



trilha de aprendizagem

Inclusão Tech: Redes Conectadas a partir + 50 anos

PARCERIAS

ADRA
CECOMPI
CASA SANTANA
NÚCLEO CALVARIANO

PROFESSOR(A) ESPECIALISTA

Aliene, Casa Hacker

METODOLOGIA

**casa
hacker**



ALIADO A
EXPERIÊNCIA DO
EDUCADOR, NOSSA
TRILHA CRIA
OPORTUNIDADE DE
DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES
DIGITAIS PARA ATUAR
DIANTE AS
TRANSFORMAÇÕES
DO MUNDO NA ERA
DIGITAL

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para potencializar a inclusão social e econômica e o acesso a direitos na era da transformação digital

Bem-vindos à Trilha de Aprendizagem de Inclusão Sociodigital para grupos 50+! Estamos entusiasmados em iniciar essa jornada. Este programa foi desenhado para atender às principais demandas dos adultos, considerando as rápidas transformações do mundo na era da informação digital e sua influência em todos os aspectos da vida cotidiana.

Mais do que proporcionar acesso à tecnologia, a trilha busca emancipar os participantes com habilidades e conhecimentos fundamentais para sua inclusão social, digital e econômica. Acreditamos que a inclusão sociodigital é um caminho para a ampliação de oportunidades, desde a busca por empregos e o empreendedorismo até o acesso a direitos e serviços públicos.

A proposta metodológica está fundamentada em uma abordagem prática e interativa, alinhada às necessidades identificadas pelo territórios.

ALIADO A
EXPERIÊNCIA DO
EDUCADOR, NOSSA
TRILHA CRIA
OPORTUNIDADE DE
DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES
DIGITAIS PARA O
MERCADO
PROFISSIONAL

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para potencializar a inclusão social e econômica

As atividades incluem o desenvolvimento de habilidades digitais básicas, como usar sistemas operacionais, gerenciar arquivos e utilizar e-mails, além de explorar ferramentas de produtividade para criar planilhas, documentos e apresentações. Habilidades como segurança e privacidade online também têm destaque, preparando os participantes para usar as tecnologias com comportamentos privados e seguros.

Além disso, a trilha oferece uma discussão sobre a possibilidade de capacitação em plataformas de aprendizado para desenvolver habilidades profissionais e empreendedoras.

Ao combinar os princípios da Andragogia, que valorizam a experiência e a motivação dos adultos, com a Aprendizagem Baseada em Projetos, que promove o engajamento por meio de desafios, esta trilha oferece um ambiente de aprendizado colaborativo. Os educadores atuam como facilitadores, criando um espaço seguro para a troca de saberes e a construção conjunta de soluções.

Estamos confiantes de que essa iniciativa fortalecerá os territórios, ampliando as perspectivas de seus participantes e demonstrando como a tecnologia pode ser uma poderosa aliada na busca por desenvolvimento social e econômico. Junte-se a nós nessa jornada transformadora e descubra como a inclusão sociodigital pode abrir portas para um futuro de oportunidades!

GERALDO BARROS
DIRETOR EXECUTIVO, CASA HACKER

Pedagogia baseada em projetos & Andragogia

A Trilha de Aprendizagem de Inclusão Sociodigital para adultos a partir dos 50 anos utiliza metodologias inovadoras para engajar os participantes e promover aprendizagens baseadas em seus interesses. Entre elas, destacam-se a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) e a Andragogia, que juntas formam a base para um ensino mais eficaz e alinhado às necessidades do público adulto.

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP)

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma abordagem pedagógica que coloca os participantes no centro do processo de aprendizado, desafiando-os a resolver problemas reais e a desenvolver projetos práticos.

Na ABP, o aprendizado ocorre por meio de:

- Contexto: Os participantes trabalham em questões que refletem desafios do mundo real, como criar um formulário de coleta de dados ou desenvolver uma planilha para controlar finanças.
- Autonomia: Cada participante assume um papel ativo no planejamento e execução dos projetos, desenvolvendo responsabilidade e habilidades críticas.
- Colaboração: Projetos geralmente envolvem trabalho em grupo, promovendo o aprendizado coletivo e o fortalecimento de habilidades sociais.

Pedagogia baseada em projetos

Essa abordagem transforma a teoria em prática, permitindo que os participantes vivenciem diretamente o impacto do que aprendem.

Consulte as trilhas de aprendizagem para crianças e para adolescentes para conhecer mais a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), este é apenas um resumo.

ANDRAGOGIA

A Andragogia é a metodologia voltada para o ensino de adultos, reconhecendo as diferenças fundamentais entre o aprendizado de crianças e o de pessoas com mais experiência de vida. Enquanto a pedagogia foca na transmissão de conteúdos para crianças e adolescentes, a Andragogia respeita e valoriza a bagagem de conhecimento dos adultos.

Seus princípios incluem:

- **Experiência prévia:** Os adultos trazem vivências que enriquecem o aprendizado. Por exemplo, um participante pode compartilhar como utiliza aplicativos no dia a dia, contribuindo para o debate.
- **Relevância prática:** O aprendizado deve ser imediatamente aplicável, como aprender a criar um currículo ou acessar serviços no Gov.br.
- **Autonomia e motivação:** Os adultos aprendem melhor quando estão engajados e motivados, e quando reconhecem o valor das atividades para seus objetivos pessoais e profissionais.

ABP & Andragogia

Ao combinar ABP e Andragogia, criamos uma metodologia que respeita o perfil dos adultos enquanto os envolve em projetos práticos e colaborativos. Essa integração é especialmente poderosa na nossa trilha de inclusão sociodigital, onde o aprendizado precisa ser contextualizado e aplicável no cotidiano de quem faz parte da trilha.

Na prática, isso significa:

1. Desenvolver projetos baseados em desafios reais: Por exemplo, os participantes podem criar um projeto de pesquisa para identificar as principais demandas de sua comunidade, coletando e analisando dados, ou ainda, desenvolverem sua própria loja virtual para comercializar produtos de economia criativa que produzem.

2. Valorizar as experiências dos participantes: Durante as atividades, os educadores podem estimular os participantes a compartilharem suas vivências relacionadas à tecnologia, enriquecendo a troca de saberes.

3. Oferecer autonomia guiada: Os participantes podem decidir como organizar seus projetos, enquanto os educadores atuam como facilitadores, ajudando a superar desafios técnicos.

4. Conectar teoria e prática: Cada etapa do projeto deve ter uma aplicação (ser prático mesmo, aplicável no dia a dia do adulto 50+!), como o uso de ferramentas digitais para solucionar problemas específicos, como criar uma loja virtual ou elaborar uma planilha de controle financeiro.

Pedagogia baseada em projetos

NESTE CONTEXTO, COMO AS AULAS DEVEM SER BASEADAS:

Para a Pedagogia Baseada em Projetos, é preciso pensar em diferentes estratégias metodologicas como:

Aulas enriquecida com tecnologia - corresponde ao uso de tecnologias digitais para exposição, ilustração ou exemplificação de determinados conteúdos.

Maker (mão na massa) com tecnologia - baseia-se na construção de artefatos, protótipos, ferramentas digitais e aplicativos pelos/as estudantes para representar soluções criativas a problemas reais da escola e/ou da comunidade.

Pedagogia Extrema - inspirada na Programação Extrema (XP) Fundamenta-se nos princípios de aprender fazendo (learning by doing) continuamente, aprender por colaboração contínua e aprender através de testes contínuos.

Aprendizagem em Pares - realização de atividades e resolução de problemas sejam feitas por pares de estudantes trabalhando juntos.

Incorporação de atividades práticas de forma consistente em todas as aulas, visando a aplicação efetiva dos conteúdos apresentados.

Pedagogia baseada em projetos e o educador

COMO FAZER

Dentro desta metodologia o educador é sempre livre para pensar suas estratégias, e formular qual é a melhor maneira de realizar as atividades com a turma. Ele pode:

- Avaliar a pertinência de aprofundamento de mais de um tema e readequar os módulos, para dar maior ênfase a um deles.
- Priorizar o compartilhamento dos aprendizados na atividade de culminância do tema que mais repercutiu na turma.
- Diversificar os métodos de ensino-aprendizagem em aula, em conformidade com a “Metodologia”.
- Adaptar materiais didáticos, incluir tecnologias assistivas e propor atividades que utilizem diferentes recursos (vídeos, músicas, jogos e outros recursos multimídia).
- Ajustar o cronograma de conteúdo conforme necessário, flexibilizando o planejamento e realizando adaptações conforme as necessidades dos alunos.

Como é altamente recomendado :

- Relacionar o conteúdo com a realidade dos estudantes, trazendo exemplos e situações relevantes para o contexto social e cultural dos alunos.
- Incentivar a participação dos estudantes que podem se tornar mentores(as) de grupos de estudantes ou ainda liderar uma aula com o(a) Professor.

Legenda



OBRIGATÓRIA

Está diretamente relacionada a uma habilidade essencial de inclusão digital e/ou a uma habilidade necessária para uma atividade subsequente nesta trilha (dependência entre atividades).

ALTAMENTE RECOMENDADA

Altamente recomendada - Complementa as habilidades principais e oferece uma oportunidade significativa para aprofundar o conhecimento e a prática digital, enriquecendo a experiência de aprendizagem.

OPCIONAL

Opcional - Oferece uma oportunidade adicional para explorar e praticar habilidades digitais de forma lúdica e criativa, sem ser crucial para o progresso nas atividades subsequentes.



TEMPO ESTIMADO

O tempo médio sugerido para completar a atividade, considerando o ritmo de aprendizado típico dos alunos. Esta informação não é precisa, então considere também medir o tempo médio que cada grupo precisa para completar as atividades fáceis, médias e difíceis.

Legenda



RECURSOS NECESSÁRIOS

Os materiais, equipamentos ou acesso específicos que são essenciais para a realização da atividade. Não especificamos aqui softwares pois estão em um item separado para facilitar a leitura e compreensão da trilha.



SOFTWARES

Os programas ou aplicativos recomendados para a realização da atividade, que podem incluir ferramentas de criação, edição, comunicação, entre outros. O educador pode optar por ensinar os jovens a instalar esses aplicativos ou instalar previamente à atividade/aula. Considere o tempo necessário, o poder de processamento dos equipamentos e a velocidade de Internet para tomar esta decisão.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O
COMPUTADOR E
CELULAR:
SISTEMA E
PERIFÉRICOS.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:

Introdução ao Básico:

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com as tecnologias digitais, apresentando seus princípios e ferramentas. Em virtude do público, além do uso do computador, neste curso o foco também estará no uso do celular. Serão abordados temas como o que é sistema operacional, quais são os tipos conexões, o que são aplicativos, o que são arquivos e navegação na Internet.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Introdução à tecnologia digital
- Semelhanças e diferenças entre computador e celular
- Conexões e redes de computadores
- Organização de arquivos
- Aplicativos
- Pesquisa na Internet - gerenciamento de busca
- Digitação e Uso do Mouse

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham contato com o computador e suas ferramentas e, mas também consiga utilizar os recursos do celular, para que aprendam a utilizá-las em diferentes tarefas do dia a dia.

Ao longo deste módulo, é importante criar oportunidades para que experimentem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos nos quais possam aplicar os conhecimentos e habilidades adquiridos nas aulas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O
COMPUTADOR:
SISTEMA E
PERIFÉRICOS.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 2 a 3 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

Introdução ao Básico:

O ponto de partida é conhecer os principais componentes do computador. Explique o que é um sistema operacional, como ele se relaciona com os Hardwares e com os periféricos. Faça associação entre os computadores e smartphones. Mas antes, procure conhecer o que os alunos já conhecem sobre o assunto e inicie a partir destes conhecimentos.

- Realize uma vivência de exploração das diferentes partes de um computador, especialmente o que compõe o hardware (parte física).
- Destaque a diferença, na prática, Software e Hardware.
- Se possível, desmonte um gabinete de um computador junto com os alunos, isso proporciona que eles compreendam a estrutura de um computador e peças como placa mãe, placa de vídeo, processador, tipos de memória, dentre outros.
- Explique o porquê de realizar atualizações no sistema operacional e de como isso garante a segurança e o bom funcionamento do equipamento.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O
COMPUTADOR:
SISTEMA E
PERIFÉRICOS.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet



SOFTWARES

- Bloco de Notas
- Calculadora
- Configurações

#COMOFAZER:

Introdução ao Básico:

- Mostre como ligar e desligar o computador corretamente, explicando a importância desses passos para proteger o equipamento e os dados.
- Explique a diferença entre suspender e desligar o computador.
- Mostre a lógica de organização dos programas básicos, para que os alunos entendam que há uma organização no computador.

Se possível conte a história do computador, com algumas curiosidades, para que possam entender a evolução da máquina.

Os alunos podem ter mais receio em trabalhar com a máquina, por isso, procure estimular que eles manuseiem a máquina e explorem as ferramentas, mesmo que seja com ações simples.

Faça associações entre o computador e o smartphone, mostrando o que eles tem em comum e de diferente. Isso possibilita que os alunos compreendam que são capazes de trabalhar com o computador, assim como já utilizam o celular.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
IDENTIFICAR
ARQUIVOS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas



**ALTAMENTE
RECOMENDADA**



**TEMPO
ESTIMADO**

1 aula



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet



SOFTWARES

- Bloco de Notas
- Calculadora
- Configurações

#COMOFAZER:

Tipos de arquivos:

Apresente aos alunos o que são arquivos, e como eles podem ser armazenados no computador e no celular.

Explique o conceito de arquivos digitais e de como eles podem ser organizados no computador e no celular.

Apresente como é possível identificar alguns tipos de arquivos pelo seu ícone e até mesmo pela função que executa, isto auxiliará a evitar transtornos como arquivos perdidos e até mesmo vírus de programas indesejados.

Mostre para os alunos onde os arquivos que eles realizam download ficam armazenados no celular.

Proponha atividades de reconhecimento de arquivo no celular. Se possível faça os alunos pesquisarem no celular o tipo de arquivos que são possíveis armazenar.

Ensine a fazer o download de arquivos e a excluir arquivos.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
ORGANIZAR
ARQUIVOS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:

Organização de Arquivos:

Sobre a organização de arquivos, a sugestão é que esta atividade seja realizada no celular dos alunos, a fim de que possam fazer essa organização com os arquivos que já tem em seus aparelho. A opção é utilizar o aplicativo Arquivos do Google, ou Meus Arquivos do próprio aparelho.



OPCIONAL



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

Ensine a importância de manter os arquivos organizados para facilitar o acesso e aumentar a eficiência.

- Explique como criar, salvar e organizar arquivos e pastas.
- Mostre como renomear, mover e excluir arquivos.
- Explique a diferença entre arquivos (documentos, fotos, vídeos) e pastas (locais onde os arquivos são armazenados).

Organização de Arquivos e Pastas

- Criação de pastas: Demonstrar como criar novas pastas no computador.
- Nomenclatura: Explicar a importância de dar nomes claros e descritivos às pastas e arquivos.
- Hierarquia de pastas: Ensinar como organizar pastas em subpastas de acordo com categorias (escola, hobbies, projetos etc.).
- Renomear arquivos: Mostrar como alterar os nomes dos arquivos para facilitar a identificação.
- Excluir arquivos: Ensinar como deletar arquivos e esvaziar a lixeira.

Aprofunde somente a partir do interesse da turma.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O
COMPUTADOR:
CONEXÃO E
NAVEGAÇÃO NA
WEB.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:

Conexão e Navegação:

Outro ponto importante é apresentar sobre Navegação, Internet e Redes de Computadores.

Explique a diferença entre Wi-Fi (rede sem fio local) e Dados móveis (internet fornecida pelo provedor de serviços móveis) e Bluetooth. Destaque os benefícios e limitações de cada um.

Ensine sobre redes seguras (protegidas por senha) e redes abertas (sem senha). Discuta os riscos de segurança associados ao uso de redes públicas.

Explique como conectar via Wi-Fi, como definir uma senha, como escolher uma rede.

Ensine a como conectar no Bluetooth, mostre como parear aparelhos, e de como realizar conexão automática.

Explique a diferença em dados móveis e rede Wi-Fi.

Explique, brevemente como funciona a internet, apresentando o que é internet e como ela pode ser usada para: Pesquisas escolares, jogos educativos, vídeos, músicas, comunicação com amigos e familiares.

Apresente o uso da barra de endereço para acessar sites, destacando a diferença entre digitar diretamente o endereço de um site e realizar uma busca por meio de um mecanismo de busca.

A recomendação é que essas atividades sejam realizadas tanto no celular quanto no computador. Porém,



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
NAVEGAÇÃO NA
WEB.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIO

Navegação:

Se possível aprofundar um pouco mais sobre a navegação na Web.

- Ensine a usar favoritos e marcadores para acessar sites importantes rapidamente.
- Apresente o Histórico de Navegação, mostrando como verificar o histórico para lembrar sites visitados anteriormente.
- Apresente os principais navegadores como Google Chrome, Firefox e Microsoft Edge e quais são as principais diferenças entre eles.
- Apresente as principais funções dos navegadores como navegação por abas, marcadores, extensões e o modo de navegação anônima. Para este último, importante ressaltar como é o seu funcionamento e seus limites.
- Explique como identificar um site é seguro, o que é um site criptografado e sua importância para a segurança. Ressaltar com os adultos sobre os riscos de se acessar sites que não são seguros e confiáveis, principalmente para realizar downloads em sites suspeitos para aplicativos, jogos ou compras.
- Se sentir que a turma conseguirá fluir na discussão, apresente a diferença entre Deep Web e Dark Web, para que saibam o que é e como se proteger.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA BAIXAR E
UTILIZAR
APLICATIVOS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

Aplicativos:

Inicie este tópico conversando com a turma sobre o que entendem que é um aplicativo e a sua função. Discuta com eles quais são os principais que possuem e como realizam a aquisição destes aplicativos. Explique a turma sobre os perigos de se baixar aplicativos de sites desconhecidos da importância de se usar as lojas oficiais de aplicativos (Microsoft Store, Apple, App Store) ou os sites oficiais dos desenvolvedores.

Mostre como identificar se um aplicativo tem elementos pagos ou gratuitos, e principalmente quais são os termos de privacidade estão disponíveis.

- Faça atividades em que os alunos podem baixar aplicativos, seja de sites ou da loja de aplicativos, tanto em computadores quanto no celular.
- Ensine como identificar qual é o link correto a ser clicado no momento de realizar o “download”.
- Mostrar como desinstalar aplicativos, e de como realizar atualizações.
- Explique os riscos de se “baixar” aplicativos que utilizam dados de outros aplicativos, como por exemplos aqueles que verificam mensagens apagadas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA ATIVAR
LOCALIZAÇÃO

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

Uso da Geolocalização:

A ferramenta de localização é amplamente utilizada em diferentes aplicativos de celular. Por isso, é essencial ensinar os alunos a habilitá-la, a identificar em quais momentos deve ser usada e a desativá-la quando necessário.

Inicie a discussão explicando o que é o GPS e como ele auxilia na localização de lugares. Em seguida, apresente um passo a passo sobre como ativar e desativar a localização no smartphone.

Demonstre os diferentes aplicativos que utilizam essa ferramenta e, se necessário, mostre como conceder permissão para que o aplicativo a utilize.

Aborde os riscos de compartilhar a localização sem necessidade, seja com outras pessoas ou com aplicativos que não precisam dessa funcionalidade.

Se possível, explique a função “Encontrar meu dispositivo” como uma alternativa para localizar um celular perdido.

Por fim, é importante que os alunos reconheçam o símbolo dessa função e saibam onde localizá-la no celular, para que possam utilizá-la em diferentes aparelhos.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
EFICIENTE DO
COMPUTADOR

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



OPCIONAL

Digitação:

Pessoas com pouco acesso à computadores costumam ter dificuldade com o uso do teclado, por isso, é importante propor atividades em que essa habilidade seja trabalhada.



TEMPO ESTIMADO

1 aula ou ao
longo do módulo

Para adultos um site que recomendamos é o Agile Fingers. Nele há testes, cursos, exercícios de digitação dos diferentes níveis. O principal é que todo o site é em Português o que facilita a realização das atividades pelos alunos. Além disso, com os testes de digitação, é possível que eles treinem a digitação e o uso do teclado com recursos que apropriado para a idade deles.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projeto

Uso do Mouse:

O manejo correto do mouse, é outra habilidade que precisa ser desenvolvida, quando pensamos em habilidades digitais. Por isso, é preciso criar estratégias para auxiliar os alunos neste desenvolvimento. Além disso, proponha atividades intencionais como: mudança de localização arquivos dentro de pastas, o uso dos botões com o uso das suas funções, dentre outras. Quanto mais praticar este tipo de atividade, melhor será o desenvolvimento dos alunos.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR
DIFERENTES
APLICATIVOS DE
MOBILIDADE E
COMUNICAÇÃO

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

O objetivo deste módulo é proporcionar uma exploração de diferentes aplicativos que são muito comuns no cotidiano das pessoas, pois facilitam a comunicação, o deslocamento e a troca de informações mais rápida e eficiente.

A proposta é que os estudantes consigam utilizar o e-mail de maneira mais autônoma, explorando suas principais funcionalidades, uso de aplicativos como uber e ifood e diferentes aplicativos de videochamadas como Meet e WhatsApp.

Temas abordados:

- E-mail: configuração e utilização
- Aplicativos de videochamadas.
- Configurações do WhatsApp.
- Aplicativos de deslocamento como o Google Mapas
- Utilizando aplicativos como Ifood e Uber.

Com isso, este módulo busca possibilitar o contato com essas ferramentas e, principalmente, mostrar a utilizá-las no dia a dia.

Ao longo das aulas, é essencial criar oportunidades para que experimentem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos nos quais possam aplicar os conhecimentos e habilidades trabalhadas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O E-
MAIL



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- Conta E-mail
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Gmail
- Hotmail

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

E-mail e Configurações:

Apesar do uso do e-mail ser algo comum na atualidade, muitas pessoas não sabem utilizar uma conta de e-mail com autonomia. Já outros não sabem como usar os recursos disponíveis em um conta de email. Por isso, trabalhe os pontos:

- o que é um provedor de e-mail;
- como acessar o e-mail via celular;
- como criar uma senha segura;
- como adicionar mecanismos de verificação de conta para maior segurança;
- como adicionar informações ao perfil como nome, foto e assinatura.

Explique como identificar corretamente os campos em um e-mail. Portanto, é essencial explicar os seguintes campos: para, CC, Cco e assunto.

Explore como ler e enviar e-mail pelo aplicativo do celular. Muitos alunos tem o aplicativo no seu celular, mas não sabe como utilizar.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O E-
MAIL



OBRIGATÓRIA



**TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 aulas



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- Conta E-mail
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Gmail
- Hotmail

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

E-mail e Configurações:

- Apresente o painel principal com os componetes da interface: caixa de entrada, menus, a possibilidade de criação de pastas para arquivar mensagens.
- Ensinar a redigir um e-mail pois muitas pessoas não conhecem os elementos básicos deste gênero textual. Por isso, apresentar os elementos básicos como: saudação, corpo do texto com a mensagem principal, despedida e assinatura. Importante, sempre retomar estes pontos ao longo do curso, solicitando que que mandem e-mail com um trabalho e/ou atividade, pois assim reforçam e desenvolvem esta habilidade.
- Caso a turma esteja tendo facilidade, ensine a como adicionar anexos, fotos e links no corpo do e-mail.
- Mostre como arquivar e excluir e-mails seja da caixa de entrada ou do SPAM.

Para reforçar sobre segurança, ensine como identificar o remete e qual é a origem do e-mail. Isto facilita na identificação de golpes, fraudes e SPAM.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
DIFERENTES
FERRAMENTAS
PARA
VIDEOCHAMADA



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Google Meet
- Microsoft Teams
- Zoom

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

Videochamadas:

O uso de videochamadas é muito comum no dia a dia, principalmente por meio do WhatsApp. No entanto, muitas pessoas não conhecem outras ferramentas, como Google Meet, Zoom ou Microsoft Teams.

Por isso, é importante apresentar:

- O que são plataformas de videochamada e para que servem.
- Diferenças entre as principais plataformas (Google Meet, Zoom, Microsoft Teams, etc.).
- Requisitos técnicos necessários (conexão com a internet, câmera, microfone).

Além disso, é essencial ensinar:

- Como criar e entrar em reuniões.
- Configuração de áudio e vídeo.
- Uso do chat, compartilhamento de tela e reações.
- Gravação e download de reuniões (se permitido).

Aproveite esse momento para explorar outros aplicativos de produtividade, como o Google Agenda ou outro similar, demonstrando como ele se conecta a diferentes aplicativos. Explique como agendar compromissos, adicionar endereços, convidados, links e até mesmo integrar reuniões com plataformas de videoconferência.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
DIFERENTES
FERRAMENTAS
PARA
VIDEOCHAMADA



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- WhatsApp

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

WhatsApp

O uso do WhatsApp é muito comum, devido às suas funcionalidades e ao seu fácil acesso. No entanto, muitas pessoas não sabem como utilizar suas ferramentas de forma adequada. Por isso, é importante abordar os seguintes pontos:

- Como realizar a configuração inicial, incluindo foto de perfil, nome e status.
- Como ajustar as configurações de privacidade: definir quem pode ver sua foto, seu status online e a última visualização.
- Diferença entre conversas individuais e em grupos.
- Como criar um grupo.
- Como alterar as configurações para não realizar o download automático de imagens e vídeos.
- Como enviar mídias e arquivos: mensagens de recado, documentos, vídeos e imagens.
- Diferença entre chamada de voz e videochamada.
- Como ativar a localização e compartilhá-la com outras pessoas.
- Como bloquear e denunciar contas.
- Como silenciar notificações de conversas.
- Como sair de grupos ou silenciar suas notificações.
-

Ao realizar atividades práticas sobre cada um desses pontos, os alunos terão mais autonomia para utilizar esse aplicativo de maneira segura.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DO
GOOGLE MAPAS



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Google Mapas

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

Google Mapas

O uso do Google Maps é amplamente difundido, pois ele auxilia na mobilidade, na identificação de lugares e sua interface é amplamente utilizada por outros aplicativos. Por isso, é importante apresentar suas principais funções, como:

- O que é o Google Maps e qual é a sua função.
- Maneiras de acessá-lo, seja pelo aplicativo no celular ou pelo navegador.
- Apresentação da sua interface.
- Como buscar locais.
- Como ativar a localização para um melhor funcionamento.
- Como verificar sua localização no mapa.
- Como compartilhar a localização com outra pessoa.
- Como traçar rotas, seja para trajetos de carro, transporte público ou a pé.
- Como identificar o tempo estimado para o trajeto.
- Como alterar os modos de visualização: Street View, Satélite, Relevo, Trânsito e Transporte Público.
- Como utilizar a navegação com a visão da rua.

Ao apresentar todas essas funcionalidades, os alunos terão mais autonomia para se locomover no dia a dia com o auxílio da tecnologia.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
APLICATIVOS DE
TRANSPORTE



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- 99 Taxi
- Uber

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

Carro de Aplicativo

O uso de aplicativos de transporte com o UBER ou 99 são muito difundidos, porém muitas pessoas acima de 50 anos, tem muita dificuldade com o seu uso. Desta forma, é importante mostrar o que eles tem de comum, e como é possível utilizar os dois, entendendo a sua lógica de organização. Desta forma, mostre como:

- Instalar estes aplicativos no celular
- Como criar uma conta
- Como inserir o endereço de destino, e definir o local de partida.
- Como definir o método de pagamento.
- Como definir o tipo do carro e verificar o valor de cada opção
- Como solicitar e acompanhar o motorista pelo mapa, verificando o seu deslocamento.
- Como localizar as informações do motorista e do carro para verificação no momento que o carro chega.
- Como ver o trajeto e compartilhar com outra pessoa.

Essas informações estão disponíveis em todos os aplicativos de mobilidade, por isso, é importante tratar esses pontos com os alunos, para que possam encontrar em qualquer aplicativo que deseja utilizar.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
APLICATIVOS DE
ENTREGA -
DELIVERY



OPCIONAL



TEMPO
ESTIMADO

1 aula



RECURSOS
NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Ifoof
- Rappi
- Uber Eats

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Comunicação e Mobilidade

#COMOFAZER:

Aplicativos de Entrega

O uso de aplicativos de entrega de comida, como o Ifood são muito difundidos, porém muitas pessoas acima de 50 anos, tem muita dificuldade com o seu uso. Desta forma, é importante mostrar o que eles tem de comum, e como é possível utilizar os dois, entendendo a sua lógica de organização. Desta forma, mostre como:

- Instalar estes aplicativos no celular
- Como criar uma conta
- Como inserir o endereço de entrega
- Como definir o método de pagamento.
- Como escolher o produto que deseja comprar.
- Como adicionar filtros como tipo de comida, preço, avaliações.
- Como realizar o pedido, finalizar pedido e formas de pagamento.
- Como acompanhar a entrega.

Essas informações estão disponíveis em todos os aplicativos de delivery, é importante tratar esses pontos com os alunos, para que possam encontrar em qualquer aplicativo que deseja utilizar.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA EDIÇÃO E
ORGANIZAÇÃO
DE FOTOS

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Edição e Organização de Fotos

#COMOFAZER:

Ferramentas Digitais para Edição e Organização de Fotos

O objetivo deste módulo é proporcionar uma introdução ao assunto de edição e organização de fotos.

A proposta é que os estudantes consigam fazer pequenas edições de fotos, produzir vídeos curtos e ainda compartilhar com seus amigos e familiares.

Temas abordados:

- Google Fotos - organização, edição e criação de fotos e vídeos
- Edição de vídeos e fotos com o WhatsApp.

Com isso, este módulo busca possibilitar o contato com essas ferramentas e, principalmente, mostrar a utilizá-las no dia a dia.

Ao longo das aulas, é essencial criar oportunidades para que experimentem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos nos quais possam aplicar os conhecimentos e habilidades trabalhadas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O
ARMAZENAMENTO
DE IMAGENS



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- Google Fotos

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Edição e Organização de Fotos

#COMOFAZER:

Google Fotos:

O compartilhamento de imagens e vídeos tem se tornado cada vez mais comum, assim como o uso das câmeras dos celulares para registrar momentos. Por isso, é interessante mostrar aos alunos como armazenar, organizar, categorizar, realizar backup e recuperar fotos quando necessário.

Para isso, trabalhe os seguintes tópicos:

- Como acessar a plataforma, seja pelo navegador ou pelo celular;
- Como acessar sua conta ;
- Como realizar upload e fazer backup das fotos;
- Como criar álbuns;
- Como organizar as fotos;
- Como pesquisar por datas, pessoas e locais;
- Como remover ou excluir fotos;
- Como compartilhar fotos e álbuns com outras pessoas.
- Como fazer colagens de fotos.
- Como editar fotos ajustando cor, brilho e ajustes de tamanho
- Como criar vídeos a partir de fotos.

Além disso, aproveite para apresentar as configurações de privacidade e controle de acesso.

Essa atividade pode servir para apresentar sobre edição de fotos , mostrando como criar colagens, animais e filme automáticos, além de edição de fotos.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA A EDIÇÃO DE
IMAGENS



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor



SOFTWARES

- WhatsApp

Desenvolver Habilidades para o uso Ferramentas Digitais para Edição e Organização de Fotos

#COMOFAZER:

WhatsApp: Edição de Fotos

O compartilhamento de imagens e vídeos tem se tornado cada vez mais comum, principalmente em plataformas como as do WhatsApp. Desta forma, a proposta é ensinar os alunos a realizarem montagem, edição e adicionar elementos em suas fotografias.

Para isso, trabalhe os seguintes tópicos:

- Apresentar os recursos básicos de edição de fotos dentro do aplicativo.
- Mostrar a diferença de fotos tiradas pela galeria de fotos e pela câmera do WhatsApp.
- Como editar fotos antes de enviar com as ferramentas: cortar e redimensionar; adicionar Emojis, Figurinhas e Textos; desenhar na imagem; ajuste de brilho e cores.
- Ferramentas de edição de vídeo: cortar um vídeo; adicionar textos e figuras e silenciar um áudio do vídeo.

Como bônus, pode ser ensinado a como criar figurinhas a partir das fotos pessoais dos alunos.

Desta forma, os alunos poderão ter mais autonomia para utilizar as ferramentas e poderão ter uma introdução sobre edição de imagens.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
BUSCAS EFICAZ
NA INTERNET.

Desenvolver Habilidades para uma navegação eficaz na internet.

#COMOFAZER:

Buscas na internet:

O objetivo deste módulo é proporcionar uma maior autonomia dos alunos em sua navegação na internet, de forma que consigam realizar pesquisas mais eficientes tanto para soluções do dia a dia, quanto para assuntos mais complexos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Busca eficaz na internet.
- Como localizar fontes de pesquisa.
- Busca por sites e tutoriais para a resolução de problemas cotidianos.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar o que o aluno consigo utilizar a internet de maneira mais autônoma em suas atividades cotidianas.

Ao longo deste módulo, é importante criar oportunidades para que experimentem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos nos quais possam aplicar os conhecimentos e habilidades adquiridos nas aulas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
BUSCAS EFICAZ
NA INTERNET.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Mouse
- Internet
- Aplicativos
- Login



SOFTWARES

- Google Chrome
- Opera
- Mozilla Firefox

Desenvolver Habilidades para uma navegação eficaz na internet.

#COMOFAZER:

Busca na internet

É importante trabalhar com os alunos como realizar buscas na internet para localizar informações, tutoriais ou até mesmo cursos que desejam realizar. Para isso, é necessário abordar aspectos como:

1. Como definir um tema ou uma pergunta objetiva para guiar a busca.
2. Como selecionar as palavras-chave para a pesquisa.
3. O uso de filtros de pesquisa.
4. Como identificar fontes confiáveis para cada tipo de pesquisa.
5. A utilização de ferramentas de busca avançadas como operadores de busca.
6. Avaliação de sites para verificar a credibilidade das informações.

Este conteúdo pode, a princípio, apresentar alguma dificuldade para alunos com pouca experiência no uso de tecnologias digitais. Por isso, comece perguntando o que eles já sabem sobre o assunto, pois é possível que tenham conhecimento prático, mas não teórico. Desta forma, é preciso atenção às informações que os alunos trouxerem, para que você possa desenvolver o tema de forma mais eficaz.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
BUSCAS EFICAZ
NA INTERNET E
CONFIÁVEL

Desenvolver Habilidades para uma navegação eficaz na internet.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Mouse
- Internet
- Aplicativos
- Login



SOFTWARES

- Google Chrome
- Opera
- Mozilla Firefox

#COMOFAZER:

Fontes de pesquisa:

As pesquisas rápidas na internet são algo comum para os adultos e idosos; no entanto, muitos não sabem identificar quais tipos de fontes são mais apropriadas para cada busca. Além disso, alguns não sabem identificar quais são as melhores fontes para cada tipo de assunto.

Um ponto importante é considerar o nível de letramento dos alunos, pois a depender da idade e de diferentes fatores sociais, econômicos e pela trajetória de vida, alguns podem ter dificuldade em ler, escrever e até mesmo realizar síntese das informações. Todos estes fatores podem influenciar na maneira que buscam, localizam e entendem as informações presentes na internet. Por isso, é fundamental incentivar:

- A busca por diferentes recursos, como vídeos, textos, imagens e áudios.
- A verificação da procedência da informação, que pode ser de órgãos oficiais, instituições de ensino ou pesquisa, empresas responsáveis pelo tema, ou mesmo de vídeos de pessoas comentando sobre o assunto. É importante mostrar que é necessário ter cuidado com o tipo de informação em relação à fonte consultada.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
BUSCAS EFICAZ
NA INTERNET.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Mouse
- Internet
- Aplicativos
- Login



SOFTWARES

- Google Chrome
- Opera
- Mozilla Firefox

Desenvolver Habilidades para uma navegação eficaz na internet.

#COMOFAZER:

Fontes de pesquisa:

- Há situações em que é preciso fazer buscas em diferentes tipos de sites, pois muitas vezes, uma resposta não se encontra apenas em um único site. Explique isso aos alunos e mostre como os diferentes tipos de fontes oferecem diferentes tipos de informação.
- Explique que nem todas as informações localizadas na internet são verdadeiras, por mais que o site pareça confiável.
- Ajude aos alunos a identificar elementos que podem sinalizar informações sensacionalistas ou fake news.

Busca por soluções:

Incentive os alunos a realizarem pesquisas sobre tutoriais para soluções para problemas do dia a dia, em vídeos do YouTube ou mesmo das redes sociais.

Utilize essas pesquisas para mostrar como eles podem aperfeiçoar suas buscas, com palavras-chaves e operadores de busca para obter melhores resultados.

Mostre a diferença entre tutoriais em vídeo e tutoriais descritivos, destacando as características e vantagens de cada formato.

DESENVOLVER
HABILIDADES DE
ACESSAR
PLATAFORMAS
DO GOVERNO E
DE BANCOS

Desenvolver Habilidades de acessar plataformas do governo e bancos

#COMOFAZER:

O uso de serviços digitais

O objetivo deste módulo é proporcionar aos alunos a possibilidade de acessar serviços, que antes eram presenciais, e hoje são no digital.

A proposta é que os estudantes consigam utilizar plataformas de bancos, concessionárias de serviços públicos, como a plataforma de serviços públicos digitais oferecidos pelo governo, a plataforma Gov.br.

Temas abordados:

- Serviços do Governo
- Serviços Digitais

Com isso, este módulo busca possibilitar o contato com essas ferramentas e, principalmente, mostrar a utilizá-las no dia a dia.

Ao longo das aulas, é essencial criar oportunidades para que experimentem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos nos quais possam aplicar os conhecimentos e habilidades trabalhadas.

DESENVOLVER
HABILIDADES DE
ACESSAR
PLATAFORMAS
DO GOVERNO E
DE BANCOS



OBRIGATÓRIO

Desenvolver Habilidades de acessar plataformas do governo e bancos

#COMOFAZER:

Serviços do Governo



**TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 horas



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Mouse
- Internet
- Login e senha
- Dados pessoais



SOFTWARES

- Gov.br

A plataforma do Gov.br é a principal porta de acesso aos diferentes serviços oferecidos pelo governo, por isso, neste tópico devem ser abordados os seguintes pontos:

- Ensinar como realizar o cadastro na plataforma Gov.br, explicando o passo a passo para a criação de uma senha segura.
- Demonstrar como efetuar a autenticação segura na plataforma.
- Apresentar os principais serviços digitais oferecidos, tais como: CPF, FGTS, carteira de trabalho digital, imposto de renda, benefícios sociais (Bolsa Família, BPC), seguro-desemprego, além do acesso a documentos como CNH Digital, CRLV (documento do veículo), carteira de trabalho digital e comprovantes de vacinação, entre outros.
- Explicar as principais ferramentas de navegação da plataforma e como localizar informações de forma eficiente.
- Caso haja tempo disponível, apresentar o aplicativo da plataforma Gov.br.
- Orientar sobre como proteger os dados pessoais ao utilizar a plataforma, bem como identificar golpes e fraudes comuns.

DESENVOLVER
HABILIDADES DE
ACESSAR
PLATAFORMAS
DO GOVERNO E
DE BANCOS

Desenvolver Habilidades de acessar plataformas do governo e bancos

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIO

Serviços Digitais

Dedique um tempo para apresentar como:

- Identificar aplicativos de bancos;
- Reconhecer os principais riscos e cuidados ao utilizar aplicativos bancários;
- Consultar informações como extratos e outros dados dentro do aplicativo, se possível.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas

Como há uma variedade de bancos, cada um com seu próprio layout e design, apresente de forma geral como localizar informações nos aplicativos. Em todos eles, geralmente há uma visão geral na tela inicial, seguida por um menu com diversas opções.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Mouse
- Internet
- Login e senha
- Dados pessoais

Se houver tempo, explore também alguma plataforma de concessionária de serviços públicos, permitindo que os alunos utilizem essas ferramentas com mais autonomia e segurança. É importante destacar os pontos em comum entre elas, tais como:

- O processo de criação de conta com login e senha;
- O menu com os principais serviços oferecidos;
- Como baixar o aplicativo de serviços das concessionárias.

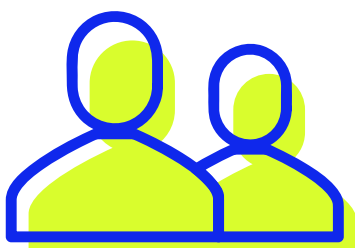
DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
DAS
TECNOLOGIAS
DIGITAIS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

DICAS PARA MELHOR APROVEITAR A ATIVIDADE:



- É desejável que cada aluno realize suas atividades de forma individual, para que possa praticar e desenvolver suas habilidades. No entanto, momentos de colaboração também são importantes, pois permitem a troca de informações e aprendizados.
- O principal objetivo é que os conceitos abordados sejam úteis no dia a dia dos alunos e que eles possam utilizá-los de maneira autônoma. Por isso, sempre que possível, incentive-os a aplicar os conhecimentos adquiridos em diferentes contextos.
- Utilize exemplos relevantes para eles, como a busca por informações, algum tutorial, ou mesmo atividade que vai facilitar o seu dia a dia.
- Por se tratar de adultos 50+, é essencial, ao iniciar cada conteúdo, investigar o que eles já sabem sobre o assunto. A partir disso, será possível definir a melhor abordagem para introduzir ou aprofundar o tema.
- Nunca presuma que todos os conteúdos são novos para os alunos, pois eles podem já ter tido algum tipo de experiência prévia com eles.



Recursos de estudo e aprofundamento

Jogos de digitação com diferentes níveis:

<https://agilefingers.com/pt/jogos>

Treinamento WorkSpace – Google

<https://applieddigitalskills.withgoogle.com/c/en/workspace>

Curso de digitação em português:

<https://agilefingers.com/pt/curso>

Microsoft Learn:

<https://learn.microsoft.com/pt-br/training/browse/>

Atividade do Google sobre aplicativos de produtividade

<https://applieddigitalskills.withgoogle.com/s/en/teachers>

Informações sobre Gov.br

https://acesso.gov.br/faq/_perguntasdafaq/comoacessarcontaaplicativogovbr.html

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:

Atitudes de Segurança no Digital.

O objetivo deste módulo é capacitar os alunos a adotarem atitudes mais seguras na internet.

Serão abordadas as seguintes temáticas:

- Conceitos básicos de segurança digital
- Privacidade de dados na internet
- Boas práticas para o compartilhamento seguro de informações
- Identificação e prevenção de golpes e fraudes virtuais
- Reconhecimento de sites seguros e criptografia.
- Ajustes de segurança em dispositivos e contas online
- Criação e armazenamento seguro de senhas fortes
- Identificação e prevenção de conteúdos nocivos, como violência e cyberbullying

A proposta deste módulo é possibilitar que os alunos reconheçam comportamentos nocivos e perigosos, desenvolvendo atitudes que contribuam para a própria proteção e a dos outros no ambiente digital.

Ao longo das aulas, é fundamental criar oportunidades para que explorem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos que permitam aplicar os conhecimentos e habilidades trabalhadas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

Segurança e Privacidade de Dados:

Embora a internet esteja presente no cotidiano de muitas pessoas — por meio do uso frequente de redes sociais ou pequenas buscas na internet — muitas pessoas ainda não sabem como se proteger adequadamente, principalmente no público 50+. Neste módulo busca-se abordar aspectos fundamentais da segurança digital, a fim de auxiliar os alunos a estarem de maneira segura na internet. Aborde aspectos como:

- O que é segurança digital na internet: Apresente o conceito de forma clara e acessível, mostrando sua importância no dia a dia online.
- Dados pessoais e dados sensíveis: Explique o que são, por que é essencial protegê-los e os riscos envolvidos no compartilhamento dessas informações. Ajude os alunos a entenderem que não é seguro divulgar dados como nome completo, endereço, número de telefone ou fotos pessoais e de familiares.
- Privacidade na internet: mostre que é possível adotar atitudes que ajudam a proteger os dados pessoais. Dê exemplos práticos e próximos da realidade dos alunos, como formulários em sites, cadastros em lojas, pedidos de informação em redes sociais.
- Configurações de privacidade em redes sociais e aplicativos: Ensine onde encontrar essas opções e como usá-las para controlar quem pode ver o que é publicado.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor

Segurança e Privacidade de Dados:

- Privacidade em redes sociais: Use a temática — presente no cotidiano — para explicar a importância de não compartilhar dados com desconhecidos em chats ou fóruns. Reforce que mesmo em ambientes que parecem seguros, como jogos populares, é preciso ter cuidado com quem se conversa e o que se compartilha.

Proponha à turma a construção de Guia para práticas seguras de compartilhamento de informações na internet. Em conjunto, elaborem uma lista com exemplos do que é seguro ou não compartilhar online, pensando na proteção de seus próprios dados e também dos colegas e familiares. Incentive a turma a refletir sobre situações reais que já vivenciaram ou ouviram falar.

Aproveite esse momento para conversar sobre perfis falsos. Explique que, na internet, pessoas podem fingir ser quem não são, muitas vezes utilizando fotos de outras pessoas ou até criando personagens falsos para enganar e roubar informações.

Uma forma interessante de abordar o tema é apresentar ferramentas de Inteligência Artificial que geram rostos de pessoas que não existem. Mostre como essas imagens parecem reais, mesmo que nunca tenham pertencido a uma pessoa de verdade. Isso ajuda os alunos a perceberem que nem tudo o que se vê na internet é confiável.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Segurança e Privacidade de Dados:

Uma atividade a ser realizada com a turma é a apresentação de diferentes manchetes retiradas de sites, e peçam para que avaliem quais informações são verdadeiras e quais são falsas. Esta atividade permite que a turma perceba, que nem todas as informações presente na internet são verdadeiras.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Uma sugestão é apresentar a reportagem sobre o vídeo Gigante de São Tomé das Letras*. Nele é discutido se a informação é verdadeira ou falsa e como é possível fazer esse tipo de investigação.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

No site do Data Detox kit, há um material que pode ser impresso e utilizado em aulas, oficinas, workshop que facilita muito o trabalho do educador para discutir sobre Segurança, Privacidade, Desinformação na Internet e Bem-estar digital. O material pode ser usado como referência e adaptado para a realidade de cada turma.

O uso de diferentes recursos como material, reportagens, sites e discussão na turma pode ser um ótimo recurso para fomentar essa conversa na turma, trazendo exemplos práticos e presentes no cotidiano dos alunos.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:

Segurança para evitar Golpes e Fraudes virtuais:



OBRIGATÓRIA

Quando lidamos o público 50+ o assunto de Golpe de Fraudes precisa ser discutido com calma e ouvindo o que eles já sabem sobre o assunto e quais são as suas impressões sobre o assunto.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

Hoje vivemos uma nova realidade em que é a maior inserção deste público em aplicativos de relacionamento e nas redes sociais. Contudo, esta ainda é uma ferramenta nova para muitos deles, por isso, é preciso auxiliá-los a entender o que pode ser verdade ou mentiras na internet. Há diferentes pesquisas que mostram como os idosos são o público mais vulnerável para golpes da Internet. Desta forma, ajude os alunos a compreender que não se deve confiar em pessoas desconhecidas na internet, mesmo que elas usem fotos de jovens ou idosos ou pareçam simpáticas. A proteção começa com a desconfiança saudável e o cuidado com o que se compartilha.

Aproveite esse momento para ampliar a discussão sobre segurança digital, introduzindo o tema dos golpes online. Explique que, além de perfis falsos, existem outras estratégias usadas para enganar as pessoas na internet — como mensagens falsas em e-mails, sites ou aplicativos que tentam roubar dados pessoais.

Aborde sobre perfis falsos em aplicativos de relacionamento e dos golpes chamados “Golpes do Amor”. Redes sociais como Facebook, tem disponibilizado, dentro da plataforma, a opção de conhecer pessoas para se relacionarem. Se houver oportunidade, converse com a turma sobre como funciona essa plataforma e quais são os riscos quanto ao seu uso e quais cuidados são necessários.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:

Segurança para evitar Golpes e Fraudes virtuais:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

Realize com a turma atividades práticas para identificar sinais de sites e mensagens fraudulentas. Apresente exemplos simulados (ou adaptados) de e-mails, mensagens e páginas falsas com características típicas de golpes. Oriente os alunos a observar detalhes como:

- Erros de ortografia e gramática
- Ofertas boas demais para ser verdade.
- Links suspeitos que redirecionam para outros sites.
- Pedidos de informações pessoais.
- Uso do nome de empresas conhecidas, mas com logotipos distorcidos ou endereços de e-mail estranhos.
- Tom de urgência (“clique agora”, “última chance”, “sua conta será bloqueada”)

Este tipo de atividade, ajuda os alunos a treinarem o olhar para a identificação de golpes e fraudes em espaços digitais. Explique a turma como se proteger contra os phishing.

Apresente sobre anúncios de produtos e empresas falsas presentes nas redes sociais. Mostre como é possível identificar se uma conta é verdadeira ou não e, principalmente, quais são os indicativos de que um produto é ou não verdadeiro.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:

Segurança com Senhas e Ajustes de Configuração:



OBRIGATÓRIA

Ensine os alunos a entenderem a importância de criar senhas fortes e os riscos de compartilhá-las com amigos ou colegas. Explique que senhas seguras são aquelas que misturam letras maiúsculas e minúsculas, números e símbolos, e que não sejam baseadas em informações fáceis de descobrir, como datas de aniversário ou nomes de familiares.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Uma atividade lúdica e educativa para mostrar a importância de senhas seguras é a seguinte: forme duplas entre os alunos e peça que façam perguntas um ao outro, como:

- Data de aniversário
- Nome de familiares
- Endereço
- Nome do animal de estimação
- Times ou personagens favoritos



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor

Após um tempo determinado, cada aluno deve tentar adivinhar a senha que o colega mais usa, com base nas informações coletadas. Essa atividade evidencia como senhas simples são vulneráveis e fáceis de serem descobertas. Aproveite para reforçar a importância de criar senhas que não estejam ligadas a dados pessoais.

Aproveite o momento, para explicar o que são gerenciadores de senhas e como utilizá-los: explique que são ferramentas que ajudam a armazenar senhas com segurança e a criar combinações fortes. Apresente alguns exemplos simples (como os que já vêm integrados nos navegadores ou nos celulares) e mostre que eles podem ser úteis para não esquecer as senhas e evitar repetições.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Autenticação multifator (MFA)

Apresente o conceito de autenticação multifator — um recurso de segurança que adiciona uma etapa extra de verificação ao fazer login em contas e aplicativos.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Mostre exemplos práticos, como o uso de códigos enviados por SMS, aplicativos autenticadores ou reconhecimento facial. Explique que essa é uma forma eficaz de proteger os dados, mesmo que a senha seja descoberta.

Configurações de segurança no celular

Se possível, ensine aos alunos como acessar e ajustar as configurações de segurança no celular, como:

- Bloqueio de tela com senha ou biometria
- Localização dos ajustes de privacidade nos aplicativos
- Revisão de permissões de apps (como acesso à câmera, microfone, localização, etc.)
- Atualização do sistema e dos aplicativos para manter a proteção ativa.

Esses conhecimentos são fundamentais para que os alunos compreendam como proteger suas informações nos dispositivos que mais usam no dia a dia.

Porém, muita atenção e cuidado ao trabalhar este conteúdo, pois a depender da idade da turma, isso pode se tornar um pouco mais complexo, por isso, siga o ritmo da turma e traga exemplos próximo a realidade deles.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Site Seguros e Criptografados

Comece a discussão explicando para os alunos o que é um site seguro, e quais são os itens que mostram que aquele é um site que contém itens de segurança.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Explique que a criptografia é uma técnica que “embaralha” as informações para que só a pessoa certa consiga entender a mensagem. Diga que ela é usada, por exemplo, quando mandamos uma mensagem por um aplicativo seguro ou fazemos uma compra online — protegendo nossos dados para que ninguém mais consiga acessá-los.

Mostre como identificar sites que imitam outros sites e colocam em risco a segurança dos usuários, por isso, é preciso ter atenção ao endereço correto, a solicitações fora do comum como dados pessoais e anúncios chamativos e ofertas inesperadas.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projetor

Você pode fazer um jogo com os alunos, em que os alunos recebem cartões com a palavra SEGURO e NÃO SEGURO, e ao ser mostrado imagens de diferentes sites, eles devem levar a placa sinalizando se avaliam o site seguro ou não.

Outro jogo para entender sobre Criptografia, você pode dar uma frase para eles como “VLWH ERP WHP FDGHDGR!”, em que ela é uma “chave secreta” (ex: cada letra foi trocada por 3 letras adiante no alfabeto, e forma a frase: “SITE BOM TEM CADEADO”). Assim, os alunos conseguem entender a lógica da criptografia.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:

Redes Sociais e outros riscos



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- TV/Projektor

Discutir o que significa ter contas abertas nas redes sociais, quais são os impactos disso e como se proteger, caso algo indesejado aconteça. Apresente como definir, nas redes sociais, as definições de privacidades como: quem pode ou não ver suas publicações, o que é público ou privado, e o que são dados que podem ou não ser publicados, dentre outros.

Discuta com a turma como identificar e agir contra outros perigos da internet, como cyberbullying, grooming, sexting, invasão de privacidade e roubo de identidade, que podem colocar em risco a segurança dos jovens e de seus colegas.

Explique como reconhecer essas situações e o que fazer ao enfrentá-las: bloquear o agressor, não responder, falar com um adulto de confiança e denunciar a conta.

Mostre, de forma prática (com prints ou vídeos simulados), como é possível denunciar publicações ofensivas ou perfis que desrespeitam as regras das redes sociais. Explique que todas as redes têm mecanismos de denúncia e que isso ajuda a manter o ambiente mais seguro para todos.

Uma boa forma de trabalhar esse tema é apresentar relatos reais (adaptados) de situações que envolvem os riscos acima. Depois, abra espaço para que os alunos compartilhem suas próprias vivências ou casos que ouviram de colegas.

Esse momento ajuda a desmistificar os perigos, promover empatia e mostrar que muitas situações podem ser prevenidas com atenção e diálogo.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

DICAS PARA MELHOR APROVEITAR A ATIVIDADE:



- É essencial que os alunos compreendam os riscos presentes na internet. Por isso, sempre que possível, traga exemplos reais e convide os alunos a compartilharem situações que já ouviram ou vivenciaram. Essa troca torna o conteúdo mais concreto e relevante, aproximando-o da realidade deles.



- Ao considerar a idade da turma, se avaliar como pertinente discuta sobre os riscos presentes em sites ou aplicativos de relacionamento, já que golpes envolvendo estes aplicativos em que pessoas com identidades falsas tem aumentado muito nos últimos anos.
- Proponha trabalhos em grupo, rodas de conversa e resolução de situações-problema. Essas estratégias incentivam a participação ativa dos alunos, promovem o debate saudável e desenvolvem o pensamento crítico sobre os desafios enfrentados no ambiente digital.
- O mais importante, ao trabalhar com o público 50+, é respeitar o ritmo da turma. Realize atividades e promova discussões que todos consigam acompanhar. É melhor garantir que aprendam bem um conteúdo do que apresentar muitos conceitos e fazer com que se sintam perdidos ou pensem que não aprenderam nada.

Em recursos de estudo você encontra links que podem te ajudar a aplicar mais nessa prática.

Recursos de estudo e aprofundamento

Interland –Reino Gentil

https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/tower-of-treasure

Interland – Rio da Realidade

https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/reality-river

Interland – Torre do Tesouro

https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/tower-of-treasure

Interland – Segurança Digital

https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/digital-security

Interland – Montanha da Consciência

https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland/landing/mindful-mountain

Data Detox

https://cdn.ttc.io/s/datadetoxkit.org/youth/Data-Detox-x-Youth_PT-BR.pdf

Recursos de estudo e aprofundamento

Andragogia e o Idoso

<https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1370/1176>

Idosos e os Golpes Digitais

<https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/download/1293/1034/3826>

Idosos e os benefícios das tecnologias digitais

<https://kairosgerontologia.com.br/index.php/kairos/article/view/27/18>

Anexo I – Relatório de Aula (modelo)

STATUS

realizado, não realizado ou cancelado

GRUPO

DATA

25/06/2025

HORA

XX:XX

CONTEÚDO / DESAFIO / PROJETO

Indique o conteúdo trabalho de acordo com o planejamento pedagógico ou trilha de aprendizagem. Exemplo: Habilidades digitais básicas; Desenvolvimento de Jogos com Scratch; Produção Audiovisual com Stopmotion; Aprendendo um novo idioma com o Duolingo.

RELATÓRIO

Informe resumidamente os tópicos específicos abordados durante a aula (exemplo, se o conteúdo/desafio/projeto foi de Excel, você pode mencionar: Excel: Células, Colunas, Linhas e Função Soma).

OBSERVAÇÕES E IMPRESSÕES PERCEBIDAS

Informe resumidamente:

- observações sobre o envolvimento e o interesse dos alunos(as) (exemplo: os alunos(as) participaram da atividade e realizam as atividades com sucesso de aprendizagem nas temáticas)
- [opcional] principais dificuldades que os alunos(as) tiveram (se não houve, não precisa preencher esta informação)
- [opcional] problemas ou desafios encontrados durante a aula e como foram abordados (se não houve, não precisa preencher esta informação)
- [opcional] feedback recebido dos alunos(as), (se não houve, não precisa preencher esta informação).

Anexo I – Relatório de Aula (modelo)

LISTA DE PRESENÇA

BOAS PRÁTICAS

- ✓ Uso de linguagem objetiva, técnica, no passado e em terceira pessoa;
- ✓ Elabore os relatórios ao final da aula logo após sua finalização;
- ✓ Evite textos extensos, resuma em poucas fases ou itens;
- ✓ Elabore seus próprios relatórios;
- ✓ Evite o uso de papel ou outras formas de anotações, faça tudo diretamente no computador, se precisar, revise posteriormente;
- ✓ Não há problema com as generalizações ou padronização de relatórios caso tudo esteja ocorrendo bem;
- ✓ Revise e edite cuidadosamente o relatório para garantir coesão e ausência de erros gramaticais.

Aqui é lugar de
ciência

Tecnologia e
território

Da base
para a base

casa
hacker