

- Como você se comunica com as pessoas?
- Como você lida com novas redes sociais que são lançadas?
- Como são as relações com as pessoas nas redes sociais que você tem algum perfil?
- Você tem acesso às tecnologias assim que elas são lançadas?
- Você vê alguma vantagem no avanço das novas tecnologias?
- Você vê alguma desvantagem no avanço das novas tecnologias?

Durante as colocações dos participantes, o mediador pode ir fazendo anotações do que julgar importante e/ou o que precisa ser “redirecionado” (falas que podem gerar conflitos ou discursos problemáticos) para compor o fechamento da roda de conversa.

Também é importante caso haja algum embate, fazer as mediações entre os participantes com posicionamentos discrepantes/opositores. **Lembrando que não deve haver julgamentos nem condenações pelo que for dito; se for algo polêmico: mediar para a pessoa refletir sobre o próprio posicionamento/fala.**

Por fim, fazer o fechamento, relacionando o que foi dito, as experiências relatadas com o tema do dia; como também mencionar como identificar os diferentes tipos e usos de tecnologias nas nossas relações sociais para entender como interferem, direta ou indiretamente, nos direcionamentos que temos ou das opiniões que formamos. Que quando não fazemos esse processo de identificação, as relações ficam frágeis, principalmente pela frustração de não compreender como algo que é coletivo (como as redes sociais) podem gerar sentimentos e percepções tão distintas aos seus usuários naquele dado momento.

## Momento 5

Esse é o momento da finalização do encontro. O mediador deve agradecer aos presentes e ressaltar a importância da participação de todos nas etapas seguintes. Como também, devem ser destinados alguns minutos finais para socialização entre os participantes presentes (para poderem conversar e/ou se despedirem); assim como sanar possíveis dúvidas e/ou demandas que surgirem.



## Objetivos

Temos como objetivo geral nesse primeiro encontro mostrar a importância de compreender os tipos e usos das tecnologias.

Como objetivos específicos, temos:

- Evidenciar as usabilidades das (novas) tecnologias;
- Entender as potencialidades e limitações das tecnologias; e
- Compreender como as relações se estruturam influenciadas pelas tecnologias.

## Recursos

### Recursos humanos

- 1 Mediador (ou mais)
- Membros da comunidade escolar

### Recursos físicos

- Folha impressa com o jogo da memória (ANEXO A)
- Folha impressa com o conteúdo (ANEXO B)

## Avaliação

Após o término do encontro, será programada uma reunião com os mediadores envolvidos na preparação e mediação na realização das atividades para discussão de pontos essenciais como: as percepções dos discursos durante as trocas na roda de conversa; os pontos favoráveis em relação ao ambiente, tempo e participação; ponto desfavoráveis que necessitam de melhorias que devem ser implantadas nos próximos encontros.

## Segundo encontro

O segundo encontro é o momento de (re)conhecimento da veracidade das informações/dados. É a atividade do grupo com foco de aprendizagem para além dos muros da escola, conhecer como a realidade externa adentra a rotina escolar, nesse espaço é que se deverá consolidar as primeiras aprendizagens que desnaturaliza algumas concepções sobre a temática abordada, trazendo alguns pontos positivos sobre o acesso e o uso das tecnologias.

O grupo deve ter em sua constituição membros de todos os setores da unidade escolar, assim como um mediador (ou mais) para cada grupo.

Quanto a constituição de subgrupos deve haver membros do corpo docente, da gestão, técnicos-administrativos, prestadores de serviços, familiares e estudantes; ou seja, um representante de cada setor da unidade escolar.

## Tema

O tema do segundo encontro será a **veracidade das informações/dados** aos quais temos acesso. Compreender como as informações, notícias e/ou qualquer outro dado que consumimos constituem nossas relações sociais, além da nossa própria constituição como sujeito, dando embasamento aos nossos discursos, certezas e até nossos distanciamentos ao que não entendemos como “certo ou aceitável”

## Roteiro detalhado

Nesse espaço, teremos o detalhamento de cada momento na realização da oficina.

### Momento 1

Deve-se ter um cuidado especial com a luminosidade/claridade do local para que “todos possam ver todos”; assim como a ambientação sonora, se houver música, opte por sons calmos, instrumentais, que possibilitem o relaxamento.

Organize também as cadeiras, caso haja, ou o posicionamento do mediador para que o contato seja sempre o mais direto: olhar as pessoas, e as pessoas se olharem, é fundamental. Também é bom ter uma atenção para a ventilação do local.

Esse primeiro momento será frequente. É a recepção. Assim, ter uma mesa ou local para recepção dos participantes, que poderão assinar a lista de presença, com a participação do(s) mediador(es) na entrada do local para recepcionar as pessoas.

Se houver um local para acolher as crianças, que acompanham as famílias, elas devem ser encaminhadas com o auxílio dos monitores ou pela pessoa responsável.

## Momento 2

Esse é o momento da dinâmica. Optamos por sempre começar por essa ação para tornar a interação mais harmoniosa, pois permite que as relações sejam estabelecidas sempre no começo do encontro, dando seguimento para a explanação teórica e, logo em seguida, das vivências.

### Dinâmica: “Dá um clique aí!”

Os participantes serão separados em trios ou quartetos, sendo que um deles deverá ter acesso a um aparelho celular com acesso à internet (poderá ser cedido a senha do *wi-fi* da escola), sempre pensando na disposição de um aluno, um familiar e algum adulto do corpo escolar, e deverão ler as regras do jogo e estabelecer como será definido quem começa a jogar. Assim, cada grupo deverá realizar os comandos até finalizar todos os passos indicados (ANEXO D).

Após essa interação, todo participante, terá um dado tempo, no máximo 2 minutos, para direcionar uma breve reflexão, com a finalidade de observar o que já tinha algum dado conhecimento ou não.

Todos devem ao final sentar na roda de conversa e poder escutar o que é dito pelo outro grupo: que irão socializar o resultado final da sua atividade. O tempo desse grupo deve ser respeitado com o restante dos participantes aguardando passar o tempo em silêncio, caso a socialização seja realizada de forma breve.

Quando todos tiverem feito a dinâmica, o mediador deve pedir para que nos últimos minutos as pessoas façam uma reflexão sobre quantas coisas foram ditas: o que é o senso comum? O que são *fakes news*? O que são fontes confiáveis? O que eu já sabia? O que foi novidade para mim?

Quem?	O quê?
(Mediador)	Orientar  Explicar como ocorrerá a dinâmica, os tempos e o que será solicitado.

<b>Participantes</b>	Participar do jogo.
<b>Participantes</b>	Fazer o que é pedido: falar na roda de conversa as percepções do grupo.
<b>Mediador</b>	Após todos terem participado, fazer uma breve síntese.

### Momento 3

Essa etapa consiste na apresentação do conteúdo.

Após a dinâmica, começar indagando se imaginam qual a temática será abordada no dia.

– *Depois da dinâmica, vocês acham que vamos falar sobre o que hoje?*

Deixar um espaço para o levantamento das hipóteses.

Se houver dificuldade de participação, ficar indagando aos participantes (Fulano, o que você acha? Ciclano, e você?)

Após, o levantamento das hipóteses, deixar claro o tema do dia: **veracidade das informações/dados** aos quais temos acesso diariamente.

Explicar o que é, as funções das informações e como verificar a veracidade do que consumimos (ANEXO C) e a importância de compreender esses temas para analisar como as *fakes news* são criadas, divulgadas e consolidadas nos espaços e nas relações sociais.

<b>Quem?</b>	<b>O quê?</b>
<b>(Mediador)</b>	Após dinâmica, perguntar: Vocês acham que vamos falar sobre o quê?
<b>Participantes</b>	Levantar hipóteses sobre o que acham que é a temática.
<b>Mediador</b>	Expor e explicar o tema.

## Momento 4

Após a exposição do tema do dia, é o momento de **abrir a roda de conversa**. Será nesse espaço que ocorrerão as discussões, ponderações e dúvidas sobre a veracidade das informações que temos acesso. O foco é a partir das vivências pessoais, relações familiares e as relações entre pares no contexto escolar explorar o tema do dia.

Para isso, algumas questões podem incentivar o começo do debate e/ou instigar a participação (se houver pausas longas, sem participação).

- O que é uma informação?
- O que é um dado?
- Como saber se uma fonte é confiável?
- Como saber se informações/dados são *fakes news*?
- Quem participa da propagação das *fakes news*?

Durante as colocações dos participantes, o mediador pode ir fazendo anotações do que julgar importante e/ou o que precisa ser “redirecionado” (falas que podem gerar conflitos ou discursos problemáticos) para compor o fechamento da roda de conversa.

Também é importante caso haja algum embate, fazer as mediações entre os participantes com posicionamentos discrepantes/opositores. **Lembrando que não deve haver julgamentos nem condenações pelo que for dito; se for algo polêmico: mediar para a pessoa refletir sobre o próprio posicionamento/fala.**

Por fim, fazer o fechamento, relacionando o que foi dito, as experiências relatadas com o tema do dia; como também mencionar como as informações, sejam elas verdadeiras ou não, interferem nas relações pessoais, escolares e familiares. Com isso, as interações podem se tornar mais fluídas ou estagnadas, mesmo que não haja essa percepção de imediato: afinal, quando há a consolidação das proximidades por fatos verídicos (validados de algum modo, geralmente científico, ou seja, verdadeiros) as relações se estruturam e se fortificam; quando há a contraposição disso, ou seja, se baseiam nos “achismos” há o distanciamento e uma fragilização nas relações entre os pares.

## Momento 5

Esse é o momento da finalização do encontro. O mediador deve agradecer aos presentes e ressaltar a importância da participação de todos nas etapas seguintes. Como também, devem ser destinados alguns minutos finais para socialização entre os

participantes presentes (para poderem conversar e/ou se despedirem); assim como sanar possíveis dúvidas e/ou demandas que surgirem.

## Objetivos

Temos como objetivo geral nesse segundo encontro conceitualizar e exemplificar o que é a veracidade das informações e dados.

Como objetivos específicos, temos:

- Definir o que é uma informação/dado;
- Estabelecer como verificar a veracidade das informações/dados; e
- Exemplificar como as *fakes news* são criadas, divulgadas e consolidadas no meio

social.

## Recursos

### Recursos humanos

- 1 Mediador (ou mais)
- Membros da comunidade escolar

### Recursos físicos

- Fichas com as orientações
- Lápis
- Folhas sulfite
- Aparelho Celular

### Recursos tecnológicos

- Acesso ao *wi-fi* ou 3G/4G

## Avaliação

Após o término do encontro, será programada uma reunião com os mediadores envolvidos na preparação e mediação na realização das atividades para discussão de pontos essenciais como: as percepções dos discursos durante as trocas na roda de conversa; os pontos favoráveis em relação ao ambiente, tempo e participação; ponto desfavoráveis que necessitam de melhorias que devem ser implantadas nos próximos encontros.

## Terceiro encontro

O terceiro encontro é o momento de estabelecer novas possibilidades para as tecnologias que temos acesso. É na constituição da cultura colaborativa que o grupo se fortifica como tal, e é pela escuta ativa que se fortalece os laços entre o “eu com o outro” e o “outro com nós”, tão importante na constituição do protagonismo e participação ativa quando pensamos nesses saberes constituídos em redes<sup>1</sup>.

O grupo deve ter em sua constituição membros de todos os setores da unidade escolar, assim como um mediador (ou mais) para cada grupo.

Quanto a constituição de subgrupos deve haver membros do corpo docente, da gestão, técnicos-administrativos, prestadores de serviços, familiares e estudantes; ou seja, um representante de cada setor da unidade escolar.

### Tema

O tema do terceiro encontro será a **participação ativa e o protagonismo na cultura digital**. A participação ativa é a abordagem em que toda a interação e envolvimento dos indivíduos ocorre de forma consciente e voluntária seja nas atividades, nos processos ou na tomada de decisões que se interligam às suas vivências pessoais e coletivas; complementarmente o protagonismo, entendido como a atitude proativa baseada na responsabilidade e no comprometimento, constituem as bases para que o processo de ensino, tanto no âmbito escolar quanto no social, sejam validados por cada um, ou seja, é atribuído sentido à aprendizagem.

### Roteiro detalhado

Nesse espaço, teremos o detalhamento de cada momento na realização da oficina.

### Momento 1

Deve-se ter um cuidado especial com a luminosidade/claridade do local para que “todos possam ver todos”; assim como a ambientação sonora, se houver música, opte por sons calmos, instrumentais, que possibilitem o relaxamento.

<sup>1</sup> Compreendendo a rede como uma interligação de um todo: informações, pessoas, notícias, novidades, avanços etc.



Organize também as cadeiras, caso haja, ou o posicionamento do mediador para que o contato seja sempre o mais direto: olhar as pessoas, e as pessoas se olharem, é fundamental. Também é bom ter uma atenção para a ventilação do local.

Esse primeiro momento será frequente. É a recepção. Assim, ter uma mesa ou local para recepção dos participantes, que poderão assinar a lista de presença, com a participação do(s) mediador(es) na entrada do local para receber as pessoas.

Se houver um local para acolher as crianças, que acompanham as famílias, elas devem ser encaminhadas com o auxílio dos monitores ou pela pessoa responsável.

## Momento 2

Esse é o momento da dinâmica. Optamos por sempre começar por essa ação para tornar a interação mais harmoniosa, pois permite que as relações sejam estabelecidas sempre no começo do encontro, dando seguimento para a explanação teórica e, logo em seguida, das vivências.

### Dinâmica: “O líder direcionou...”

A ideia é focar na importância de saber liderar situações – pensando no protagonismo do sujeito – e de prestar atenção no que é dito pelo outro para poder agregar ao grupo – pensando na participação ativa –, e como esse processo auxilia o coletivo a concretizar o que é esperado como resultado. Os participantes devem ficar em grupos (essa definição pode ser feita pelo mediador) e, em conjunto, definir como organizarão quem será o líder a cada rodada da dinâmica.

A dinâmica consiste em estabelecer como se dará a definição da ordem de quem irá liderar (ênfatizando que todos devem contemplar esse papel), assim o líder deverá ficar em frente ao seu grupo e direcioná-los com ações, sendo que o grupo deverá cumprir o solicitado, desde que seja iniciado com “O líder pediu para...”, uma vez que se não começar com essas palavras, o ato não deverá ser cumprido. Caso alguém não preste atenção e acabe fazendo a ação no momento inoportuno, essa pessoa deverá sair da dinâmica, assim sucessivamente, até termos uma única pessoa restante. Após isso, haverá a troca da liderança e a dinâmica recomeçará.

Quando todos tiverem participado e todas as lideranças tiverem sido concretizadas, o mediador deve pedir que nos últimos minutos as pessoas façam uma reflexão sobre a



dinâmica: Liderar é uma tarefa fácil? Saber participar ativamente compondo um grupo é uma tarefa fácil? Como construir espaços para validar os múltiplos protagonismos que temos num dado grupo/coletivo?

Quem?	O quê?
<b>(Mediador)</b>	Orientar Explicar como ocorrerá a dinâmica, os tempos e o que será solicitado
<b>Participantes</b>	Escutar com atenção o que é solicitado e participar da dinâmica.
<b>Mediador</b>	Após todos terem participado, fazer uma breve síntese.

### Momento 3

Essa etapa consiste na apresentação do conteúdo.

Após a dinâmica, começar indagando se imaginam qual a temática será abordada no dia.

– *Depois da dinâmica, vocês acham que vamos falar sobre o que hoje?*

Deixar um espaço para o levantamento das hipóteses.

Se houver dificuldade de participação, ficar indagando aos participantes (Fulano, o que você acha? Ciclano, e você?)

Após o levantamento das hipóteses, deixar claro o tema do dia: **a participação ativa e o protagonismo na cultura digital.**

Explicar o qual a importância de entender as práticas e espaços para validar essa postura protagonista nos direcionamentos das nossas tomadas de decisões, ações e até mesmo nas relações com nossos pares (ANEXO E) e como essa prática é fundamental no contexto pessoal, escolar e familiar.

Quem?	O quê?
<b>(Mediador)</b>	Após dinâmica, perguntar: Vocês acham que vamos falar sobre o quê?
<b>Participantes</b>	Levantaram hipóteses sobre o que acham que é a temática.
<b>Mediador</b>	Expor e explicar o tema.

#### Momento 4

Após a exposição do tema do dia, é o momento de **abrir a roda de conversa**. Será nesse espaço que ocorrerão as discussões, ponderações e dúvidas sobre a o protagonismo e a participação ativa na cultura digital. O foco é a partir das vivências pessoais, relações familiares e as relações entre pares no contexto escolar explorar o tema do dia.

Para isso, algumas questões podem incentivar o começo do debate e/ou instigar a participação (se houver pausas longas, sem participação).

- O que é ser ativamente participativo?
- O que é ser um protagonista?
- O que é cultura digital?
- Qual segmento da escola e da sociedade você acredita fazer parte?
- É fácil escutar a todos?
- Você se sente escutado?
- Você tem a iniciativa nas tomadas de decisões?

Durante as colocações dos participantes, o mediador pode ir fazendo anotações do que julgar importante e/ou o que precisa ser “redirecionado” (falas que podem gerar conflitos ou discursos problemáticos) para compor o fechamento da roda de conversa.

Também é importante caso haja algum embate, fazer as mediações entre os participantes com posicionamentos discrepantes/opositores. **Lembrando que não deve haver julgamentos nem condenações pelo que for dito; se for algo polêmico: mediar para a pessoa refletir sobre o próprio posicionamento/fala.**

Por fim, fazer o fechamento, relacionando o que foi dito, as experiências relatadas com o tema do dia; como também mencionar como o protagonismo não é uma ação fácil, nem inerente (já se nasce sabendo) as pessoas. É algo que precisa ser trabalhado e treinado. A participação ativa auxilia no entendimento da colaboração de todos porque pensando na representatividade, é garantir que todo participante tenha direito a expressão das suas ideias, como isso é comunicado, podendo ser agregado as propostas de intervenção para alguma dada demanda. A participação vai além de pensar os deveres de cada um, mas é pensar em como todos têm que ser parte de tudo, assim como trazer as pessoas para o todo; e quando pensamos no protagonismo é enfatizar como o sujeito se representa nesse coletivo, sabendo pontuar suas ideias, refutar o que não concorda e estruturar novos direcionamentos que acha viável e pode ser agregado para somar no que é proposto.

## Momento 5

Esse é o momento da finalização do encontro. O mediador deve agradecer aos presentes e ressaltar a importância da participação de todos nas etapas seguintes. Como também, devem ser destinados alguns minutos finais para socialização entre os participantes presentes (para poderem conversar e/ou se despedirem); assim como sanar possíveis dúvidas e/ou demandas que surgirem.

## Objetivos

Temos como objetivo geral nesse terceiro encontro evidenciar como a participação ativa e o protagonismo são ações importantes nas relações sociais e digitais.

Como objetivos específicos, temos:

- Definir o que é participação ativa e protagonismo;
- Conceitualizar o que é a cultura digital;
- Estabelecer como a participação ativa e o protagonismo estão presentes na cultura digital; e
- Exemplificar abordagens de protagonismo e participação ativa.

## Recursos

### Recursos humanos

- 1 Mediador (ou mais)
- Membros da comunidade escolar

## Avaliação

Após o término do último encontro, será programada uma reunião com os mediadores envolvidos na preparação e mediação na realização das atividades na oficina para discussão de pontos favoráveis e desfavoráveis no decorrer dessa proposta: o que foi alcançado e o que ficou com lacunas. Após esse levantamento, construir um documento com tudo que foi validado e o que ainda necessita ser articulado. Com esses pontos, considerar agregar essas informações na próxima reformulação do Projeto Político Pedagógico, para validar tudo que foi um impacto positivo e o que ainda necessita de maiores intervenções, como algo a ser trabalhado, o desafio da escola.

Com os membros da comunidade, fazer assembleias e definir o que foi tirado de proveitoso que pode ser consolidado como normas para a escola, tanto de deveres como direitos, pensando no espaço como democrático. E levantar pontos que acreditam que podem ter novas abordagens para serem sanados porque ainda são uma demanda emergente na escola.

## Quarto encontro

O quarto encontro deve ser pensado com a programação de palestras e *workshops* formativos (ANEXO I), visto a imensidade de temáticas, específicas e coletivas, importantes para a fundamentação e consolidação do uso das tecnologias nas relações pessoais, escolares e familiares.

## Continuidade

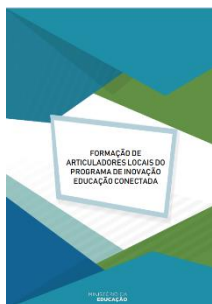
Poderá haver mais encontros, considerando convidar especialistas na área, como psicólogos, assistentes sociais, pesquisadores da área, professores, articuladores sociais e outros profissionais que tenham projetos na temática, entre outros.

Além disso, as rodas de conversas e os encontros podem, e deveriam, ser continuadas durante todo o período letivo; a fim de trazer novas abordagens, aprofundar os conceitos e poder compartilhar as vivências e as demandas que forem surgindo, possibilitando intervenções contínuas.

## MATERIAL DE APOIO

Para entender um pouco mais, sobre as temáticas: Tecnologias, Cultura digital; Protagonismo; Mídias na Educação; recomendamos os seguintes materiais de apoio

### Livros<sup>2</sup>



MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. *Formação de Articuladores do Programa de Inovação Educação Conectada*. [Material]. Brasília: Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <<https://educacaoconectada.mec.gov.br/>>. Acesso em 01 de jan. de 2023.



MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. *Materiais Educativos sobre Segurança Digital e Educação Midiática*. Brasília: Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação, [sem data no arquivo]. Disponível em: <<https://www.gov.br/mec/pt-br/>>. Acesso em 01 de jan. de 2023.



MARTINS, J. H. S. (Org.). *Cidadania, Democracia e Participação: Práticas Pedagógicas para o Ensino Fundamental II e Médio*. [Recurso digital]. Porto Alegre: Editora Simplíssimo, 2022. Disponível em: <<https://www.drive.google.com/>>. Acesso em 01 de jan. de 2023.



FERREIRA, B. 5 contribuições da educação midiática à democracia. [livro eletrônico]. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2023. Disponível em: <<https://educamidia.org.br/>>. Acesso em 01 de jan. de 2023.

<sup>2</sup> Para maiores informações sobre recursos para uma educação midiática, uso das tecnologias e práticas democráticas na cultura digital, acesse: <<https://educamidia.org.br/recursos>>

## Vídeos<sup>3</sup>

EDUCAMÍDIA. Educação Midiática no dia a dia: Crer ou não crer. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2021. Acesso em:

<https://youtu.be/sU7erHIOUss?si=tqPhGD7uA9MqGcuG>

EDUCAMÍDIA. Educação Midiática no dia a dia: O universo da informação. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2021. Acesso em:

<https://youtu.be/XL-F4rccUPc?si=VEIMpIjqBJC8xbCY>

EDUCAMÍDIA. Educação Midiática no dia a dia: Postar, curtir e compartilhar. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2021. Acesso em:

[https://youtu.be/\\_HgJnfPf344?si=fjosJTBmbAf8tGvM](https://youtu.be/_HgJnfPf344?si=fjosJTBmbAf8tGvM)

EDUCAMÍDIA. Educação Midiática no dia a dia: Porteiros da informação. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2021. Acesso em:

<https://youtu.be/Mxtuzjn6qDQ?si=BaOc1x4iAbHUpOM6>

EDUCAMÍDIA. Encontro Internacional de Educação Midiática. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2021. Acesso em:

[https://youtu.be/1NfB4yQCLPw?si=xgFOZuTE6qxK\\_d\\_v](https://youtu.be/1NfB4yQCLPw?si=xgFOZuTE6qxK_d_v)

## Curso



LABTIME/UFG. Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação. *Educação e Tecnologia*. Brasília: SEB/MEC, 2021. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br/>

<sup>3</sup> Para outros vídeos sobre recursos para uma educação midiática, uso das tecnologias e práticas democráticas na cultura digital, acesse: <<https://www.youtube.com/@educamidia2167/videos>>



## ANEXOS

Nesse espaço teremos os materiais (escritos ou visuais) necessários para a oficina.

### ANEXO A: Dinâmica “Que avanço é esse?”

O jogo da memória é um clássico jogo formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. É formado por baralho de cartas ilustradas e duplicadas, ou seja, cada figura se repete em duas peças diferentes.

#### REGRAS DO JOGO

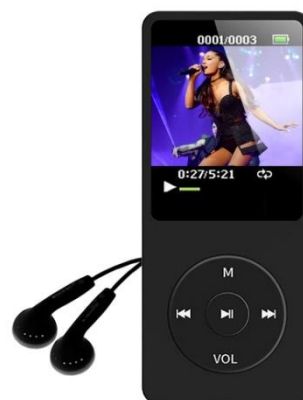
Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas. No jogo, cada participante deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam.

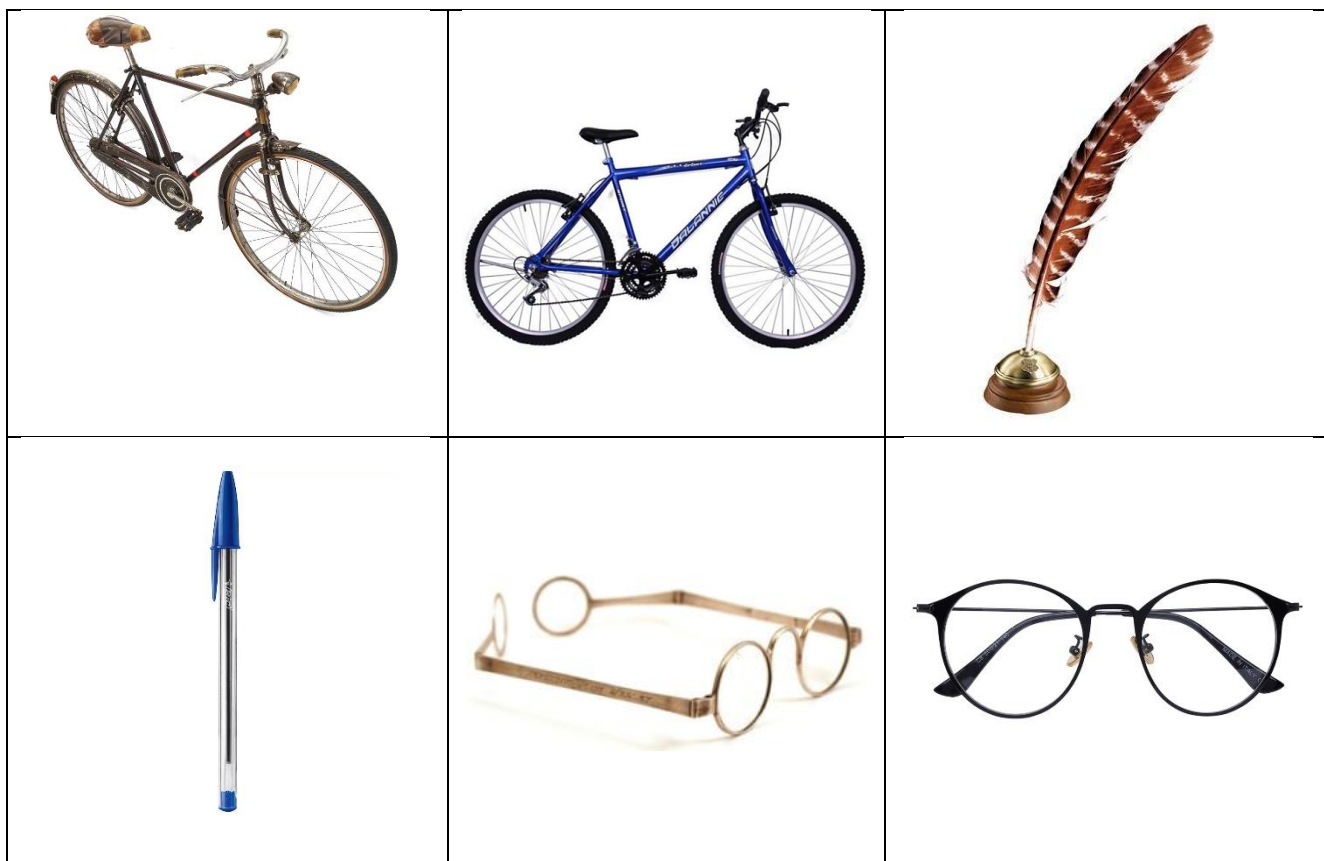
Caso **as figuras sejam iguais**, o participante deve recolher consigo esse par e jogar novamente.

Se forem **peças diferentes**, estas devem ser viradas novamente, e sendo passada a vez ao participante seguinte.









Fonte das imagens: <<https://www.imagempng.com.br/tv-png/>>

## ANEXO B: O que são e os usos das tecnologias?

Tecnologias referem-se ao conjunto de conhecimentos, técnicas, métodos, materiais e dispositivos criados e utilizados pela humanidade para resolver problemas, melhorar processos, facilitar tarefas e atender às necessidades humanas. Elas podem abranger uma ampla variedade de áreas, desde a tecnologia da informação até a tecnologia médica, passando por tecnologias de transporte, comunicação, energia, manufatura e muito mais.

As tecnologias desempenham um papel fundamental em praticamente todos os aspectos da vida moderna. Seus usos são vastos e variados, incluindo:

1. **Comunicação:** Tecnologias de comunicação, como smartphones, redes sociais, e-mail e videoconferência, permitem que as pessoas se comuniquem instantaneamente em todo o mundo.
2. **Informação e Educação:** A internet e a tecnologia digital tornaram o acesso à informação e à educação mais acessível a uma grande parcela da população. Bibliotecas digitais, cursos online e recursos de pesquisa online são exemplos disso.
3. **Saúde:** A tecnologia desempenha um papel crucial na área da saúde, com equipamentos médicos avançados, telemedicina, registros eletrônicos de saúde e avanços na pesquisa médica.
4. **Transporte:** A tecnologia é fundamental para a indústria de transporte, incluindo veículos autônomos, sistemas de navegação GPS e transporte público eficiente.
5. **Indústria e Manufatura:** Automação, robótica e impressão 3D são tecnologias que transformaram a indústria e a produção de bens.
6. **Energia:** Tecnologias sustentáveis, como painéis solares e turbinas eólicas, estão sendo desenvolvidas para lidar com desafios energéticos.
7. **Entretenimento:** Jogos de vídeo, streaming de música, cinema digital e realidade virtual são apenas alguns exemplos de como a tecnologia moldou a indústria do entretenimento.
8. **Segurança:** A tecnologia é usada para melhorar a segurança em várias áreas, incluindo segurança cibernética, vigilância por vídeo e sistemas de identificação biométrica.
9. **Agricultura:** Tecnologias agrícolas, como drones, sensores e sistemas de irrigação automatizados, são usadas para aumentar a eficiência na produção de alimentos.
10. **Meio Ambiente:** Tecnologias ambientais, como monitoramento da qualidade do ar e da água, contribuem para a preservação do meio ambiente.

11. **Pesquisa Científica:** Supercomputadores, modelagem computacional e instrumentação avançada são cruciais para avanços em diversas áreas científicas.

12. **Negócios e Finanças:** Tecnologias financeiras (fintech), análise de dados, e-commerce e sistemas de gestão empresarial são amplamente utilizados no mundo dos negócios.

As tecnologias são ferramentas versáteis que desempenham um papel essencial em nossa sociedade, afetando positivamente muitos aspectos de nossas vidas diárias, do trabalho à saúde, da educação ao entretenimento, da comunicação ao transporte, entre outros. Elas continuam a evoluir e a moldar o mundo ao nosso redor, proporcionando soluções para desafios complexos e melhorando a qualidade de vida.

### O que são Tecnologias Educacionais?

As tecnologias educacionais têm desempenhado um papel cada vez mais relevante na transformação do cenário educacional global. Com a evolução constante da tecnologia, novas ferramentas e recursos estão sendo desenvolvidos para aprimorar a qualidade do ensino e da aprendizagem. Neste contexto, é fundamental compreender o que são as tecnologias educacionais, seus usos e como elas se relacionam com o processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias educacionais referem-se a qualquer tipo de recurso tecnológico utilizado para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Isso inclui hardware, software, aplicativos, dispositivos móveis, plataformas online e outros recursos digitais. O objetivo primordial das tecnologias educacionais é melhorar a eficácia do ensino, tornando-o mais envolvente, acessível e adaptativo às necessidades dos alunos.

### Usos das Tecnologias Educacionais

As tecnologias educacionais podem ser aplicadas de diversas formas no ambiente educacional, proporcionando benefícios significativos. Alguns dos principais usos incluem:

1. **Acesso à informação:** A internet e recursos digitais permitem que os alunos acessem uma vasta quantidade de informações de forma rápida e conveniente. Isso amplia suas fontes de pesquisa e conhecimento.



2. **Personalização da aprendizagem:** As tecnologias educacionais permitem a adaptação do conteúdo com base no nível de habilidade e preferências do aluno, tornando o processo de aprendizagem mais personalizado.
3. **Aprendizagem colaborativa:** Plataformas online e ferramentas de colaboração facilitam a comunicação entre alunos e professores, promovendo a colaboração e o trabalho em equipe.
4. **Avaliação e feedback:** Softwares de avaliação automatizada fornecem feedback imediato aos alunos, ajudando-os a entender seu desempenho e a identificar áreas de melhoria.
5. **Gamificação:** Jogos educacionais são usados para tornar a aprendizagem mais lúdica e envolvente, incentivando a participação ativa dos alunos.

Diversas tecnologias educacionais desempenham um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem. Alguns exemplos incluem:

1. **LMS (Learning Management System):** Plataformas como o Moodle e o Canvas permitem que professores organizem conteúdo, atribuam tarefas e acompanhem o progresso dos alunos de forma eficaz.
2. **EdTech Apps:** Aplicativos educacionais, como o Khan Academy e o Duolingo, oferecem lições interativas e personalizadas que facilitam a aprendizagem autodirigida.
3. **Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA):** A RV e a RA são usadas para criar experiências imersivas de aprendizagem, permitindo que os alunos explorem conceitos de forma prática.
4. **Inteligência Artificial (IA):** A IA é usada para analisar dados de desempenho dos alunos e oferecer recomendações personalizadas para melhorar o aprendizado.
5. **Plataformas de Ensino Online:** Instituições de ensino superior e empresas de *e-learning* usam plataformas para oferecer cursos online acessíveis em todo o mundo.

As tecnologias educacionais representam uma revolução no campo da educação, oferecendo oportunidades únicas para melhorar o ensino e a aprendizagem. Seu uso eficaz pode aumentar a acessibilidade, personalização e eficácia do ensino, preparando os alunos para um mundo cada vez mais digital e globalizado. É essencial que educadores e instituições de ensino continuem a explorar e integrar essas tecnologias de maneira consciente e estratégica, a fim de promover uma educação de qualidade para todos.

## ANEXO C: Informações: como validar a veracidade através de fontes confiáveis?

Nos dias de hoje, o acesso à informação nunca foi tão fácil, graças à internet e às redes sociais. No entanto, essa facilidade também deu origem a um problema crescente: as *fakes news*, ou notícias falsas. Neste contexto, é fundamental entender o que são *fakes news*, a importância das informações verídicas e como validar a veracidade por meio de fontes confiáveis.

### Senso comum: o que é?

O senso comum é um termo utilizado para descrever o conjunto de conhecimentos, opiniões, crenças e ideias compartilhadas de forma ampla e geral por um grupo ou sociedade, sem necessariamente se basear em conhecimento científico, raciocínio lógico ou evidências sólidas. É uma forma de entendimento que se desenvolve a partir de experiências do dia a dia, tradições culturais, históricas ou sociais, e muitas vezes é passado de geração em geração.

É caracterizado por ser prático e intuitivo, frequentemente utilizado para tomar decisões cotidianas e compreender o mundo ao nosso redor. No entanto, ele também pode ser limitado, estar sujeito a preconceitos, estereótipos e ser influenciado por ideias não fundamentadas em fatos ou evidências científicas.

Enquanto o conhecimento científico busca compreender a realidade por meio de métodos rigorosos de observação, experimentação e análise crítica, o senso comum se baseia em experiências pessoais, informações transmitidas oralmente e na aceitação de ideias amplamente aceitas por uma comunidade ou cultura.

É importante ressaltar que o senso comum tem seu valor em muitos contextos, especialmente na resolução de problemas práticos do dia a dia. No entanto, ele também pode ser enganoso em áreas onde a investigação científica é necessária para uma compreensão mais precisa e aprofundada dos fenômenos. Portanto, é crucial reconhecer as limitações do senso comum e complementá-lo com conhecimento baseado em evidências quando necessário, especialmente em questões complexas e científicas.

### Fakes News: o que são?

As *fakes news* são informações deliberadamente falsas ou enganosas que são apresentadas como notícias legítimas. Elas podem ser criadas com diversos propósitos,

como influenciar a opinião pública, prejudicar a reputação de alguém, ganhar dinheiro com cliques sensacionalistas ou promover desinformação. As fakes news costumam se espalhar rapidamente, principalmente nas redes sociais, onde são compartilhadas por pessoas bem-intencionadas que acreditam na sua veracidade.

### **Informações verídicas: a base da sociedade informada**

A sociedade depende de informações verídicas para funcionar de maneira adequada. Informações precisas são essenciais para tomadas de decisão, seja no âmbito político, econômico, de saúde ou pessoal. Quando as informações são falsas, a confiança é erodida, o que pode levar a decisões equivocadas, medo infundado e divisões sociais.

### **Validação da veracidade por fontes confiáveis**

É fundamental que os indivíduos desenvolvam habilidades de discernimento para identificar notícias falsas e buscar informações verídicas. Uma maneira eficaz de fazer isso é validar a veracidade de uma notícia por meio de fontes confiáveis. Aqui estão algumas etapas para verificar a autenticidade das informações:

1. **Verifique a fonte:** Avalie a fonte da notícia. Verifique se a fonte é conhecida por sua credibilidade jornalística. Sites de notícias estabelecidos, jornais respeitáveis e organizações de mídia confiáveis são fontes melhores do que sites obscuros ou desconhecidos.
2. **Leia além das manchetes:** Não se baseie apenas nas manchetes. Muitas vezes, manchetes sensacionalistas podem ser enganosas. Leia o conteúdo completo da notícia para obter contexto.
3. **Confirme com múltiplas fontes:** Procure a mesma informação em diferentes fontes confiáveis. Se várias fontes respeitáveis relatam a mesma informação, é mais provável que seja precisa.
4. **Verifique a data:** Verifique a data da notícia. Às vezes, informações antigas são apresentadas como recentes para induzir a erro.
5. **Avalie o tom e a linguagem:** Fake news muitas vezes usam linguagem exagerada, emotiva ou tendenciosa. Fique atento a esses sinais.



6. **Verifique as citações e referências:** Notícias legítimas geralmente citam fontes, especialistas ou estudos. Verifique se essas fontes existem e são confiáveis.

As *fakes news* representam uma ameaça significativa à sociedade informada e à democracia. Para combater esse problema, é essencial que cada indivíduo desempenhe um papel ativo na verificação da veracidade das informações que consome e compartilha. Validar informações por meio de fontes confiáveis é uma das melhores maneiras de garantir que as informações que circulam na sociedade sejam precisas e confiáveis. Ao fazer isso, contribuimos para um ambiente informativo mais saudável e confiável.

## ANEXO D: Dinâmica “Dá um clique aí!”

### MATERIAIS PARA O JOGO

Os materiais necessários para confeccionar os cartões da dinâmica são:

- Papel (você pode até mesmo utilizar papel de rascunho)
- Tesoura (se for jogar com crianças, utilize a tesoura sem ponta)
- Caneta ou lápis (para escrever o seu “sujeito”)
- Fita adesiva
- Envelopes (se julgar necessário, para guardar cada uma das fichas).

### CATEGORIAS PARA O JOGO

Você deve fazer os cartões seguindo algumas das categorias, com a orientação a seguir, confira:

- Usamos só uma parte da capacidade cerebral
- A Lua tem um lado escuro
- Açúcar faz crianças ficarem hiperativas
- Um raio nunca cai duas vezes no mesmo lugar
- Manga com leite faz mal
- Jogar uma moeda de um prédio muito alto pode matar alguém
- Antibióticos matam vírus
- Peixes têm memória de 5 segundos
- Os golfinhos são os animais mais inteligentes depois do ser humano
- Cachorros não enxergam cores.

**IMPORTANTE:** O mediador deve explicar um pouco sobre o senso comum e as *fakes news* para direcionar essa dinâmica.

### PRODUÇÃO PARA O JOGO

Veja como a seguir:

1. Corte a folha de papel em pedaços retangulares;
2. Com a categoria em mente, escreva os direcionamentos para que a equipe faça os procedimentos requeridos
3. Após sortear e distribuir os cartões (que podem ou não estar dentro de envelopes), distribua folhas sulfites e lápis/canetas para as anotações, por fim, faça uma

contagem regressiva para que todos possam começar no mesmo tempo a dinâmica. Isso é muito importante!

**IMPORTANTE:** As pessoas devem sortear os cartões sem ter o conhecimento da afirmativa que estará presente nele, para isso use envelopes, ou ao sortear garanta que a face escrita esteja virada para baixo.

## COMO JOGAR?

Feitos os cartões, vamos ao jogo. Para jogar “Dê um clique aí!”, as regras são muito simples: cada grupo participante deverá ter um cartão com uma afirmativa (de senso comum).

Depois com acesso à um aparelho celular com acesso à *internet* realize os passos a seguir:

- Pesquise de que lugar/situação pode ter surgido a afirmação presente no seu cartão.
- Escolha cinco fonte confiáveis e verifique se a informação é verdadeira ou contém equívocos.
- Faça anotações sobre a origem, os equívocos ou não, e as fontes utilizadas na pesquisa.
- Anote outras curiosidades se encontrarem.
- Faça uma síntese com todo esse passo-a-passo que deverá ser socializada.

## QUEM PONTUA?

O foco é a pesquisa, assim não há pontuações, apenas o enfoque que todos os grupos deverão contemplar a dinâmica.

## ANEXO E: A participação ativa e o protagonismo na cultura digital

**Participação Ativa:** A participação ativa refere-se à atitude de envolvimento ativo e consciente de um indivíduo em uma determinada atividade, discussão ou contexto. Envolve a disposição de contribuir, interagir e tomar iniciativa de forma construtiva.

**Protagonismo:** O protagonismo se relaciona com a capacidade de uma pessoa assumir um papel central em sua própria vida ou em um grupo, tomando decisões, agindo de forma independente e influenciando positivamente seu entorno.

**Cultura digital** é um termo que se refere ao conjunto de práticas, comportamentos, valores e conhecimentos relacionados ao uso da tecnologia digital e da internet em uma sociedade. Essa cultura abrange a forma como as pessoas interagem com a tecnologia, como ela influencia suas vidas e como molda suas identidades e relações sociais.

### Participação Ativa e Protagonismo na Era Digital

Na era digital, a participação ativa e o protagonismo ganham novos significados e dimensões. Isso ocorre devido ao fácil acesso à informação e às oportunidades de interação proporcionadas pela tecnologia. Aqui estão algumas maneiras como esses conceitos se relacionam na era digital:

1. **Participação Ativa na Cultura Digital:** A participação ativa na era digital envolve a busca ativa por informações, o compartilhamento de conhecimento e a interação online de maneira construtiva. Isso pode se manifestar por meio de comentários em blogs, participação em fóruns de discussão, compartilhamento de notícias relevantes nas redes sociais e engajamento em debates online.
2. **Protagonismo na Cultura Digital:** O protagonismo na era digital vai além da participação ativa. Ele implica em assumir o controle de sua presença online, gerenciar a própria identidade digital e tomar decisões informadas sobre como usar as tecnologias. Isso inclui a habilidade de criar conteúdo original, desenvolver projetos digitais e liderar iniciativas online.

### A Importância do Protagonismo na Cultura Digital

1. **Empoderamento Individual:** O protagonismo digital capacita os indivíduos a se tornarem criadores e produtores de conteúdo, permitindo que expressem suas ideias,

- opiniões e talentos. Isso proporciona um senso de empoderamento pessoal, à medida que as pessoas percebem que têm voz e influência na esfera digital.
2. **Participação Ativa:** O protagonismo incentiva a participação ativa em discussões e debates online. Isso é fundamental para a formação de opiniões informadas, o engajamento cívico e a promoção da diversidade de perspectivas.
  3. **Desenvolvimento de Habilidades:** Ao assumir um papel ativo na cultura digital, as pessoas desenvolvem uma série de habilidades, como pensamento crítico, criatividade, habilidades de comunicação e literacia digital, que são essenciais na sociedade digital atual.
  4. **Transformação Social:** O protagonismo na cultura digital tem o potencial de catalisar transformações sociais e políticas. Movimentos sociais, campanhas de conscientização e mobilização online demonstram como o engajamento ativo pode impactar positivamente a sociedade.
  5. **Inovação e Empreendedorismo:** Muitas das inovações tecnológicas e startups bem-sucedidas surgem de indivíduos que assumiram um papel ativo na cultura digital, identificando oportunidades e desenvolvendo soluções inovadoras.
  6. **Acesso a Recursos e Oportunidades:** A cultura digital oferece uma plataforma global que permite que pessoas de diversas origens geográficas e sociais acessem recursos educacionais, oportunidades de negócios e informações que antes estavam restritas a poucos.

## Participação Ativa e Protagonismo na Cultura Digital no Contexto Escolar

A cultura digital está cada vez mais presente nas escolas, e a participação ativa e o protagonismo desempenham papéis fundamentais nesse contexto:

1. **Participação Ativa na Educação Digital:** A participação ativa dos alunos no ambiente escolar digital envolve a busca por recursos online, a colaboração em projetos educacionais e a expressão de opiniões por meio de plataformas digitais. Isso pode melhorar a aprendizagem, incentivando a pesquisa independente e a discussão construtiva.
2. **Protagonismo na Educação Digital:** O protagonismo na cultura digital escolar leva os alunos a assumirem um papel ativo em sua própria educação. Isso inclui a criação de conteúdo educacional, a participação em projetos de pesquisa online e até

mesmo o desenvolvimento de iniciativas de aprendizagem independentes, que podem ser compartilhadas com colegas e professores.

A participação ativa e o protagonismo são conceitos interconectados que desempenham papéis essenciais na era digital e na cultura digital no contexto escolar. Eles capacitam os indivíduos a se envolverem ativamente com a informação, a tecnologia e a educação, tornando-se participantes ativos e influentes em um mundo digital em constante evolução. Ao promover esses conceitos, as instituições educacionais podem capacitar os alunos a se tornarem cidadãos digitais responsáveis e preparados para os desafios e oportunidades do século XXI.

Por fim, o protagonismo na cultura digital representa não apenas a habilidade de usar a tecnologia, mas a capacidade de influenciar e transformar o ambiente digital. É uma ferramenta poderosa para empoderar indivíduos, promover mudanças sociais e impulsionar a inovação. Portanto, é fundamental incentivar e apoiar a participação ativa e o protagonismo na era digital, pois isso não apenas capacita as pessoas, mas também contribui para uma sociedade digital mais inclusiva, diversificada e participativa.



## ANEXO F: Trilha formativa dessa oficina

A trilha formativa dessa oficina perpassa por (1) estabelecer o que são e os usos das tecnologias; (2) identificar e reconhecer o que são informações verídicas; (3) entender como a cultura digital interfere nas nossas relações sociais; e por fim como a (4) participação ativa e o protagonismo é um dos pilares fundamentais para a constituição da representatividade do próprio sujeito.

As atividades pensam no trabalho com os sentidos do pertencer e se sentir representado nos espaços (físicos ou digitais) e nas relações por dados e/ou informações validados. Como também, utiliza de incentivos para incentivar a busca pelo sentido do que é ser parte de um todo escolar/social.



### TRILHA FORMATIVA

PROPOSTA NA OFICINA



1

#### TECNOLOGIAS

Tecnologias referem-se ao conjunto de conhecimentos, técnicas, ferramentas e processos desenvolvidos e utilizados pela humanidade para criar, melhorar e aplicar soluções práticas em diversas áreas da vida. Elas são essenciais para o avanço da sociedade, impulsionando a inovação, a eficiência e a qualidade de vida.

#### VERACIDADE DAS INFORMAÇÕES

Verificar a veracidade de informações é crucial para tomadas de decisão informadas, prevenção da disseminação de desinformação e preservação da confiança na sociedade. Em um mundo inundado de informações, a validação ajuda a evitar equívocos, promove o pensamento crítico e fortalece a base de conhecimento coletivo.



2



3

#### CULTURA DIGITAL

A representatividade no Conselho Escolar envolve a presença de membros diversos que representam a comunidade escolar, incluindo pais, professores, funcionários e, em alguns casos, alunos, para assegurar uma tomada de decisão inclusiva e democrática.



As tecnologias desempenham um papel fundamental na forma como vivemos, trabalhamos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor.

#### PARTICIPAÇÃO ATIVA E PROTAGONISMO

A participação ativa envolve interações proativas e construtivas, enquanto o protagonismo representa a capacidade de influenciar, criar e liderar iniciativas digitais. Ambos são essenciais para promover o engajamento crítico, a inovação e o empoderamento na sociedade digital.

LEMBRE SEMPRE!

A cultura digital é uma realidade que adentra nossas relações!  
Consuma. Pesquise. Represente. Escute. Questione.



## ANEXO G: Organização dos encontros

Para auxiliar na organização dos encontros, segue abaixo, uma sugestão de gestão de tempo, direcionando uma possibilidade de construção para cada dia/encontro.

### IMPORTANTE

- Um encontro deve durar no máximo 2 horas.
- Todos devem ter o mesmo tempo para se expressarem, isso deve ser definido antes do começo da dinâmica.
- Não deve haver julgamentos, mas mediações (caso necessário).
- Definir as regras de participação no começo do dia, como, por exemplo, “*para falar levantar a mão, e será seguido a ordem de levantamento para ordenação de quem fala primeiro*”.

PESSOA	TEMPO	AÇÃO
Mediador	Antes do encontro	Organizar o espaço
Mediador	Começo do encontro	Receber as pessoas/acolhimento
Mediador	Antes da dinâmica	Explicar o que será feito
Participantes	3 minutos (no máximo)	Realizar o que é pedido na dinâmica
Mediador	Após a dinâmica (2 minutos)	Instigar com perguntas reflexivas
Mediador	2 minutos	Indagar sobre e explicar o tema
Participantes	20 minutos	Falar as hipóteses que tem/acreditam
Mediador	15 minutos	Explanar e explicar o tema do encontro
Mediador	Após a explanação (2 minutos)	Abrir a roda de conversa com perguntas para instigar
Participantes	60 minutos	Participar com suas vivências no que é perguntado
Mediador	Durante a roda de conversa	Fazer mediações durante as colocações das pessoas
Mediador	Após a roda de conversa	Fazer um fechamento de tudo que foi dito
Mediador	No fim do encontro	Finalizar o encontro
Participantes	No fim (5 minutos)	Se despedirem ou um espaço-tempo para perguntarem

## ANEXO H: Avaliação dos mediadores

Essa é uma proposta de avaliação para ser utilizada pelos mediadores. Também serve para sintetização do que ocorreu nos encontros, pontos a serem reforçados e/ou retomados.

<b>Antes do encontro</b>		
Escolha uma opção (Se sim, continue) (Se não, mude)		Perguntas
Sim	Não	Consegui organizar o espaço?
Sim	Não	Consegui fazer o acolhimento com os participantes?
<b>Durante o encontro</b>		
Sim	Não	Expliquei a dinâmica?
Sim	Não	Consegui conduzir a dinâmica?
Sim	Não	Consegui tirar as dúvidas?
Sim	Não	Consegui fazer mediações quando foi necessário?
Sim	Não	Expliquei o tema/conteúdo do encontro?
Sim	Não	Conduzi a roda de conversa de modo satisfatório?
Sim	Não	Fiz julgamentos pessoais?
Sim	Não	Conduzi um fechamento para a temática?
Sim	Não	Ficou alguma pendência para o próximo encontro?
Sim	Não	Finalizei o encontro?
Sim	Não	Lembrei de convidar todos para o próximo encontro?
<b>Após o encontro</b>		
Sim	Não	Anotei assuntos que quero retomar?
Sim	Não	Consegui abordar o tema do dia/encontro com facilidade?
Sim	Não	Arrumei tudo o que preciso para o próximo encontro?

## ANEXO I: Proposta para continuidade da oficina durante todo ano letivo

Abaixo, segue uma proposta de continuidade da oficina para todo o ano letivo.

**Duração:** 8 meses (4 bimestres), pode ser dimensionado (diminuído) conforme necessidade da unidade escolar

**Encontros:** 1 encontro semanal ou, no máximo, quinzenal.

**Organização:** 4 encontros (no máximo) por mês.

**Oficina:** Pode ser dividida em encontros, com vários momentos, ou por cada encontro ter um momento específico abordado, como: palestras, rodas de conversa, dinâmicas e afins.

**Para o momento de palestra/exposição do conteúdo pode ser chamado especialistas na área.** (Como assistentes sociais, psicólogos, conselheiros, coordenadores de projetos sociais, etc.)

**Finalização:** As demandas que surgirem no decorrer da oficina, como observação de algo que já ocorre, pode ser reformulado como propostas de intervenção e apresentadas para constituírem o Projeto Político Pedagógico da escola, como algo que é um desafio da unidade escolar e as ações que serão feitas para resolução.

MESES	TEMAS			
<b>1º mês</b>	<p><b>Tecnologias</b></p> <p>O que é e qual a importância das (novas) tecnologias?</p>	<p><b>Tecnologias</b></p> <p>Quais são os avanços e as vulnerabilidades que as (novas) tecnologias podem ocasionar?</p>	<p><b>Tecnologias</b></p> <p>Como as (novas) tecnologias interferem nas nossas relações pessoais, escolares e familiares?</p>	<p><b>Tecnologias</b></p> <p>Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.</p>
<b>2º mês</b>	<p><b>Cultura Digital</b></p> <p>O que é a cultura digital?</p>	<p><b>Cultura Digital</b></p> <p>Como a cultura digital reconfigurou a própria definição de cultura?</p>	<p><b>Cultura Digital</b></p> <p>Como consumimos os produtos dessa cultura digital? Como isso afeta nossas relações?</p>	<p><b>Cultura Digital</b></p> <p>Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.</p>
<b>3º mês</b>	<p><b>Protagonismo e Participação Ativa</b></p>	<p><b>Protagonismo e Participação Ativa</b></p>	<p><b>Protagonismo e Participação Ativa</b></p>	<p><b>Protagonismo e Participação Ativa</b></p>

	O que é e como estabelecer o protagonismo na era da cultura digital?	O que é e como estabelecer a participação ativa na era da cultura digital?	Como se estabelece e como lidar com os impactos das (novas) lideranças na era da cultura digital?	Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.
<b>4º mês</b>	<b>Pessoas na Cultura Digital</b> Como a cultura digital afeta as relações pessoais?	<b>Pessoas na Cultura Digital</b> Como a cultura digital afeta as relações escolares?	<b>Pessoas na Cultura Digital</b> Como a cultura digital afeta as relações familiares?	<b>Pessoas na Cultura Digital</b> Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.
<b>5º mês</b>	<b>Validação das informações</b> O que é e como obtemos uma informação?	<b>Validação das informações</b> Como saber quais são as fontes confiáveis para validar informações/dados que temos acesso?	<b>Validação das informações</b> <i>Fakes news:</i> a diferença entre o senso comum e os dados/informações validados cientificamente.	<b>Validação das informações</b> Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.
<b>6º mês</b>	<b>Redes Sociais</b> Como se comunicar nas redes sociais? (comunicação não violenta)	<b>Redes Sociais</b> Como consumir conteúdos na cultura digital?	<b>Redes Sociais</b> Saúde mental e as relações na cultura digital	<b>Redes Sociais</b> Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.
<b>7º mês</b>	<b>Tecnologias e a Escola</b> Uso de celular nas escolas é permitido?	<b>Tecnologias e a Escola</b> Como as (novas) tecnologias podem impactar no processo de ensino e aprendizagem?	<b>Tecnologias e a Família</b> Como as (novas) tecnologias podem distanciar as relações familiares e como reverter isso?	<b>Conselho Escolar</b> Encontro de todos os segmentos da escola para socializar o que foi trabalhado.
<b>8º mês</b>	<b>Finalização</b> Recapitular tudo o que foi debatido.	<b>Finalização</b> Espaço livre (pode ou não ser usado) para demandas que a unidade escolar	<b>Finalização</b> Debates com toda a unidade escolar sobre as demandas do uso de (novas)	<b>Finalização</b> Encaminhamentos para o Projeto Político Pedagógico (PPP).

	<b>O que aprendemos com essa oficina?</b>	<b>tiver sobre a temática.</b>	<b>tecnologias na escola.</b>	
--	---	--------------------------------	-------------------------------	--

