



trilha de aprendizagem

Inclusão Tech: Redes Conectadas a partir +9 anos

PARCERIAS

ADRA
CECOMPI
CASA SANTANA
NÚCLEO CALVARIANO

PROFESSOR(A) ESPECIALISTA

ALIENE VILLAÇA, CASA HACKER

METODOLOGIA

**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

Bem-vindos à nossa trilha de aprendizagem de inclusão digital para crianças! Estamos empolgados em apresentar uma jornada que não apenas introduz os pequenos ao mundo digital, mas também potencializa a sua criatividade de maneira envolvente e inovadora.

A inclusão digital vai além do simples acesso à tecnologia; ela é uma poderosa ferramenta para despertar e cultivar a criatividade nas crianças. Em um mundo cada vez mais digital, é essencial que as crianças não apenas consumam tecnologia, mas também a utilizem como uma plataforma para expressar suas ideias, solucionar problemas e explorar novas fronteiras.

A criatividade é um componente fundamental para o desenvolvimento infantil. Estimular a criatividade desde cedo ajuda as crianças a se tornarem pensadores críticos e inovadores, habilidades que são valiosas em todas as áreas da vida.

ALIADO À
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

Através da criatividade, elas aprendem a ver o mundo de maneiras diferentes, a experimentar e a se adaptar a novas situações. Isso fortalece a autoconfiança, incentiva a curiosidade e promove um aprendizado mais profundo e significativo.

Aliado à experiência e dedicação dos educadores, nossa trilha de aprendizagem cria oportunidades únicas para o desenvolvimento de habilidades digitais através de processos criativos. Educadores são facilitadores essenciais nessa jornada, proporcionando o suporte necessário para que cada criança explore seu potencial máximo de forma segura e inspiradora.

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 das crianças, promovendo um engajamento autêntico.

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, as crianças 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 das crianças.

Acreditamos que cada criança 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 crianças!

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 as crianças 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 as crianças. 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

As crianças se envolvem ativamente no processo de aprendizagem, investigando, explorando e solucionando problemas. Isso contrasta com métodos mais tradicionais de ensino, onde a criança é um receptor passivo de informações.

Pedagogia baseada em projetos

3. DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES ESSENCIAIS

Além de desenvolver habilidades tecnológicas, as crianças 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

4. INTEGRAÇÃO DE VÁRIAS DISCIPLINAS

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

5. PROCESSO DE APRENDIZAGEM CENTRADO NA CRIANÇA

A ABP coloca as crianças 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.

Pedagogia baseada em projetos

6. APRENDIZADO POR INVESTIGAÇÃO

As crianças 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. As crianças 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 às crianças 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 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 das crianças. 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 as crianças 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, a Internet e suas formas de navegação e uso.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Introdução à tecnologia digital
- Sistemas operacionais
- Navegação básica na web e redes de computadores
- Ambientes digitais
- Digitação e uso do mouse

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que as crianças tenham contato com o computador, suas ferramentas 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 O
COMPUTADOR:
SISTEMA E
PERIFÉRICOS.

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas

#COMOFAZER:



**ALTAMENTE
RECOMENDADA**

Introdução ao Básico:

O primeiro passo é familiarizar-se com as partes principais do computador, incluindo o sistema operacional e seus periféricos.



**TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 aulas

Para iniciar, pode começar contando a história dos computadores, mostre imagens de como eles eram no início. Isso auxilia a mostrar a evolução das tecnologias. Pergunte o que já sabem sobre o tema e o que gostariam de saber.

Proponha atividades que permita a interação com o computador.



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet
- Para iniciar faça uma roda de conversa e mostre diferentes tipos de equipamentos para que as crianças, a proposta é que elas possam ver e tocar nos dispositivos, ajudando na familiarização com os componentes do computador.
- Se tiver disponível faça uma desmontagem de uma máquina junto com elas, e mostre os componentes que estão dentro

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:

- Depois do momento de conhecer as peças por fora, ensine na prática as crianças a ligar e desligar o computador corretamente, explicando a importância desses passos para proteger o equipamento e os dados.
- Demonstre o uso de programas básicos do computador, como Bloco de Notas, Calculadora, Configurações de Plano de Fundo, etc. Mostre como abrir e fechar programas e organizar arquivos e pastas.

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.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS PARA
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 (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.

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.



OBRIGATÓRIO



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA NAVEGAR
E CONECTAR



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computador
- Teclado
- Mouse
- Internet

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.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
EFICIENTE DO
COMPUTADOR

Desenvolver Habilidades Digitais Básicas



OPCIONAL

#COMOFAZER:

Durante as aulas, algumas crianças podem ter mais dificuldade com o uso do teclado e com o 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, tornando o aprendizado melhor.



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 um jogo simples que 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 E-
MAIL E
FERRAMENTAS DE
PRODUTIVIDADE

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:

E-mail e ferramentas de produtividade

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com o uso do e-mail e das ferramentas de produtividade.

A proposta é que as crianças 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

Com isso, este módulo busca possibilitar que as crianças 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

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

E-mail e Configurações:

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

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



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

Escolha um provedor ideal, provedores populares como Gmail, Outlook ou Yahoo Mail. Use o mesmo e-mail para uso compartilhado, criando um mecanismo de envio de e-mails para todos, exemplo:



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

- Proponha uma atividade em que os alunos acessem o e-mail para enviar uma mensagem formal a um colega.
- Instrua-os a preencher o campo de assunto com "[Nome do Remetente] para [Nome do Destinatário]". Oriente-os na composição da mensagem, incluindo uma saudação, o corpo do e-mail, e uma assinatura. Estas informações são muito importantes, e poucas crianças tem acesso a elas.
- Cada aluno deve enviar a mensagem para o e-mail de uso compartilhado da turma. Após o envio, revise as mensagens com a turma e forneça feedback sobre a formalidade, clareza e organização dos e-mails.

Discuta com a turma sobre como verificar o remete 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



OBRIGATÓRIA

#COMOFAZER:

Criar e Formatar um Documento

Mesmo com crianças tão novas, é importante apresentar, ainda que de forma introdutória, algumas ferramentas de produtividade, destacando suas principais funcionalidades e recursos.



**TEMPO
ESTIMADO**

entre 1 a 2 aulas

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.



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

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

Os alunos podem criar uma biografia pessoal ou uma pesquisa sobre um tema de interesse, utilizando o Microsoft Word ou outra plataforma de edição de texto. Para isso, devem trabalhar aspectos como:

- Criar, salvar e fechar documentos.
- Ferramentas de formatação: estilo, fonte, cor e ênfase no texto.
- Estrutura e layout: margens, orientações e numeração de páginas.
- Uso de diferentes estilos de fontes.
- Adição de parágrafos e ajuste da distância entre linhas.
- Inserção de imagens e tabelas.

Desenvolva atividades lúdicas e adequadas à idade dos alunos. Ao abordar estrutura e layout, demonstre como adicionar margens personalizadas, 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.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA CRIAÇÃO
DE PLANILHAS E
GRÁFICOS

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Gráficos e Tabelas

Apresente o uso de processadores de planilhas, utilizando ferramentas como LibreOffice Calc. Além disso, é possível criar e utilizar uma conta colaborativa no Google para acessar o Google Planilhas.

Os alunos utilizarão dados de um jogo de pontuação (como Gartic ou Stop Online) ou de uma tabela de gastos mensais para criar gráficos e tabelas no LibreOffice Calc. Durante essa atividade, serão trabalhados os seguintes conceitos:

- Inserção e organização de dados em planilhas.
- Uso de funções básicas, como soma e adição.
- Criação de gráficos para visualização de dados.

Esse tema pode parecer distante da realidade dos alunos, por isso, é essencial que a criação de planilhas esteja inserida em uma atividade de interesse. Uma sugestão é registrar a pontuação dos alunos em um jogo ao longo de um período. Ao final, os recursos da planilha podem ser utilizados para identificar o aluno com a maior pontuação e, a partir disso, introduzir os conceitos básicos dessa ferramenta de forma mais significativa.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA CRIAÇÃO
DE
APRESENTAÇÕES

Desenvolver Habilidades para o uso de ferramentas de produtividade



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Apresentação

Apresente o uso de processadores de criação de apresentações, como LibreOffice Impress. Além disso, é possível criar e utilizar uma conta colaborativa no Google para acessar o Google Apresentações.

Os alunos poderão criar uma apresentação a partir de uma pesquisa na internet sobre um tema de interesse ou um assunto escolhido pela turma. Durante essa atividade, serão trabalhados os seguintes aspectos:

- Edição de uma apresentação utilizando um template disponível.
- Criação de uma apresentação a partir da criatividade das crianças.
- Adicionar, remover e reorganizar slides.
- Inserção de diferentes estilos de texto, tamanhos e cores.
- Adição de animações a textos, objetos e imagens.
- Configuração de transições entre slides.
- Organização dos slides para tornar as informações claras e objetivas.
- Como projetar e realizar uma apresentação para o público.

Para potencializar a atividade, sugira que os alunos elaborem a apresentação em dupla, de forma síncrona, utilizando recursos de edição colaborativa. Além disso, a apresentação final pode ser realizada através do Google Meet, explorando outra ferramenta de produtividade e suas funcionalidades.

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 as crianças 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 que as crianças tenham 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:

Criação e edição de imagens e vídeos:

A crianças estão acostumadas a ter contato com vídeos, músicas e imagens desde muito cedo. Algumas já utilizam redes sociais com autonomia, contudo é necessário discutir com eles sobre a produção de imagens, bem como ensinar ferramentas em que podem criar vídeos e formatar imagens.

Apresentar um dos editores de vídeo e imagem: CapCut e/ou Canva.

Utilizando o aplicativo CapCut, explique sobre suas funcionalidades e vantagens para editar imagens e vídeos. Para as aulas, utilizar a versão Web do programa. O Canva também é um ótimo editor de imagens e vídeos, com funcionalidades parecidas com CapCut. Possui seu próprio banco de dados de fotos, vídeos e músicas. Utilize a plataforma do App para fazer diferentes mídias também.

Algumas atividades incluem:

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

2. Convites de Festas, Propagandas, Arte para o YouTube, Capa de Livro
- Designs variados utilizando movimentos em elementos gráficos, podendo ser imagens ou vídeos.

3. Slideshows de Fotos
- Montagens com fotos da turma, família, etc.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

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

Desenvolver Habilidades de Criação e Edição de Multimídias



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Criação e edição de imagens e vídeos:

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

Se for possível, mostre sites de bancos de imagens e vídeos gratuitos que oferecem recursos geralmente sob licenças Creative Commons ou de domínio público. Exemplos de sites: Unsplash, Pexels e Pixabay.

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

Explique como compartilhar imagens e vídeos, 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 I.A. Se possível, mostre exemplos de imagens ou vídeos criados com essa tecnologia.

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



OPCIONAL



**TEMPO
ESTIMADO**

1 aula



**RECURSOS
NECESSÁRIOS**

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

#COMOFAZER:

StopMotion

Uma sugestão de atividade para essa faixa etária é a criação de Stop Motion, na qual as crianças elaboram 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 para uso das tecnologias digitais

DICAS PARA MELHOR APROVEITAR A ATIVIDADE:



- O ideal é que cada participante tenha acesso ao seu equipamento, assim a prática fica mais eficiente.
- Utilize dos próprios recursos disponíveis no computador para desenvolver as habilidades digitais, como passear pelo menu iniciar, alterar plano de fundo, criar pastas de usuário para salvar arquivos.
- Fale sobre os Riscos e Responsabilidades. Como segurança de dados e ética digital, para evitar uso inapropriados dos periféricos ou de informações pessoais no digital.
- Converse com as crianças sobre o que elas já sabem sobre o assunto, para ter este conhecimento como ponto de partida para as aulas.
- Durante o curso, sempre retome os conteúdos trabalhados, abordando de diferentes maneira, para que as crianças possam relembrar o que já foi trabalhado.

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

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/>

Code Combat:

<https://codecombat.com/play>

Recursos de estudo e aprofundamento

Tecnokids – Recursos de Ensino

<https://wordwall.net/pt/teacher/4057706/tecnokids>

StoptS – Jogo Adedonha:

<https://stopots.com/2444>

Gartic:

<https://gartic.com.br/>

Pexels – Banco de Dados de Imagens e Vídeos:

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

Movavi Video:

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

Pixbay – Banco de Dados de Imagens e Vídeos:

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

CapCut:

www.capcut.com

Canva Design School :

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

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 as crianças 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
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 e Privacidade de Dados:

Embora a internet esteja presente no cotidiano de muitas crianças — por meio do uso frequente de redes sociais e jogos online — muitas delas ainda não sabem como se proteger adequadamente. Algumas acreditam que as situações que enfrentam são isoladas e, por isso, não precisam ser compartilhadas ou discutidas. 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 as crianças 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 das crianças, 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



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Segurança e Privacidade de Dados:

- Privacidade em jogos online: Use a temática dos jogos — tão presente no universo infantil — 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 as crianças 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 para evitar Golpes e Fraudes virtuais:

Ajude as crianças a compreender que não se deve confiar em pessoas desconhecidas na internet, mesmo que elas usem fotos de outras crianças ou pareçam simpáticas. A proteção começa com a desconfiança saudável e o cuidado com o que se compartilha.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

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.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

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



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

#COMOFAZER:

Segurança com Senhas e Ajustes de Configuração:

Ensine às crianças 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



OBRIGATÓRIA

#COMOFAZER:

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/Projektor

- 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 as crianças 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



OBRIGATÓRIA

#COMOFAZER:

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, as crianças conseguem entender a lógica da criptografia.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA USAR A
INTERNET DE
MANEIRA SEGURA

Desenvolver Habilidades de Segurança Digital

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Redes Sociais e outros riscos

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.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 aulas

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 da criança e de seus colegas.



RECURSOS NECESSÁRIOS

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

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