



trilha de aprendizagem

Inclusão Tech: Redes Conectadas a partir + 12 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 POR MEIO
DE PROCESSOS
CRIATIVOS E QUE
FAVORECEM A
AUTÔNOMIA.

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para conquistar de novos espaços

Bem-vindos à nossa trilha de aprendizagem em inclusão digital para adolescentes! Estamos felizes em caminhar com vocês nesta jornada que explora o mundo digital de maneira envolvente e inovadora, oferecendo uma variedade de oportunidades para que os jovens compreendam e apliquem na prática conceitos e habilidades essenciais para o cotidiano.

Entendemos que a inclusão digital vai além do mero acesso à tecnologia. Ela oferece ao jovem a chance de se integrar ao mundo seja por meio do entretenimento, do aprendizado ou por uma futura atuação profissional.

Nosso objetivo com esta trilha é oferecer aos jovens conhecimentos importantes e relevantes, de acordo com as demandas identificadas em nossa Pesquisa de Território em Inclusão Digital.

Acreditamos que ser autônomo e criativo vai além de criar algo totalmente novo ou realizar tudo sozinho; trata-se também de recriar e utilizar recursos existentes na sociedade de forma consciente e autônoma, propondo soluções para diferentes desafios.

ALIADO A
EXPERIÊNCIA DO
EDUCADOR, NOSSA
TRILHA CRIA
OPORTUNIDADE DE
DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES
DIGITAIS POR MEIO
DE PROCESSOS
CRIATIVOS E QUE
FAVORECEM A
AUTÔNOMIA.

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para conquistar de novos espaços

Ter autonomia é saber se relacionar com o outro, saber se questionar, dialogar, buscar diferentes fontes, afim de encontrar alternativas e caminhos para as diferentes demandas da atualidade.

Trabalhando estes aspectos pelo viés da tecnologia possibilitamos aos jovens a conquistarem seu espaço e a explorar novos territórios. Isso fortalece a autoconfiança, trabalha o senso crítico, proporciona momento de debate e construção de saberes.

Nossa trilha de aprendizagem cria oportunidades únicas para o desenvolvimento de habilidades digitais através de processos criativos e desenvolvimento da autonomia, tendo os educadores como parceiros nesta jornada.

Nossa trilha é cuidadosamente desenvolvida com base na pedagogia de Aprendizagem Baseada em Projetos, garantindo que o aprendizado seja inclusivo, interativo, prático e, acima de tudo, divertido. Cada atividade foi desenhada para estar alinhada aos interesses dos jovens, promovendo um engajamento autêntico.

ALIADO A
EXPERIÊNCIA DO
EDUCADOR, NOSSA
TRILHA PROMOVE O
ENGAJAMENTO DE
POR MEIO DO
APRENDIZADO
COLABORATIVO

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para acesso à direitos na era digital

ChatGPT e o Google Gemini, para propor soluções criativas para desafios do território. Esses conhecimentos não apenas fomentam a autonomia, mas também inspiram a aplicação prática da tecnologia na transformação social.

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

ALIADO A
EXPERIÊNCIA DO
EDUCADOR, NOSSA
TRILHA CRIA
OPORTUNIDADE DE
DESENVOLVIMENTO
DE HABILIDADES
DIGITAIS POR MEIO
DE PROCESSOS
CRIATIVOS.

Introdução: Inclusão digital como ferramenta para potencializar a criatividade

Aqui, os jovens terão a oportunidade de mergulhar em uma variedade de atividades que combinam tecnologia com expressão artística e aprendizado. Desde a criação artística e desenho digital, passando por jogos educativos, produção e edição audiovisual, até atividades que estimulam o uso das tecnologias para fins educacionais, nossa trilha está repleta de experiências que estimulam o desenvolvimento integral dos jovens.

Acreditamos que cada pessoa tem um potencial único e, através da nossa trilha de aprendizagem, elas terão a chance de descobrir e desenvolver esse potencial. Com o apoio dos educadores e uma abordagem centrada na criatividade e na inclusão digital, estamos confiantes de que esta jornada será transformadora para o território, a organização e os educadores.

Junte-se a nós nesta emocionante jornada de aprendizado e descubra como a inclusão digital pode abrir portas para um futuro inovador e criativo com jovens!

GERALDO BARROS
DIRETOR EXECUTIVO, CASA HACKER

Pedagogia baseada em projetos

A pedagogia baseada em projetos, também conhecida como Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), é uma metodologia educacional que centra o processo de ensino-aprendizagem na realização de projetos significativos e desafiadores. Essa abordagem permite que os jovens aprendam de maneira ativa e envolvente, ao resolverem problemas reais e desenvolverem produtos concretos. Aqui estão os principais aspectos da aprendizagem baseada em projetos:

1. FOCO EM PROJETOS REAIS E RELEVANTES

Os projetos são escolhidos de forma que sejam relevantes e significativos para os jovens. Eles frequentemente abordam problemas reais do mundo ao seu redor, o que torna o aprendizado mais contextualizado e aplicável à vida cotidiana.

2. APRENDIZADO ATIVO E ENGAJADO

Os adolescentes se envolvem ativamente no processo de aprendizagem, investigando, explorando e solucionando problemas. Isso contrasta com métodos mais tradicionais de ensino, onde o estudante é um receptor passivo de informações.

3. DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES ESSENCIAIS

Além de desenvolver habilidades tecnológicas, os jovens desenvolvem uma variedade de habilidades essenciais para o século XXI, tais como:

- Pensamento crítico e resolução de problemas
- Colaboração e trabalho em equipe
- Comunicação eficaz
- Gestão de tempo e organização

Pedagogia baseada em projetos

4. INTEGRAÇÃO DE VÁRIAS DISCIPLINAS

Os projetos frequentemente envolvem múltiplas áreas do conhecimento, permitindo que aos adolescentes façam conexões entre diferentes áreas do conhecimento e compreendam como elas se inter-relacionam.

5. PROCESSO DE APRENDIZAGEM CENTRADO NO ESTUDANTE

A ABP coloca os jovens no centro do processo de aprendizagem. Elas são encorajadas a tomar a iniciativa, fazer perguntas, explorar ideias e tomar decisões sobre como criar e melhorar os projetos.

6. APRENDIZADO POR INVESTIGAÇÃO

Os adolescentes investigam, coletam dados, analisam informações e chegam a conclusões baseadas em evidências. Esse processo investigativo ajuda a desenvolver habilidades de pesquisa e pensamento analítico.

7. REFLEXÃO E AVALIAÇÃO CONTÍNUA

A reflexão é uma parte crucial da aprendizagem baseada em projetos. Os jovens revisam e avaliam seu próprio trabalho e o dos colegas, refletindo sobre o que aprenderam, como aprenderam e como podem melhorar no futuro.

8. PRODUTO FINAL APRESENTÁVEL

Cada projeto culmina em um produto final que pode ser apresentado a um público. Este produto pode variar desde uma apresentação oral, um vídeo ou uma exposição. A apresentação do produto final dá aos jovens um senso de realização e propósito.

Pedagogia baseada em projetos

NESTE CONTEXTO, COMO AS AULAS DEVEM SER BASEADAS:

Para a Pedagogia Baseada em Projetos, é preciso pensar em diferentes estratégias metodológicas 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:
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. Serão abordados temas como a rede de computadores, o que é sistema operacional, aplicativos, quais são os tipos conexões, o que são arquivos e navegação na Internet.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Introdução à tecnologia digital
- Sistemas operacional
- Conexões e redes de computadores
- Organização de arquivos
- Pesquisa na Internet - gerenciamento de busca
- Digitação e Uso do Mouse

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os jovens tenham contato com o computador e suas ferramentas e, principalmente, 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:



**ALTAMENTE
RECOMENDADA**

Introdução ao Básico:

O ponto de partida é conhecer os principais componentes do computador, abrangendo os diferentes aspectos que compõe as máquinas.



**TEMPO
ESTIMADO**

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. Tente aproximar daquilo que eles tem mais familiaridade.

entre 1 a 2 aulas



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

- Realize uma vivência com os adolescentes para que eles possam conhecer as diferentes partes de um computador, especialmente o que compõe o hardware (parte física).
- O importante é mostrar a diferença, na prática, do que seja um 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 como 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



**ALTAMENTE
RECOMENDADA**



**TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 aulas



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet



SOFTWARES

- Bloco de Notas
- Calculadora
- Configurações

#COMOFAZER:

Introdução ao Básico:

- Mostre aos jovens como ligar e desligar o computador corretamente, explicando a importância desses passos para proteger o equipamento e os dados.
- Mostre a eles a lógica de organização dos programas básicas, onde localizar as configurações principais, os programas que estão no computador. E como podem mudar fonte, brilho, plano de fundo e como habilitar ou não o touchpad, caso estejam trabalhando com notebooks.

Faça uma conversa sobre a diferença entre hardware e software.

Caso haja tempo, converse com a turma sobre as unidades de informação como bits, bytes, mega e gigabyte. Esta informação pode auxiliar a compreender como a informação é armazenada, bem como, como a utilizar estes termos de maneira correta.

Faça uma breve apresentação sobre os diferentes sistemas operacionais, destacando a diferença e semelhança entre eles.

Toda esta introdução é importante para aproximar os adolescentes dos computadores. Já que muitos não sabem como este equipamento funciona. Porém é importante avaliar com a turma o que já sabem sobre o assunto, para saber o que precisa introduzir ou aprofundar.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA A
ORGANIZAÇÃO
DE ARQUIVOS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:

Organização de Arquivos:

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 (loais onde os arquivos são armazenados).



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

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.

Organização na Nuvem

Apresente a organização de arquivos na nuvem utilizando plataformas como OneDrive ou Google Drive. Mostre os benefícios desse método, como o acesso aos arquivos a partir de qualquer dispositivo com login e senha, além das possibilidades de colaboração em tempo real que essas plataformas oferecem.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA A
NAVEGAÇÃO E
CONEXÃO.

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, 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 pesquisa

Como atividade prática, proponha uma pesquisa de imagens, peça que realizem o salvamento da imagem e a coloque como plano de fundo.

Outro ponto importante é ensinar 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.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA A
NAVEGAÇÃO E
CONEXÃO.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:

Conexão e Navegação:

Com os adolescente é possível aprofundar um pouco mais sobre a navegação na Web.



OPCIONAL



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

- 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 seguro, o que é um site criptografado e sua importância para a segurança. Ressaltar com os jovens sobre os riscos de se acessar sites que não são seguros e confiáveis, principalmente para realizar downloads em sites suspeitos para aplicativos ou jogos.
- 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.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
EFICIENTE DO
COMPUTADOR

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas



OPCIONAL

#COMOFAZER:

Durante as aulas, alguns adolescentes podem não ter familiaridade com o uso do teclado e/ou mouse, por isso, caso haja necessidade, é possível trabalhar estes pontos com a turma, de maneira concentrada, ou durante todo o módulo.



TEMPO ESTIMADO

1 aula ou ao
longo do módulo

Digitação:

Utilize aplicativos de Digitação para práticas, elas serão ideias para esse começo!

Com a Plataforma Club Typing você pode apresentar o universo da digitação com práticas e jogos de interação.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

A prática constante é essencial para melhorar a velocidade e a precisão. Dedique tempo diário ou semanal para exercícios de digitação antes ou após o objetivo principal da aula.

Uso do Mouse:

Faça exercícios de manipulação do Mouse para clicar, selecionar ou arrastar informações necessárias.

Jogos como Balloon Pop ou Mouse Accuracy ajuda a melhorar a coordenação olho-mão e a precisão do clique. Você também pode usar o jogo Quick, Drawn, onde a IA tenta adivinhar os desenhos feito pelo usuário.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR O
FERRAMENTAS DE
PRODUTIVIDADE

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:

Ferramentas de produtividade

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com o uso do e-mail e com diferentes ferramentas de produtividade, visando mostrar como o uso destas tecnologias podem tornar a comunicação e a troca de informações mais rápida e eficiente.

A proposta é que os jovens consigam utilizar o e-mail de maneira mais autônoma, explorando suas principais funcionalidades e aprendendo a trabalhar com algumas ferramentas de produtividade.

Temas abordados:

- E-mail: configuração e utilização
- Ferramentas de produtividade: editor de texto, planilhas e apresentações
- Aplicativos de videochamadas.

Com isso, este módulo busca possibilitar que os jovens tenham contato com essas ferramentas e, principalmente, aprendam 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 adquiridos.

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/Projeto



SOFTWARES

- Gmail
- Hotmail

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:

E-mail e Configurações:

Explicar o que é um e-mail e a sua função na atualidade.

Apresentar o painel principal com os componetes da interface: caixa de entrada, menus, a possibilidade de criação de pastas para arquivar mensagens.

Ensine sobre o endereço de e-mail, o assunto, o corpo da mensagem, anexos, e campos como "Para", "Cc" e "Cco".

Importante trabalhar, como redigir um e-mail já que, muitos jovens não conhecem os elementos básicos deste gênero textual. Por isso, explicar os elementos básicos como: saudação, corpo do texto com a mensagem principal, despedida e assinatura. Importante pedir, que sempre que possível, solicitar que os alunos mandem e-mail com um trabalho e/ou atividade, para reforçar e desenvolver esta habilidade.

Ensinar a como adicionar anexos, fotos e links no corpo do e-mail.

Mostrar como arquivar e excluir e-mails seja da caixa de entrada ou do SPAM.

Discuta com a turma sobre como verificar o remente e de como essa informação é importante para prevenir golpes e fraudes.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA CRIAÇÃO
DE
DOCUMENTOS.

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Criar e Formatar um Documento

Introduza o uso de processadores de texto utilizando ferramentas como LibreOffice Writer. Além disso, é possível criar e utilizar uma conta colaborativa no Google para acessar o Google Documentos, ou mesmo o Word online disponível pela Microsoft.



TEMPO ESTIMADO

Explique como criar, salvar e fechar documentos. Ressalte sobre a importância de nomear corretamente um arquivo, para uma localização futura.

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

Apresente as ferramentas de formatação básica: estilo e tamanho de fonte, espaçamento, alinhamento, cor e ênfase no texto.

Explique como trabalhar na estrutura e layout de um arquivo como: margens, orientações, numeração de páginas, cabeçalhos/rodapés.

Mostre como criar e formatar listas e tabelas.

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

Apresente como inserir imagens, editar alterando suas dimensões e ajustes. Peça para que salvem imagens de interesse da internet e as utilizem no documento. Essa prática reforça habilidades como salvar arquivos, fazer downloads e realizar buscas na internet.

Ao utilizar plataformas como do Google ou da Microsoft estão disponíveis modelos editáveis para documentos como de trabalhos escolares, currículos, relatórios, cartas, receitas, dentre outros, mostre essa opção para a turma.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA CRIAÇÃO
DE PLANILHAS E
GRÁFICOS



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:

Tabelas e Gráficos

Proponha atividades práticas para criação de planilhas e gráficos utilizando ferramentas como Google Planilhas, LibreOffice Calc ou o Excell online da Microsoft.

Explique como criar planilhas e de como salva-las em pastas de trabalho. Não esqueça de ressaltar a importância de nomear corretamente os arquivos.

Apresente como inserir e editar dados, como formatar a célula: fonte, tamanho, cor, estilo e alinhamento.

Mostre as opções de formatação de número e texto.

Proponha uma atividade de organização e estruturação de linhas, colunas, mescla de células e de quebra de texto.

A partir do preenchimento de dados, mostre como inserir gráficos básicos e de como inserir informações nele como título, legenda, rótulo e formatos.

Se avaliar como pertinente, apresente funções comuns: SOMA, MÉDIA, MÍNIMO, MÁXIMO e SE.

O importante é perceber que independente do processador de planilha, todos tem ferramentas similares.

Incentive o trabalho com os pares, através de ferramentas sincronas.

**DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA CRIAÇÃO
DE
APRESENTAÇÕES****OBRIGATÓRIA****TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 aulas

**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

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

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:**Apresentação**

No mercado há diferentes editores de apresentações, entre eles o Google Apresentações, Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, dentre outros. Escolha pelo o menos um para apresentar para turma.

Contudo, o Canva, tem se tornando muito comum por sua diagramação, interação e opções disponíveis. Assim, os os jovens costumam se interessar mais pelo Canva, mas não deixe de explorar outros editores e apresentar seus principais recursos.

Ensine como adicionar, remover e reorganizar slides.

Peça que a partir de um modelo, personalize inserindo imagens, diferentes fontes, tamanho e cores.

Adicione animação ao textos e objetos e ainda uma transição entre slides para trazer dinamismo.

Possibilite que os jovens criem suas apresentações e se possível trabalhem em colaboração com seus pares.

Com todas essas ferramentas de produtividade, trabalhe com elas ao longo de todo o curso, para que os alunos possam praticar e aprender mais sobre elas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
DIFERENTES
FERRAMENTAS
PARA
VIDEOCHAMADA



OPCIONAL



**TEMPO
ESTIMADO**

1 aula



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

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

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#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 USAR
APLICATIVOS DE
CRIAÇÃO E
EDIÇÃO DE
MULTIMÍDIAS

Desenvolver Habilidades de Criação e Edição de Multimídias

#COMOFAZER:

Criação e edição de imagens e vídeos:

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com a edição e criação de imagens e vídeos. De maneira que os jovens consigam entender como é possível criar imagens e vídeos totalmente autorais.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Introdução aos aplicativos de edição de imagens e vídeos
- Edição de imagens
- Criação de vídeos a partir de diferentes imagens

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar o contato com diferentes ferramentas de edição de vídeos e imagens, e principalmente, aprendam a utilizá-las no 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
APLICATIVOS DE
CRIAÇÃO E
EDIÇÃO DE
MULTIMÍDIAS

Desenvolver Habilidades de Criação e Edição de Multimídias

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Criação e edição de imagens e vídeos:

Os jovens já utilizam as redes sociais com autonomia; no entanto, é essencial discutir como os materiais que alimentam essas plataformas são produzidos. Dessa forma, o objetivo desta proposta é apresentar conceitos sobre a criação de imagens, a produção de vídeos e a formatação de conteúdos visuais.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Introduza um dos editores de vídeo e imagem, como CapCut e/ou Canva.

Ao utilizar o CapCut, explique suas funcionalidades e vantagens para a edição de imagens e vídeos. Para as aulas, utilize a versão Web do programa.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

O Canva também é um excelente editor de imagens e vídeos, oferecendo funcionalidades semelhantes às do CapCut. Além disso, conta com um banco de dados próprio de fotos, vídeos e músicas. Utilize a plataforma para criar diferentes tipos de mídia.

Atividades Propostas

1. Criação de Vídeos Curtos para Redes Sociais
Aplicação de técnicas para respeitar as grids (tamanhos específicos para cada formato de design).

2. Convites de Festas, Propagandas, Artes para o YouTube, Capas de Livros
Desenvolvimento de designs variados com elementos gráficos em movimento, incluindo imagens ou vídeos.

3. Slideshows de Fotos
Montagens com fotos da turma, da família, entre outros temas.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR
APLICATIVOS DE
CRIAÇÃO E
EDIÇÃO DE
MULTIMÍDIAS

Desenvolver Habilidades de Criação e Edição de Multimídias

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Criação e edição de imagens:

Para ambas as ferramentas, apresente as funcionalidades e os recursos básicos. Permita que os jovens criem seus próprios vídeos e editem imagens.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Se possível, apresente sites de bancos de imagens e vídeos gratuitos que oferecem recursos geralmente sob licenças Creative Commons ou de domínio público. Alguns exemplos são: Unsplash, Pexels e Pixabay.

Aproveite o momento para discutir com a turma sobre os riscos de publicar imagens de pessoas sem a devida autorização.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

Explique como compartilhar imagens e vídeos de forma segura, seja por meio das redes sociais ou de outras plataformas e formatos.

Converse com a turma sobre a criação de imagens e vídeos por meio da Inteligência Artificial e como reconhecer conteúdos gerados por essa tecnologia. Se possível, apresente exemplos de imagens ou vídeos criados com I.A.

Aproveite o momento para explicar os riscos de fazer download de músicas e vídeos em qualquer site, pois isso pode trazer ameaças tanto para a segurança do dispositivo quanto para a privacidade do usuário.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR
APLICATIVOS DE
CRIAÇÃO E
EDIÇÃO DE
MULTIMÍDIAS

Desenvolver Habilidades de Criação e Edição de Multimídias

#COMOFAZER:



OPCIONAL



TEMPO ESTIMADO

1 aula



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

StopMotion

Uma sugestão de atividade para essa faixa etária é a criação de Stop Motion, na qual os alunos um roteiro para o vídeo, montam o cenário ou os personagens, tiram fotos e utilizam plataformas como Canva ou CapCut para a montagem.

Stop Motion é uma técnica de animação que consiste na produção de um vídeo a partir de imagens sequenciais de objetos. Ao juntar essas imagens e reproduzi-las em sequência, cria-se a ilusão de movimento. Além disso, é possível adicionar efeitos sonoros e músicas para enriquecer a animação.

Passos para realizar a atividade:

1. Escolher os objetos que serão fotografados em diferentes posições.
2. Elaborar uma narrativa curta para a animação, com duração máxima de 1 minuto.
3. Montar o cenário onde os objetos serão fotografados.
4. Fotografar os objetos em diferentes ângulos, simulando sua movimentação.
5. Transferir as imagens para o computador.
6. Utilizar uma ferramenta de edição de vídeo para montar a animação.

Ao final, é possível discutir com a turma a melhor maneira de compartilhar o resultado.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
DAS
TECNOLOGIAS
DIGITAIS

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

DICAS PARA MELHOR APROVEITAR A ATIVIDADE:



- É desejável que cada jovem consiga realizar 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 objetivo principal deste conteúdo é que os conceitos abordados sejam revisitados ao longo de todo o curso. Dessa forma, os jovens poderão aplicar as informações em diferentes situações e contextos. Portanto, sempre que possível, incentive-os a criar textos, montar pastas, fazer apresentações, enviar dados por e-mail, organizar arquivos, entre outras atividades.
- Para aumentar o engajamento dos jovens, é fundamental que as atividades estejam alinhadas com sua realidade. Utilize exemplos que sejam relevantes para eles, como a elaboração de um trabalho escolar, a construção de um currículo, a busca por imagens de interesse, entre outros.



Recursos de estudo e aprofundamento

Clube de Digitação em Português no site Typing Club:

<https://www.typingclub.com/digitacao>

Jogo de Labirintos do Computador

<https://wordwall.net/pt/resource/16308135>

Nitro Type - Corrida com Digitação

<https://www.nitrotype.com/>

Digitação Online e Gratuita

<https://www.typing.com/>

Quick, Draw!:

<https://quickdraw.withgoogle.com/>

Cabeçalho

Atividade do Google sobre aplicativos de produtividade

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

Recursos de estudo e aprofundamento

CapCut:

www.capcut.com

Pexels – Banco de Dados de Imagens e Vídeos:

<https://www.pexels.com/>

Canva:

<https://www.canva.com>

Pixabay – Banco de Dados de Imagens e Vídeos:

<https://pixabay.com/pt/>

Canva Design School :

<https://www.canva.com/designschool/>

Movavi Video:

<https://www.movavi.com/pt/download-videoeditorplus>

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 adolescentes 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 os alunos explorem diferentes ferramentas e desenvolvam projetos que permitam aplicar os conhecimentos e habilidades adquiridos.

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Segurança e Privacidade de Dados:

Embora a internet esteja presente no cotidiano de muitos adolescentes — por meio do uso frequente de redes sociais e jogos online — muitas delas ainda não sabem como se proteger adequadamente. Esse módulo é uma ótima oportunidade para abordar aspectos fundamentais da segurança digital, 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, escola onde estuda ou fotos pessoais.
- Privacidade na internet: Mostre que é possível adotar atitudes que ajudam a proteger os dados pessoais. Dê exemplos práticos e próximos da realidade dos jovens, como formulários em sites, cadastros em jogos e 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 jogos online: Use a temática dos jogos — tão presente no universo dos jovens — 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



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Segurança para evitar Golpes e Fraudes virtuais:

Ajude os adolescentes a compreender que não se deve confiar em pessoas desconhecidas na internet, mesmo que elas usem fotos de outros jovens 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.

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.

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 com Senhas e Ajustes de Configuração:

Ensine os jovens 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.

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

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:



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

- 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 jovens compreendam como proteger suas informações nos dispositivos que mais usam no dia a dia.

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.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

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.

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.
- O uso de jogos educativos é uma excelente forma de tornar as aulas mais envolventes e práticas. Existem diversos jogos disponíveis online que abordam temas como segurança digital, cyberbullying, privacidade e uso consciente da internet. Esses recursos podem ser utilizados tanto para iniciar quanto para encerrar discussões, ajudando a fixar o conteúdo de maneira lúdica.
- 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.



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

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