

## SEQUÊNCIA DIDÁTICA COM O USO DE TECNOLOGIAS EM UMA DISCIPLINA TEÓRICA NA GRADUAÇÃO EM DIREITO

*Tecnologias Digitais na Educação Superior*

Biagi, Talita Cristina Fidelis Pereira;  
Pontifícia Universidade Católica do Paraná<sup>1</sup>

### RESUMO

As práticas de ensino na graduação em Direito precisam ser reconfiguradas na cibercultura para que a aprendizagem esteja cada vez mais próxima da realidade vivida pelos estudantes. A presente pesquisa visa apresentar uma sequência didática em uma disciplina teórica no curso de Direito com uma proposta de avaliação em grupos, através da criação de história em quadrinhos ou animação, mediada pelo uso de tecnologias. Com o aporte teórico em Pierre Lévy quanto ao papel do professor na cibercultura, a avaliação proposta aos estudantes buscou desenvolver a cooperação, interação e autoria, com a utilização de tecnologias digitais no desenvolvimento na atividade. Ao final os estudantes aplicaram os conceitos teóricos na criação de uma história, desenvolvendo a criatividade, interação e colaboração, e foram avaliados através dos critérios por eles mesmos escolhidos, intensificando a autoria dos estudantes no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Sequência didática. Disciplina teórica. Tecnologias.

### INTRODUÇÃO

O ensino jurídico no Brasil esteve amparado por muito tempo na transmissão de conteúdo através do professor, único detentor de todo o conhecimento. Contudo, o papel do professor tem sofrido algumas mudanças durante os últimos anos, especialmente no tocante a transmissão de informação. O acesso a informação tem se tornado cada vez mais democrático, especialmente em razão da internet e de todo

<sup>1</sup> Doutoranda em Educação na Universidade Estadual de Londrina; Mestre em Direito Penal pela USP; Graduada em Direito Penal pela UEL; Docente em Direito na PUC/PR campus Londrina; e-mail: talita.fidelis@uel.br.

o material intelectual disponível a todos. O professor não é mais o único detentor do conhecimento, a chamada “biblioteca viva” (SERRES, 2013), pois tudo pode ser acessado facilmente na imensa rede de conteúdos que a tecnologia digital nos trouxe.

As tecnologias digitais encontram-se presentes na sociedade de forma que, aparentemente, seria impossível a nossa existência atual sem esta, fato este que se intensificou após a pandemia da Covid-19. Todavia, o uso de tecnologia em sala de aula desprovido de qualquer finalidade, e sem o devido planejamento, deixa de ampliar as oportunidades de aprendizagem dos estudantes.

A partir desta problemática, o presente trabalho busca analisar como uma sequência didática com o uso de tecnologias digitais no curso de graduação em Direito, na disciplina de Teoria do Crime, pode ser mediadora do ensino de conceitos jurídicos e potencializar a interatividade, a colaboração e a autoria dos estudantes.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia digital na educação é uma ferramenta em prol do processo de ensino e aprendizagem, que precisa ser usada dentro de um contexto, de forma coerente e alinhada aos resultados e impactos esperados (LEGROSKI, et. al. 2023).

Pierre Lévy destaca o importante papel do professor neste contexto. Apesar da onipresença da tecnologia, esta não é determinante da sociedade ou da cultura, mas pode ser considerada condicionante destas, sendo necessário um novo estilo de pedagogia em que são desenvolvidas aprendizagens individuais juntamente com as coletivas em rede, tornando-se o professor um “animador da inteligência coletiva” de seus grupos de estudantes, ao invés de um fornecedor direto de conhecimento (LÉVY, 1999, p. 158).

Importante destacar que o termo cibercultura surge da relação entre as tecnologias digitais e a cultura, conceituado por Lévy (1999, p. 17) como o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço". O autor chama a atenção quanto a influência da cibercultura na

educação, e afirma que a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início da sua formação educacional estarão obsoletas no fim da sua formação (LÉVY, 1999).

O professor do ensino superior precisa reconfigurar sua prática docente dentro deste novo contexto social, nesta cibercultura. Não é substituir o professor, a sala de aula, a escola; é reconfigurar, mudar a prática docente com aquilo que já existe (LEMOS, 2005).

A velocidade do surgimento e renovação dos saberes decorrente das tecnologias, do digital, escancara a urgência na mudança das práticas docentes, com a reconfiguração. André Lemos (2005) apresenta que a máxima é “tudo muda, mas nem tanto”. Destaca o autor que:

Devemos evitar a lógica da substituição ou do aniquilamento já que, em várias expressões da cibercultura, trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes. (...) A ideia de reconfiguração vai, entretanto, além da remediação de um meio sobre o outro (por exemplo o cinema nos jogos eletrônicos e vice-versa). Por reconfiguração compreendemos a ideia de remediação mas também a de modificação das estruturas sociais, das instituições e das práticas comunicacionais (LEMOS, 2005, p. 3).

Os jovens de hoje são capazes de manipular várias informações ao mesmo tempo. Pierré Lévy chama esta enxurrada de informações que a rede digital nos trouxe de “dilúvio informacional” que não terá fim, pois não há nenhum fundo sólido sob o oceano de informações, cabendo a nós aceitar como nova condição e ensinar nossos filhos, e estudantes também, a nadar, a flutuar, talvez até navegar neste mar (LÉVY, 1999).

A partir do referencial teórico apresentado, a presente pesquisa buscou analisar quanto uma proposta de avaliação em grupos, através da criação de história em quadrinhos ou animação, mediada pelo uso de tecnologias, pode desenvolver a cooperação, interação e autoria dos estudantes em uma disciplina teórica no curso de Direito.

## METODOLOGIA

A disciplina de Teoria do Crime no curso de graduação em Direito na PUC/PR campus Londrina é o primeiro contato dos estudantes com o Direito Penal, uma área do Direito que sempre desperta muito interesse dos jovens no início do curso. A disciplina possui inúmeros conceitos estruturantes do Direito Penal, imprescindíveis para os próximos anos do curso, e ainda muito abstratos para o jovem no início do curso.

A proposta foi diversificar o modo de avaliar os estudantes ao longo do semestre, não apenas com avaliações individuais em sala de aula, mas através de avaliações que envolvessem a cooperação entre eles e assim a avaliação pudesse ter valor pedagógico, humanizador e oferecer outras possibilidades aos sujeitos no processo educativo (MORAES et. al. 2022).

Através da apresentação de uma sequência didática na disciplina, o objetivo era que os estudantes definissem o conceito de Direito Penal através de sua interpretação e da aplicação da lei penal no tempo e no espaço, classificando os crimes de acordo com a doutrina. Os conceitos que seriam abordados eram os seguintes: Direito Penal; lei penal no tempo; lei penal no espaço; classificação dos crimes. A atividade avaliativa proposta foi a criação de uma história na qual fosse possível compreender alguns dos temas estudados. A história deveria ser criada através de uma animação ou história em quadrinhos com uso de tecnologias digitais. Os grupos tiveram liberdade para escolher qual tema ou conceito iriam apresentar através da história, bem como qual tecnologia utilizariam, além de definir os critérios que seriam utilizados na avaliação pela professora.

Os estudantes se uniram em grupos e durante quatro semanas compartilharam as anotações realizadas em sala de aula, interagiram com o grupo para a elaboração da atividade e construíram a história que seria apresentada. Todo este processo de construção foi avaliado semanalmente, e dependia da comprovação pelo grupo da interação e cooperação entre os membros no ambiente virtual de aprendizagem, através de “prints” de conversas em rede social, fotos, arquivos, drives, etc.

## DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O planejamento de uma sequência didática com o uso de tecnologias digitais possibilita a utilização destas de maneira intencional, direcionada a objetivos específicos que são potencializados pelas tecnologias.

Apresentar aos estudantes uma avaliação na qual eles precisariam, em grupo, aplicar os temas estudados em sala de aula – com o uso de tecnologias digitais – causou, inicialmente, incômodo nestes, tão acostumados a serem avaliados de forma individual através de uma leitura bibliográfica e resposta a questões subjetivas.

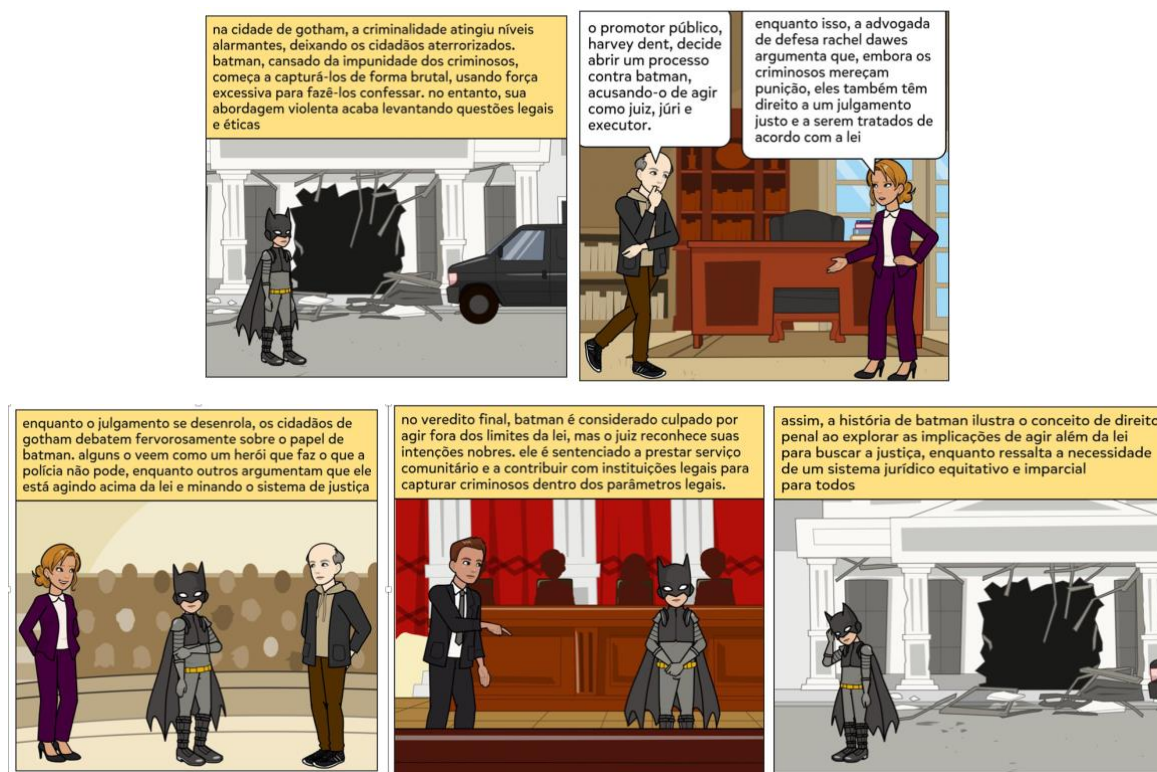
Todavia, o resultado obtido após 5 semanas de elaboração da atividade demonstrou o quanto as tecnologias digitais são mediadoras da aprendizagem do estudante, sendo aliadas dos professores na chamada cibercultura.

A proposta de avaliação apresentada, através da reconfiguração das práticas, possibilitou que os estudantes desenvolvessem, com o uso das tecnologias, habilidades que dificilmente seriam desenvolvidas em uma aula expositiva. Além disso, foi possível verificar, através das histórias em quadrinhos, como os temas de estudo foram internalizados pelos estudantes, e ajustar eventuais equívocos existentes, além de desenvolver a cooperação entre eles.

Na avaliação semanal realizada pela professora quanto ao desenvolvimento da atividade, alguns grupos tiveram dificuldade em se organizar, com a divisão de tarefas e seleção dos materiais de estudo. Para auxiliar, semanalmente, a professora enviava um aviso ao grupo sugerindo estratégias para organização do ambiente virtual. Alguns grupos surpreenderam no uso das tecnologias digitais para auxiliar a interação entre os membros, com criação de documento compartilhado, fórum no ambiente virtual, pasta compartilhada com todas as anotações em sala de aula, entre outras interações.

O resultado das histórias em quadrinhos e animações desenvolvidas pelos grupos foi acima do esperado. Todos criaram histórias criativas, apresentando os temas de estudo e relacionando-os a questões do cotidiano, com pequenos equívocos quanto ao conteúdo a ser abordado.

No exemplo abaixo, os estudantes criaram uma história demonstrando o conceito do Direito Penal representado pela atuação do personagem *Batman* no combate a criminalidade. Apesar de serem estudantes do primeiro ano do curso de graduação em Direito, é possível verificar, através da história criada, que estes já possuem conhecimentos prévios da área, muitas vezes obtidos por meio de filmes, séries, notícias de jornais, entre outros:



Autores: Eduarda Botarelli de Abreu Alves; Gabrielle Pandolfe Gatto; Guilherme Henrique Fredegoto Santos; José Matheus de França de Vargas; Rafaela Papker Gallego.

A grande maioria dos estudantes, após a entrega da atividade, expressaram seu contentamento com avaliação realizada com o uso de tecnologias. Apesar da resistência no início, relataram que a apresentação dos conteúdos por meio de histórias facilitou a compreensão de alguns temas e que não sentiram maiores dificuldades em utilizar os sites e aplicativos indicados para elaboração da atividade.

A partir desta prática, é preciso levar em consideração que a sala de aula não pode ser mais um lugar silencioso, de introspecção e recolhimento nas profundezas



do indivíduo - com ajuda de ferramentas como leitura e escrita - mas sim salas de aula que estimulem a criatividade, a originalidade, a espontaneidade, a livre iniciativa, a motivação, através de telas onipresentes e interconectadas (SIBILLA, 2012).

Os saberes estão cada vez mais disponíveis no mundo digital, por isso é necessário que a sala de aula e as avaliações sejam, cada vez mais, interativas, criativas e propulsoras de novas aprendizagens para os estudantes.

O planejamento desta sequência didática também possibilitou desenvolver a autoria dos estudantes, como sujeitos produtores e não apenas receptores. Cada grupo indicou um critério de que seria utilizado na avaliação final da história, dos quais cinco foram escolhidos para serem utilizados na avaliação.

Desta forma os estudantes se tornam sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem. A partir desta sequência didática, foi possível desenvolver nos estudantes aprendizagens mediadas pelo uso de tecnologias, com a compreensão de conceitos estruturantes do Direito Penal.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No curso de graduação em Direito, pensar em uma sequência didática com uso de tecnologias constitui tarefa árdua no planejamento do professor. O tradicionalismo do curso é refletido também na maioria dos estudantes que optam por esta graduação, e por isso há muita resistência em formatos de aula que não sejam apenas a exposição de conteúdo pelo professor. Porém, a aprendizagem em sala de aula deve estar atrelada a realidade tecnológica vivenciada pelos jovens na atualidade, e por isso a sequência didática proposta se mostra necessária.

O uso de tecnologias digitais em sala de aula se tornou uma realidade, especialmente após a pandemia da covid-19. São diversas as tecnologias digitais disponíveis aos professores e aos estudantes no ambiente universitário, que devem ser utilizadas de forma a atingir os resultados de aprendizagem almejados.

A presente pesquisa buscou investigar como conceitos estruturantes e iniciais de uma disciplina teórica do curso de Direito podem ser internalizados pelos estudantes através do uso de tecnologias digitais.

Através de uma avaliação em grupo, desenvolveu-se a cooperação, interação e autoria dos estudantes e foi possível verificar que as tecnologias digitais, além de mediadoras, potencializam a aprendizagem dos estudantes tornando-a significativa.

A sequência didática aplicada demonstrou a importância do professor no seu papel de propulsor no uso das tecnologias digitais em sala de aula. Ainda que a estrutura física da sala de aula se mantenha do mesmo formato por tantos anos, o professor hoje tem acesso a inúmeros artefatos tecnológicos que podem atuar como mediadores nos processos de aprendizagem dos sujeitos. Repensar a prática docente diariamente e reconfigurar a sala de aula é importante tarefa para o professor na cibercultura.

## REFERÊNCIAS

LEGROSKI, Anna Carolina; CAMILOTTI, Bárbara Maria; ZERMIANI, Thabata Cristy; VAUGHAN, Norman D.; ANDREOLI, Fabiana de Nadai (Org.). **Competências digitais docentes**. Curitiba: PUCPRESS, 2023.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo: Itaú Cultural, 2005. Disponível em: <https://facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: 15 de set. 2023.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34,1999.

MORAES, Dirce Aparecida Foletto de; LIMA, Claudia Maria de; SILVA, Analígia Miranda da. Avaliação da aprendizagem como mediação pedagógica na formação conceitual de universitários. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 17, n. esp.1, p. 0901–0919, 2022. DOI: 10.21723/riaee.v17iesp.1.15814. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/15814>. Acesso em: 10 set. 2023.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SIBILIA, Paula. A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros?. **MATRIZES**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 195-211, 2012. DOI: 10.11606/issn.1982-



II ENCONTRO  
DE **DIDÁTICA**  
E **TECNOLOGIAS**

I MOSTRA DE PRÁTICAS EDUCATIVAS  
COM TECNOLOGIAS DIGITAIS

2023

8160.v5i2p195-211.

Disponível

em:

<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38333>. Acesso em: 8 set. 2023.