



Redes Conectadas 2025

trilha de aprendizagem

Temas de Interesse

INSTITUIÇÕES PARCEIRAS

ADRA
CECOMPI
CASA SANTANA
NÚCLEO CALVARIANO

PROFESSOR(A) ESPECIALISTA

ALIENE VILLAÇA, CASA HACKER

METODOLOGIA

**casa
hacker**

COMPREENDER O
INTERESSE DOS
ALUNOS DIANTE DAS
TECNOLOGIAS
DIGITAIS

Introdução: Inclusão digital a partir dos interesses dos aprendizes

Bem-vindos à nossa proposta de trilha de Aprendizagem: Temas de Interesses para Redes Conectadas. Nesta proposta, entendemos que descobrir o interesses dos alunos e suas vontades em relação a tecnologia são de grande importância para a aproximação e para tornar mais significativo e relevante o aprendizagem para os alunos.

O foco principal desta proposta é trazer uma trilha de aprendizagem com atividades e habilidades a serem desenvolvidas a partir da pesquisa desenvolvida em cada uma das turmas e instituições, no qual foi possível localizar quais eram os temas de interesses de cada uma das turmas em suas diferentes faixas etárias.

Esta abordagem de avaliação está alinhada com a metodologia da Aprendizagem Baseada em Projetos. Dessa maneira, consideramos como os projetos são desenvolvidos, como os alunos aplicam os conceitos em sua realidade, descobrem novos conhecimentos e compartilham suas aprendizagens com os colegas.

Nosso objetivo é promover o desenvolvimento de indivíduos autônomos e criativos, capazes de recriar e utilizar recursos existentes de forma consciente e independente, propondo soluções para diversos desafios.

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.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual

#COMOFAZER:

Produção de Audiovisual

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com as ferramentas de produção de audiovisual. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +9 anos e +12 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Passo a passo para o planejamento e elaboração de materiais audiovisuais.
- Construção de roteiro.
- Ferramentas para edição e produção de vídeos.
- Construção de peças audiovisuais.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham contato com a produção de vídeos 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 PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

#COMOFAZER:

Produção de Audiovisual

Inicie mostrando para turma o que é a produção audiovisual. Converse com a turma sobre o que são Multimídia. Explique refere-se à combinação de diferentes formas de conteúdo, como texto, áudio, imagens, animações, vídeo e interatividade, para transmitir informações de maneira eficaz e envolvente. O uso de múltiplos meios de comunicação em um único ambiente ou aplicação permite uma experiência mais rica e dinâmica para o usuário.

- Texto: A forma mais básica e comum de conteúdo multimídia. É essencial para fornecer informações detalhadas e complementares.
- Áudio: Inclui música, efeitos sonoros e narrações. O áudio pode melhorar a experiência do usuário, adicionando emoção e contexto.
- Imagens: Fotografias, gráficos e ilustrações são usados para representar visualmente informações e atrair a atenção do usuário.
- Vídeo: Combina imagens em movimento e áudio, sendo um dos meios mais poderosos para contar histórias e demonstrar processos.
- Animação: Gráficos em movimento que podem ser usados para explicar conceitos complexos de maneira simplificada e visualmente atraente.
- Interatividade: Permite que os usuários interajam com o conteúdo, tornando a experiência mais envolvente e personalizada.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA

#COMOFAZER:

Converse com a turma sobre a importância da escolha do material para esta produção.

Monte junto a turma um planejamento de como executar uma produção. Auxilie os alunos a elaborarem:

- Roteiro com objetivo do Projeto.
- Definição das imagens e dos vídeos de alta qualidade que irão utilizar.
- Apresente as ferramentas de Edição
- Converse sobre a escolha da trilha sonora .



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

O importante é apresentar para os alunos como eles podem criar suas próprias peças no audiovisual, quais são seus usos, e como eles utilizar a criatividade para criar, editar e divulgar suas ideias.

Por ser crianças, tão novas, destaca-se a importância de comentar sobre os riscos na internet, sobre os cuidados com imagens de pessoas e compartilhamento de informações pessoais.

Para iniciar proponha atividades mais simples, e a partir do envolvimento da turma vá acrescentando novos passos e mostrando como podem ampliar na criação e edição.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Celular

#COMOFAZER:

Roteiro:

Roteiros são documentos que detalham os elementos visuais, auditivos e narrativos de uma produção audiovisual, servindo como guia para filmes, vídeos, programas de TV e outras mídias. Incluem diálogos, ações dos personagens, descrições de cenas e indicações técnicas, oferecendo uma visão geral do que se deseja produzir.

Como este é um gênero textual não comumente utilizado por crianças, é interessante levar um modelo pronto para que possa guiar o trabalho deles.

Aspectos importantes para conter no modelo:

- Objetivo do vídeo (o que pretende demonstrar)
- Cenas a ser gravadas
- Fala ou texto que será narrado.

Crianças não estão acostumados a realizar planejamentos, então os incentive, explique como ao organizar suas ideias o momento da execução será facilitado.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Celular

#COMOFAZER:

CapCut

Apresenta a turma o aplicativo CapCut, mostre como ele tem funcionalidades e vantagens para editar imagens e vídeos. É um aplicativo gratuito e de fácil acesso, com tutoriais disponíveis no YouTube. Mostre aos alunos como a versão online tem muitas funções e também pode ser usada.

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.
4. Vídeos de Tutoriais
 - Exemplos como a criação de stop motion, ensinando algo específico, gravações de telas jogando, etc.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA

#COMOFAZER:

Aproveite este momento para apresentar outra plataforma de criação e edição de como:



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas

- Canva - nele é possível criar vídeos a partir de modelos, utilizar diferentes ferramentas, há a opção do trabalho em colaboração, além de criar postagens, infográficos, materiais de divulgação, logotipos e animações.
- Apresente a opção de utilizar a Inteligência Artificial na criação de peças.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Celular

Retome com a turma sobre o armazenamento de fotos, a realização de downloads, sobre site confiáveis e de como guardar e armazenar as peças audiovisuais criadas.

E para finalizar discuta sobre publicações, pensando o que pode ser publicado em cada tipo de rede social, o respeito a direito autorais e sobre segurança e privacidade de dados.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA PRODUZIR
MATERIAL
AUDIOVISUAL.

Desenvolver Habilidades para produção de audiovisual



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Celular

#COMOFAZER:

Stopmotion

Um projeto a ser desenvolvido nesta temática é a criação de um vídeo de StopMotion. Mostre exemplos de Stopmotion no Youtube, dos mais simples aos mais complexos, explique o conceito do projeto e proponha que eles façam seus próprios materiais, o editor pode ser o CapCut ou Canva.

- Cada um poderá criar um roteiro simples com as seguintes lacunas para preencher:

OBJETO | MOVIMENTOS | DESCRIÇÃO DA CENA

- Objeto será o personagem ou algo que se moverá no stopmotion
- Movimentos: descrever a sequência de movimentos que o objeto fará no vídeo
- Descrição da cena: descrever passo a passo de como será cada foto que irá compor o vídeo.

Após feito roteiro para esse projeto defina o equipamento e a forma de fazer upload para que cada um acesse suas imagens e editem em forma de vídeo. Para facilitar a criação, não é necessária tantas fotos, tire uma quantidade estratégica para subir e editar. Baixe e archive para exposições!

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE SITES

Desenvolver Habilidades para criação de sites

#COMOFAZER:

Criação de Sites

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com as ferramentas de criação de sites. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de 9+ e +12 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Principais linguagem de programação, mostrando o HTML e CSS como linguagens de marcação e de estilo, podendo ser escrita em diferentes editores de texto e utilizadas em diferentes aplicações,
- Principais IDE de programação, apresentar a estrutura base do HTML e CSS e como editá-la.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham contato com a produção de um site, quais são as ferramentas necessárias e principalmente que aprendam a utilizá-las para que possam criar seus próprios sites.

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
CONSTRUÇÃO
DE SITES

Desenvolver Habilidades para criação de sites

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

Linguagem de Programação

Inicie essa conversa apresentando um pouco da história da criação de sites. Uma sugestão é apresentar o primeiro site criado. Desta forma os alunos irão entender que o que eles conhecem como site hoje foi construindo e elaborado ao longo do tempo.

Apresente o HTML, que é responsável pela estrutura do site. Para introduzir o assunto, uma atividade simples que pode ser realizada é pedir para eles criarem um arquivo e ao salvar use .HTML.

Explique a diferença entre:

- HTML: estrutura do site
- CSS: aparência do site (cores, formas, fonte).
- JavaScript (opcional): comportamento do site (botões que clicam, animações).

Apresente a turma diferentes ferramentas para a criação de sites como:

- Glitch
- Replit
- Google Site

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE SITES

Desenvolver Habilidades para criação de sites

#COMOFAZER:

Criando um site



OBRIGATÓRIA

Para a criação de um site, primeiramente é preciso planejamento. Para isso, para iniciar peça que os alunos definam um tema de interesse, podendo ser: lazer, esportes, músicas, carros, ou qualquer outro que se interesse.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas

Peça que selecionem o material que desejam colocar no site, seja fotos, texto, vídeos ou links de outros sites.

Converse com a turma sobre Plágio e Direito Autoral, destacando como é importante citar fontes e fazer suas próprias criações.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

Abaixo temos a sugestão de duas atividades, o educador deverá perceber qual atividade irá se encaixar mais no perfil da turma. Por isso, as duas sugestões são:

Para uma turma que em a turma requer do educador mais atenção no desenvolvimento da atividade, a primeira sugestão é criar um site a partir dos modelos do Google Site.

Com isso, os alunos podem conhecer as etapas de criação de um site, mas não terão de trabalhar com o código, o que a depender do tempo que se tem, e do nível de engajamento da turma, precisam ser considerados.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE SITES

Desenvolver Habilidades para criação de sites

#COMOFAZER:

Criando um site

Para desenvolver um site no Google Sites, você poderá trabalhar:

- Criação de um site novo, ou a partir de modelos.
- Como adicionar caixas de texto, imagens, sites externos e até documentos do Google Drive.
- Mostre aos alunos como adicionar blocos de conteúdo.
- Ensine a como adicionar temas e páginas.
- Explique como visualizar o site.
- Apresente como publicar e divulgar o site criado.

A outra sugestão é criar um site a partir de um modelo elaborado na plataforma do Glitch. Para isso, o educador pode criar um site na plataforma, e utilizar deste modelo para que os alunos possam editar o seu próprio site.

Nesta plataforma, os alunos podem realizar um remix do site elaborado pelo educador e a partir disso, adicionar seu conteúdo, realizar formatação.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE SITES

Desenvolver Habilidades para criação de sites

#COMOFAZER:

Criando um site

Aproveite este momento para trabalhar sobre:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

- Estrutura do HTML
- Apresente as principais elementos como:
<html>: Indica o início e o fim do documento HTML.
<head>: Contém informações invisíveis ao usuário (como título e estilo).
<title>: Define o título da aba do navegador. Vai dentro do <head>.
<body>: Contém o conteúdo visível da página (textos, imagens etc).
<h1> a <h6>: Títulos, do mais importante (<h1>) ao menos importante (<h6>).
<p>: Parágrafo.
: Texto em negrito (importância).
: Insere uma imagem. Usa o atributo src para o link da imagem e alt como descrição.

- Permita que os alunos façam suas próprias descobertas por meio da experimentação.
- Explique a importância da identificação para manter o código organizado e legível.

Peça aos alunos para alterarem o título, o parágrafo, adicionar uma imagem, e até a usar um link externo.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#COMOFAZER:

Criação de Jogos Online

O objetivo deste módulo é proporcionar um contato inicial com as ferramentas de criação de jogos online. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +9 e +12 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Identificação dos elementos constitutivos de um jogo digital,
- Uso de plataformas de criação
- Introdução à lógica de programação e ao pensamento computacional.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham contato com o que é a construção de um jogo online, quais são as ferramentas necessárias e principalmente conhecer um pouco de linguagem de programação e a como se produz um jogo online.

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
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Conhecendo o Scratch

Quando se trata de crianças, uma opção para desenvolver a criação de jogos online é por meio da plataforma do Scratch.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas

Esta é uma plataforma gratuita, onde é possível criar animações, jogos e histórias. Utiliza-se da programação em blocos para a criação dos projetos e por isso, torna-se uma plataforma acessível a crianças.

Inicie apresentando a plataforma

pelo site <https://scratch.mit.edu/>.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Aplicativo Scratch

Uma sugestão de jogo simples é o jogo de coleta: o jogador controla um personagem que deve encostar em outro personagem na tela. Cada vez que isso acontecer, o jogo registra um ponto.

Apresente a tela principal do Scratch, explicando a interface da plataforma. Mostre onde ficam os blocos de programação, o espaço onde os comandos são organizados (área de programação), e onde é possível escolher ou editar os cenários e personagens.

Para iniciar solicite que cada criança defina dois personagens e um cenário.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

Criação do Jogo Online

Apresente para os alunos as categorias dos blocos de programação:

- Evento: início do programa
- Movimento: andar, girar, deslizar, ir para uma posição.
- Aparência: falar (balões de fala), mudar cor ou traje.
- Som: tocar sons ou músicas.
- Controle: repetir, esperar, "se... então".
- Sensores: "tocando em", "posição do mouse", etc. (para jogos).
- Variáveis: criar e usar variáveis simples, como pontuação.



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Aplicativo
Scratch

Auxilie os alunos na montagem do jogo. Faça todo o processo junto com a turma, para garantir que todos consigam acompanhar a montagem.

Explique sobre o uso dos blocos de controle como: "se", "se então" e "sempre", para que possam entender a função delas dentro da estrutura do jogo.

Explique sobre a importância de realizar uma programação para cada personagem.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador
- Aplicativo
Scratch

Criação do Jogo Online

Você pode permitir que cada criança elabore o seu próprio jogo, crie suas variáveis e até mesmo outro tipo de jogo. Mas é importante que ao final da aula todos os alunos tenham um jogo montado e que ainda conheçam qual foi a lógica de programação para o jogo sugerido.

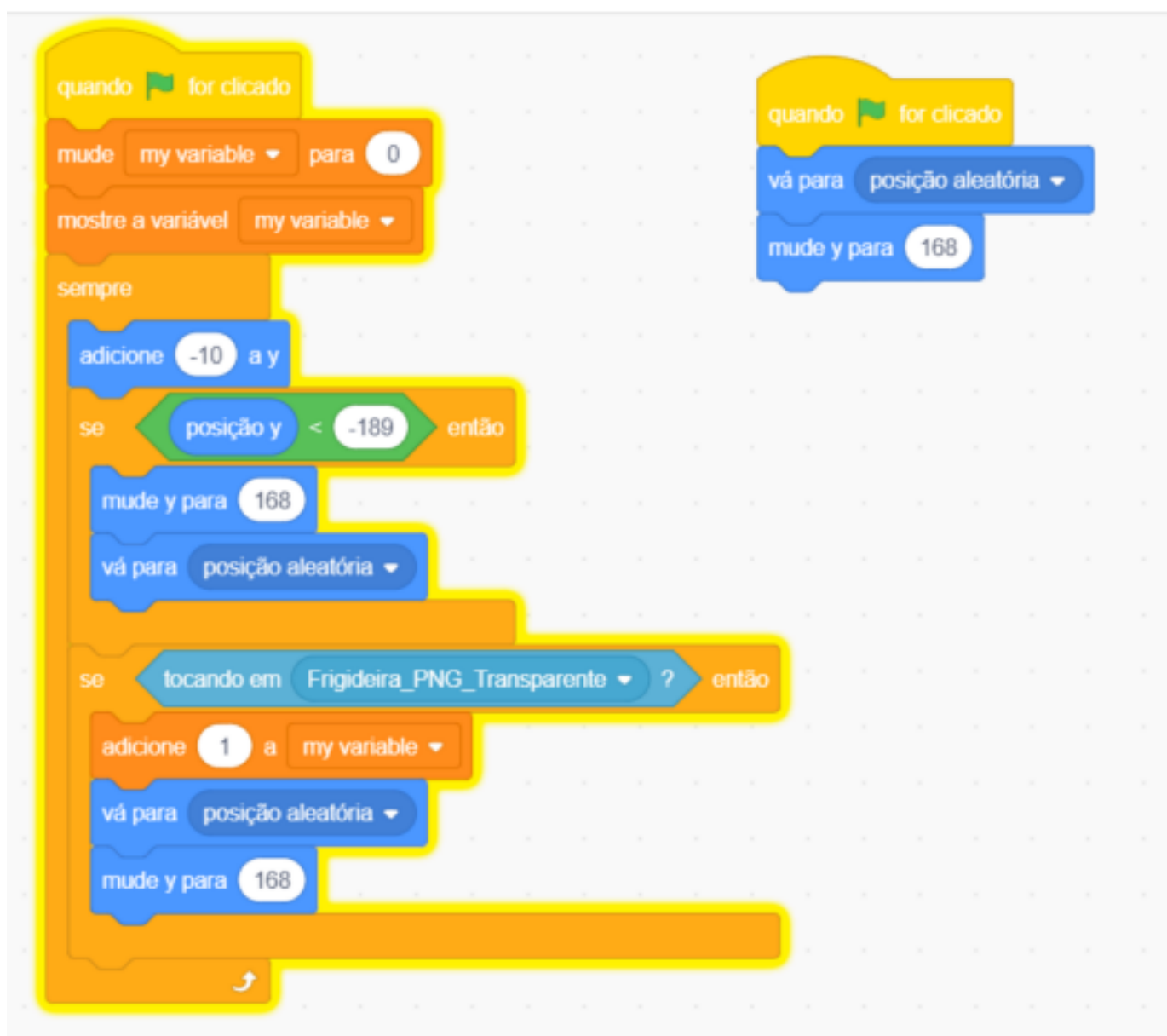
Discuta com a turma como era possível ampliar o jogo e criar novas ferramentas como o uso de som, mudança de cenário e maior interação com o jogador.

Na página a seguir há o código do jogo proposto.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#CÓDIGO DO PERSONAGEM QUE É COLETADO



DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA
CONSTRUÇÃO
DE JOGOS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para criação de jogos online

#CÓDIGO DO PERSONAGEM QUE COLETA



DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
AUTÔNOMO DE
APLICATIVOS DE
MOBILIDADE

Desenvolver Habilidades para o uso de aplicativos de mobilidade

#COMOFAZER:

Aplicativos de mobilidade

O objetivo deste módulo é proporcionar um aprofundamento no uso de aplicativos de mobilidade urbana. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +50 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Apresentação outros aplicativos de mobilidade, seja para viagens ou mesmo para transporte público,
- Ajustes de segurança
- Compartilhamento de viagens e ajustes de pagamento
- Aspectos em comum entre aplicativos.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham mais autonomia no uso destes aplicativos, podendo optar por aqueles que melhor se adaptam ao seu 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 O USO
AUTÔNOMO DE
APLICATIVOS DE
MOBILIDADE

Desenvolver Habilidades para o uso de aplicativos de mobilidade



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

#COMOFAZER:

Carro de Aplicativo

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

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

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

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO
AUTÔNOMO DE
APLICATIVOS DE
MOBILIDADE

Desenvolver Habilidades para o uso de aplicativos de mobilidade



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

#COMOFAZER:

Aplicativos de transporte público.

Atualmente, existem muitos aplicativos que auxiliam no uso do transporte público, seja para realizar o pagamento das tarifas, seja para verificar trajetos e horários dos ônibus coletivos.

Por isso, ao desenvolver este conteúdo, proponha atividades práticas que envolvam:

- Apresentar os principais aplicativos utilizados em sua cidade para consulta de trajetos e horários das linhas de ônibus.
- Mostrar como baixar os aplicativos e apresentar suas principais funcionalidades.
- Explorar o uso dos aplicativos junto com a turma.
- Apresentar outros aplicativos disponíveis em sua cidade para a compra de passagens.

O mais importante é proporcionar aos alunos a oportunidade de explorar esses aplicativos, para que se sintam mais confiantes em utilizá-los no dia a dia.

Por isso, quanto mais atividades de exploração dos aplicativos e apresentação do que há de comum entre eles, mais confiantes os alunos ficarão para utilizá-los.

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
PLANILHAS NO
DIA A DIA

Desenvolver Habilidades para o uso de planilhas

#COMOFAZER:

Ferramenta de produtividade: planilhas

O objetivo deste módulo é proporcionar um aprofundamento no uso da ferramenta de produtividade: Planilhas. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +50 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Aprofundamento no uso de planilhas abordando o uso de colunas, células, linhas, salvamento, compartilhamento, edição e formatação
- Uso de operações simples.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham mais autonomia no uso desta ferramenta para que possam utilizá-la no seu 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 O USO DE
PLANILHAS NO
DIA A DIA

Desenvolver Habilidades para o uso de planilhas

#COMOFAZER:

Ferramenta de produtividade: planilhas

Este tema surgiu na pesquisa, pois os alunos desejavam compreender como essa ferramenta poderia auxiliar na resolução de atividades do dia a dia.

Por isso, a proposta é que os alunos consigam explorar essa ferramenta, assim, faça atividades em que os alunos devem preencher planilhas, mas dentro de situações reais, como um controle financeiro, um planejamento orçamentário, dentre outros.

- Proponha uma atividade prática em que os alunos possam criar planilhas utilizando ferramentas como Google Planilhas ou o LibreOffice Calc.
- Explique como criar planilhas e pastas de trabalho. Não esqueça de ressaltar a importância de nomear corretamente os arquivos.
- Apresente como inserir e editar dados, e a como formatar a célula: fonte, tamanho, cor, estilo e alinhamento.
- Mostre as opções de formatação de número e texto.
- Proponha que façam uma organização e estruturação de linhas, colunas, mescla de células e de quebra de texto.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA O USO DE
PLANILHAS NO
DIA A DIA

Desenvolver Habilidades para o uso de planilhas

#COMOFAZER:

Ferramenta de produtividade: planilhas

- A partir do preenchimento de dados, mostre como inserir gráficos básicos e de como inserir informações nele como título, legenda, rótulo e formatos.
- Apresente funções comuns: SOMA, MÉDIA, MÍNIMO, MÁXIMO e SE.
- O importante é perceber que independente do processador de planilha (Google Planilha, Microsoft Excell, LibreOffice Calc), todos tem ferramentas similares.
- Ao utilizar a ferramenta Google Planilhas, apresente a possibilidade da realização de trabalhos em colaboração com os pares e a possibilidade de se trabalhar em diferentes computadores.
- Caso seja possível, apresente alguns atalhos de teclado, para automatizar e tornar mais ágil a realização de tarefas.

O importante é avaliar como está o desenvolvimento da turma nesta atividade. Caso a turma esteja mais envolvida, aprofunde mais no conteúdo. Caso ainda esteja com dúvida, proponha mais atividades práticas e retome alguns conceitos. O principal é a turma conseguir aplicar os conceitos trabalhados em atividades do cotidiano.



OBRIGATÓRIA



TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
COMPRAS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para realizar compras online

#COMOFAZER:

Compras online

O objetivo deste módulo é proporcionar que os alunos consigam realizar buscas e compras online de maneira segura e autônoma. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +50 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Como realizar compras online
- Como reconhecer sites confiáveis
- Como realizar buscas de produtos seja em site ou em plataformas de buscas
- Localizar a descrição do produto em plataformas e sites.
- Verificar a reputação do site, como criar conta, definir formas de pagamento, acompanhar entrega e como realizar troca caso seja necessário.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos tenham mais autonomia em suas compras online.

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

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
COMPRAS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para realizar compras online

#COMOFAZER:

Compras Online



OBRIGATÓRIA

A realização de compras online ainda é um grande desafio para muitas pessoas com mais de 50 anos. Por isso, este módulo busca auxiliar os alunos a conquistarem segurança e autonomia para realizar suas compras pela internet.

Inicie explicando o que são lojas virtuais e como elas funcionam.

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas

Apresente alternativas de plataformas onde é possível buscar produtos na internet. Ensine como realizar buscas mais eficientes por meio do uso de filtros, definição de marcas e modelos.

Proponha exercícios simples, como uma busca por uma geladeira. Veja quem consegue encontrar a opção mais barata utilizando os filtros.

A partir dessa busca, explique como identificar se o site localizado é seguro. Retome os conceitos de segurança digital.

Aproveite esse momento para explicar como criar uma conta em um site de compras. Mostre as informações que normalmente são solicitadas e retome a importância da criação de uma senha segura. Para tornar o conteúdo mais prático, realize um passo a passo em um site fictício.

No momento do cadastro, mostre aos alunos como, normalmente, é a estrutura de um site confiável, de forma a evitar que forneçam mais informações do que o necessário.



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

DESENVOLVER
HABILIDADES
NECESSÁRIAS
PARA REALIZAR
COMPRAS
ONLINE

Desenvolver Habilidades para realizar compras online

#COMOFAZER:

Compras Online



OBRIGATÓRIA

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

Apresente como definir as formas de pagamento. Aproveite o momento para mostrar quais são os cuidados necessários com os dados bancários, bem como a diferença nos valores cobrados em opções parceladas, em virtude dos juros.

Ajude os alunos a localizar as informações de confirmação de compra.

Mostre como identificar, no site, o status do pedido, o código de rastreamento e os prazos de entrega.

Por fim, ensine os alunos a localizar, no site, as políticas de troca de produtos, assim como a seção “Fale Conosco”, para casos de necessidade de troca ou devolução. Destaque os canais de atendimento disponíveis e a importância de essas informações estarem visíveis e acessíveis para todos os consumidores.

Por se tratar de um conteúdo que costuma gerar insegurança em alunos menos experientes, é fundamental que sejam realizadas atividades práticas, simulações e exercícios baseados em situações reais. Assim, promova um momento em que os alunos possam explorar essas etapas com acompanhamento.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA UTILIZAR
REDES SOCIAIS
COM
AUTONOMIA

Desenvolver Habilidades para o uso das Redes Sociais.

#COMOFAZER:

Redes Sociais

O objetivo deste módulo é proporcionar que os alunos tenham mais autonomia no uso das redes sociais. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +50 anos.

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Como realizar a postagem de fotos nas diferentes redes sociais.
- Como editar imagens.
- Como mencionar ou marcar pessoas, como definir parâmetros de privacidade para restringir ou permitir o acesso às fotos conforme o público desejado.
- Como bloquear ou silenciar contatos indesejados.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos possam utilizar suas redes sociais, realizando diferentes tarefas e ainda editando vídeos e fotos.

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
PARA UTILIZAR
REDES SOCIAIS
COM
AUTONOMIA

Desenvolver Habilidades para o uso das Redes Sociais.

#COMOFAZER:

Google Fotos:



OPCIONAL

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

Para isso, trabalhe os seguintes tópicos:

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

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

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

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA UTILIZAR
REDES SOCIAIS
COM
AUTONOMIA

Desenvolver Habilidades para o uso das Redes Sociais.

#COMOFAZER:



OPCIONAL

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

WhatsApp: Edição de Fotos

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

Para isso, trabalhe os seguintes tópicos:

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

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

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

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA UTILIZAR
REDES SOCIAIS
COM
AUTONOMIA

Desenvolver Habilidades para o uso das Redes Sociais.

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

Publicações:

Apresente aos alunos como postar vídeos, músicas e áudios, sejam autorais ou de outros em redes sociais como WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram, entre outros. Alguns pontos podem ser apresentados à turma entre eles:

- Como realizar a postagem em cada um destes plataformas, ou de algum que a turma tenha mais interesse.
- Como salvar publicações que tenham interesse para acessar depois.
- Como utilizar os recursos da própria plataforma como: escrita de legenda, mencionar outras pessoas, adicionar local dentre outros.

Apresente sobre importância de respeitar os direitos autorais bem bem o cuidado com a divulgação de informações falsas.

Apresente a turma a como reconhecer conteúdos que são anúncios ou patrocinados.

Retome os conceitos de segurança e privacidade na internet com a turma, para que eles possam realizar suas publicações com segurança.

Faça atividades práticas ensinando como restringir as pessoas que podem acessar as publicações, bem como, a excluir e bloquear contatos indesejados.

DESENVOLVER
HABILIDADES
PARA TER
AGILIDADE NA
DIGITAÇÃO

Desenvolver Habilidades para a digitação

#COMOFAZER:

Digitação

O objetivo deste módulo é proporcionar que os alunos tenham mais autonomia e maior agilidade no uso do teclado. Este foi um tema presente na pesquisa realizada nas turmas de +50 anos e nas crianças 9+..

Serão trabalhadas as seguintes temáticas:

- Como reconhecer as teclas do teclado
- Como utilizar o teclado de maneira mais autônoma.
- Treinar a agilidade no uso do teclado.

Com isso, a proposta deste módulo é possibilitar que os alunos possam utilizar o teclado de maneira mais rápida e desenvoltura.

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
PARA TER
AGILIDADE NA
DIGITAÇÃO

Desenvolver Habilidades para a digitação

#COMOFAZER:



OBRIGATÓRIA

TEMPO ESTIMADO

entre 1 a 2 horas



RECURSOS NECESSÁRIOS

- Atividades
- Computador

Digitação:

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

Para o público 50+ um site que recomendamos é o Agile Fingers. Nele há testes, cursos, exercícios de digitação dos diferentes níveis. O principal é que todo o site é em Português o que facilita a realização das atividades pelos alunos. Além disso, com os testes de digitação, é possível que eles treinem a digitação e o uso do teclado com recursos que apropriado para a idade deles.

Para crianças 9+, a Plataforma Club Typing apresenta o universo da digitação com práticas e jogos de interação, tornando o aprendizado melhor. Além disso, o uso de jogos como os presente no Agile Fingers, são uma excelente alternativa.

A prática constante é essencial para melhorar a velocidade e a precisão. Dedique um tempo para que os alunos possam praticar.

Aqui é lugar de
ciência

Tecnologia e
território

Da base
para a base

casa
hacker