

# Guia Interativo



Trilhas em  
**Cultura Digital**  
por Tatiane Bedin

---

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

B412g Bedin,Tatiane

Guainterativo com trilhas em cultura digital [recurso eletrônico]/ Tatiane Bedin, Josiane CarolinaSoares Ramos Procasko -- 1.ed.-- Porto Alegre, RS, 2025.  
1arquivo em PDF (81 p.)

ISBN 978-65-5950-153-3

Inclui podcast explicativo do guia:

<https://notebooklm.google.com/notebook/c78dabc1-9c83-4368-9c68-befc39b22219/audio>

Produto educacional elaborado a partir da dissertação intitulada: "A Cultura Digital no Novo Ensino Médio: uma análise dos impactos e desafios para a prática pedagógica". (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - MPIE). - IFRS, Campus Porto Alegre, RS, 2025.

1. Cultura e tecnologia. 2. Ensino médio. 3. Prática de ensino. II. Procasko, Josiane Carolina Soares Ramos. III. Título.

CDU: Ed. 2007 (online) – 37:004

---

Catalogação na publicação: Aline Terra Silveira CRB10/1933

# Entre Trilhas e Telas: Explorando a Aprendizagem na Cultura Digital



## Aprendendo na Cultura Digital



# Apresentação

A elaboração de um guia interativo com trilhas de aprendizagem sobre cultura digital para professores e alunos responde a uma demanda urgente da educação contemporânea: a necessidade de formar sujeitos críticos, autônomos e capazes de atuar de maneira consciente e reflexiva no mundo digital.

A cultura digital não se restringe ao uso instrumental de tecnologias, mas abrange um conjunto de práticas, valores, linguagens e modos de produção de sentido que impactam diretamente as relações sociais, a construção do conhecimento e as dinâmicas escolares (LEMOS, 2010; SANTAELLA, 2013).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece essa centralidade ao instituir a cultura digital como uma das dez competências gerais da Educação Básica, recomendando que os estudantes sejam capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” (BRASIL, 2018).

No entanto, em muitas escolas públicas, os docentes ainda enfrentam desafios significativos para incorporar efetivamente essa temática em suas práticas pedagógicas. Tais dificuldades envolvem desde a escassez de infraestrutura tecnológica até a carência de materiais pedagógicos adequados e de oportunidades formativas que extrapolem o uso técnico das ferramentas.

Nesse contexto, as trilhas de aprendizagem emergem como uma estratégia pedagógica relevante e viável, ao permitir que o professor organize percursos flexíveis de ensino que articulem teoria, prática e experiências significativas.

As trilhas favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento de competências digitais por meio da leitura crítica, resolução de problemas, produção de conteúdos, análise crítica de mídias e participação colaborativa.

O objetivo central deste material não é apenas instrumentalizar o corpo docente, mas fomentar uma cultura de inovação pedagógica, fortalecendo o compromisso com uma educação pública de qualidade, democrática e socialmente referenciada.

## Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- LEMOS, André. Cibercultura. São Paulo: Sulina, 2010.
- SANTAELLA, Lúcia. Cibercultura: linguagem e tecnologia no século XXI. São Paulo: Paulus, 2013.



# A autora



**Tatiane Bedin**



Mestranda em Informática na Educação pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS - Campus Porto Alegre), possui Pós-graduação em Gestão de Pessoas e Graduação em Letras (Português e Espanhol). Atua como professora e gestora na esfera pública há 12 anos.

# A orientadora

**Josiane C. S. Ramos Procasko**



Graduada em Pedagogia e possui Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado em Educação pela UFRGS e PUCRS, respectivamente. Atualmente, é professora no IFRS Campus Porto Alegre, lecionando em cursos de formação de professores. Também é docente do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT. Além disso, é membro da Comissão de Avaliação e Gestão de Projetos de Pesquisa e Inovação do IFRS. Sua experiência se concentra na área de Educação, com destaque para a Educação Profissional, Gestão Educacional e Tecnologias Digitais.

# Para quem é este Guia?

Este guia foi desenvolvido por uma educadora para outros educadores. Também foi elaborado para estudantes do ensino médio, coordenadores pedagógicos e demais pesquisadores em educação, que buscam compreender e incorporar criticamente a cultura digital em suas práticas educativas.

A partir de uma pesquisa empírica, constatou-se a necessidade de abordar o conteúdo de cultura digital de maneira crítica, na promoção da ampliação da troca de saberes entre educadores, na busca da transformação social, para além dos muros da escola, ou melhor: entre os labirintos das redes digitais que nos cercam. Com isso, a partir de categorias de análise de dados extraídos de um grupo focal com educadores dispostas a discutir a escola em tempos de cultura digital, deu-se origem às trilhas de aprendizagens presentes neste guia.

Destina-se especialmente a profissionais da educação básica que enfrentam os desafios de ensinar em uma sociedade conectada, mas marcada por desigualdades de acesso e por transformações profundas nas formas de aprender, comunicar e participar socialmente.

Também é voltado a estudantes interessados em refletir sobre seu papel na cultura digital, reconhecendo-se como protagonistas de um mundo em constante transformação. Ao percorrer as trilhas aqui propostas, cada leitor é convidado a construir conhecimentos, desenvolver o letramento digital, engajarse com temas atuais e fortalecer sua cidadania em meio às tecnologias e plataformas digitais.

Este material pode ser utilizado em projetos interdisciplinares, oficinas, rodas de conversa, atividades avaliativas e ações de formação continuada, sempre com a proposta de estimular a participação crítica, criativa e colaborativa na escola e na sociedade.



confira o  
podcast  
explicativo do  
guiá:



<https://notebooklm.google.com/notebook/c78dabc1-9c83-4368-9c68-befc39b22219/audio>

# Sumário

07

## TRILHA1: Cultura Digital: avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdade?

<u>Cenário 1</u> .....	08
<u>Antes de tudo... Vamos refletir: Enquete</u> .....	10
<u>Leitura: Texto de Sandro Faccin Bortolazzo</u> .....	11
<u>Hora da Atividade! Atividade interativa no Padlet</u> .....	12
<u>Seção do Professor</u> .....	14
<u>TRILHANDO O CAMINHO: "Somos navegantes da Cultura Digital, mas será que estamos todos no mesmo barco?"</u> .....	16
<u>Exclusão Digital</u> .....	18
<u>Hora da atividade! Produção de Infográfico</u> .....	22
<u>Seção do Professor</u> .....	23

24

## TRILHA 2: Ser cidadão na Cultura Digital

<u>Leitura: Texto de Néstor Garcia Canclini</u> .....	25
<u>Sugestão de Atividade: Formulário</u> .....	27
<u>Cidadania Digital</u> .....	29
<u>Hora da Atividade! Resenha crítica no Google Docs</u> .....	30
<u>Seção do Professor</u> .....	32
<u>TRILHANDO O CAMINHO: "O Mundo do Trabalho e a Cultura Digital"</u> .....	33
<u>Plataformização</u> .....	34
<u>Hora da atividade! Produção de Conteúdo Digital</u> .....	38
<u>Seção do Professor</u> .....	39

40

## TRILHA 3: A Cultura Digital e a Escola

<u>Leitura: Texto do Relatório da Unesco</u> .....	41
<u>Hora da Atividade! Produção de Texto com mediação de enquete no Mentimeter</u> .....	43
<u>Seção do Professor</u> .....	43
<u>TRILHANDO O CAMINHO: "Letramento Digital e o Processo Educativo"</u> .....	44
<u>Plataformas de Ensino</u> .....	45
<u>A expansão do Google Classroom</u> .....	46
<u>Conhecendo o Chromebook</u> .....	48
<u>Hora da atividade! Criação de Aplicativo utilizando o Fábrica de Aplicativos</u> .....	57
<u>Seção do Professor</u> .....	57

58

## TRILHA 4: A Indústria Cultural e o Consumo na Cultura Digital

<u>Leitura: A influência das redes sociais e o consumo de arte e cultura</u> .....	59
<u>Criação de Nuvem de Palavras</u> .....	62
<u>Leitura: Como as redes sociais afetam a saúde mental</u> .....	64
<u>Infoxicação: Você sabe o que é?</u> .....	65
<u>Hora da Atividade! Atividade no Google Apresentações</u> .....	67
<u>Seção do Professor</u> .....	68
<u>TRILHANDO O CAMINHO: "Comunicação no Ritmo da Cultura Digital"</u> .....	69
<u>Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual</u> .....	73
<u>Hora da atividade! Produção de Documentário</u> .....	76
<u>Seção do Professor</u> .....	77

78

## TRILHATECA DIGITAL

<u>Como escrever um e-mail?</u> .....	78
<u>Como criar um roteiro para vídeo ou podcast</u> .....	79
<u>Passo a passo para montar um formulário on-line</u> .....	80



# Cultura Digital: avanço do mundo moderno ou abismo de desigualdade?

## Trilha 1

# Ao ler os cenários abaixo, procure imaginar-se como um personagem da história, vivenciando os acontecimentos descritos em cada cena.

## Cenário 1

Você acordou de manhã com o som de um despertador analógico, que fez um barulho estridente ao tocar. Para saber a temperatura, a hora e a notícia, começou a decidir se ligava o rádio ou a TV. Decide pela TV, escolhe entre os cinco canais que estão disponíveis.

Após o café da manhã, você começa a se preparar para ir ao trabalho. O trajeto será feito a pé ou de ônibus, pois carro só havia um, e alguém da família precisou usar mais cedo.

Após sair do trabalho, precisa fazer o jantar, sem o auxílio de tele-entregas (pois elas não existem) e vai assistir ao único programa disponível: novela das 21h. Lembrou que precisa contatar o avô que mora em outra cidade, mas isso levará um tempo, pois precisa ir até o banco sacar dinheiro e comprar cartão para utilizar o telefone público.

Já separou os documentos para apresentar no trabalho, pois não existem nuvens e nem PDFS, somente o papel A4 que você não pode extraviar.



Fonte: A autora.

Este texto, juntamente com o texto do “Cenário 2, foram criados com um intuito de gerar a “sensibilização” antes de apresentar o Conceito de Cultura Digital. **Sugestão:** Os textos podem ser utilizados como uma “Dinâmica de Grupo” acompanhado de debate sobre as questões apresentadas na próxima página.

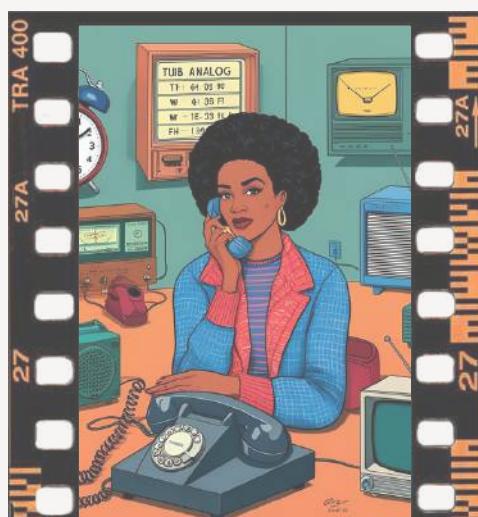


Imagen criada a partir de IA “Mídia Mágica”  
<https://canva.com.br>

## Cenário 2

Você acordou de manhã com o som do alarme do Iphone que todo mundo conhece bem (pois já está na versão IOS-15). Abriu o WhatsApp para dar uma checada nas mensagens.

Confere a previsão do tempo no aplicativo e já começa a acionar outro aplicativo, que monitora ritmo cardíaco e quantos passos você dará hoje.

Está quase na hora do trabalho, mas é só “chamar” o Uber e em 10 minutos você estará na porta do trabalho, e não precisa se preocupar pois o pagamento está programado no cartão de crédito online.

No trabalho você pensa que poderia ter feito a reunião online pelo Google Meet ou pelo Teams. Mas logo, estará em casa e pedirá aquele lfood sem precisar cozinhar.

Além do mais, assim vai ter mais tempo para ver Netflix, ou talvez procurar alguma companhia pelo aplicativo de namoro online.

Lembrou que precisa ligar para o avô que está ali nas mensagens do WhatsApp chamando desde cedo. Decide fazer uma vídeo chamada para matar a saudade. Durante a chamada, já pede o Pix para fazer a transferência da quantia em dinheiro que ele pediu emprestado.



Converse com os colegas e o professor...

1. Você já viveu algum destes cenários?  
Qual?
2. Conhece alguém que viveu todos os acontecimentos do cenário 1?
3. Você consegue se imaginar vivendo sem as facilidades descritas no cenário 2?
4. Quais as dificuldades do cotidiano do cenário 1? E do cenário 2?



Imagen criada a partir de IA "Mídia Mágica"  
<https://canva.com.br>

# Antes de tudo, vamos refletir...



Vote na enquete abaixo e discuta com os colegas!

## Você sabe o que é CULTURA DIGITAL?

SIM

NÃO

MAIS OU MENOS

● Loading...

✓ Se a sua resposta foi “SIM”, pode-se levantar a hipótese de que você associou Cultura Digital às diversas tecnologias digitais que nos rodeiam e fazem parte do nosso cotidiano.

✗ Se a sua resposta foi “NÃO” ou “MAIS OU MENOS”, talvez você não saiba definir esta expressão, mas pelo menos tem uma vaga impressão de que Cultura Digital se relaciona com a sua vida e o uso das tecnologias.

# Vamos aprofundar a questão!

Leia o texto sobre Cultura Digital,  
escrito por Sandro Faccin Bortolazzo.

Sandro Faccin Bortolazzo é Bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela PUCRS. Mestre em Educação pela ULBRA na linha de pesquisa Estudos Culturais e Educação. Doutor em Educação pela UFRGS na mesma linha de pesquisa. Seus interesses de pesquisa abrangem novas tecnologias de informação e comunicação, geração digital, cultura digital, juventude, contemporaneidade e consumo.

Por quantos artefatos digitais você se encontra rodeado? Um, dois, três, quatro. Não se esqueça de contar o Ipad, o Ipod, o computador, o smartphone, o videogame do filho (a) e o seu também. Caso não forem muitos os aparelhos, pode ser que neste exato momento o seu telefone celular toque, vibre, informe a chegada de mensagem de texto, anuncie o aniversário de um amigo (a) ou um simples alerta de que a bateria chegou ao fim. Talvez você esteja cansado (a) e precise dormir. Mas, por impulso, você acessa à internet (via celular, computador, entre outros artefatos) e percebe que um amigo (a) está chamando para conversar no Facebook e concomitantemente outro chama pelo WhatsApp. As relações que se mantêm com artefatos digitais tais como telefones celulares e tablets têm se configurado como elementos significativos nas transformações sociais e culturais vividas na contemporaneidade. Assim, quando uma série de invenções tecnológicas permitiu a conexão entre milhões de pessoas às redes de informações, as práticas cotidianas passaram também a incorporar certos hábitos gerados pelo uso intenso das tecnologias. (...)

Hoje é difícil imaginar uma sociedade desprovida de televisões, computadores ou redes de telefonia. Os avanços tecnológicos são contínuos, como uma via de mão única, não havendo qualquer possibilidade de retrocesso. Nesta perspectiva, o advento da internet foi um marco na evolução das tecnologias e os progressos de ordem econômica e social ligados à rede, bem como a expansão do consumo de artefatos digitais, têm servido igualmente para moldar muitas das experiências. Na mesma corrente de pensamento, há uma preocupação com os usos culturais das novas tecnologias. E uma questão importante a ser considerada é que as tecnologias não são coadjuvantes em relação às questões culturais, mas elementos centrais. As tecnologias não são acessórios periféricos para os analistas, mas elementos onipresentes. Em suma, “toda a cultura é tecnológica” (LISTER, et al., 2009, p.16).

Para compreender a emergência de uma Cultura Digital como impe-rativa e tentar posicioná-la como sintoma de uma sociedade que investe fortemente em material tecnológico, é preciso analisar as condições de possibilidade, não somente históricas, mas também econômicas e sociais que permitiram a produção desse tipo de cultura. De fato, é difícil apreender, em toda a sua extensão, as transformações ocasionadas pelo digital.

A maioria dos meios de comunicação – a televisão, o cinema, a indústria da música, as revistas, os jornais – tem cada vez mais produzido e distribuído seus produtos em formato digital. Mesmo assim, a tecnologia digital não se limita aos meios de comunicação.

Computadores com acesso à internet se transformaram em ferramentas indispensáveis a inúmeras atividades do cotidiano – pagamento de contas, transferências bancárias, comunicações instantâneas, compras, entretenimento e lazer, informação, estudo. Nos supermercados, nos bancos, nos shoppings, nos elevadores, nos escritórios, nas escolas, nas universidades, nas estradas e, muitas vezes, nas ruas, somos monitorados digitalmente.

Grande parte dos meios pelos quais os governos e outras instituições e organizações atuam, controlam, fiscalizam e punem contam e se apoiam também nas tecnologias digitais. As transformações sob a égide da tecnologia digital também produziram uma espécie de efeito express em que tudo parece ter um lugar e um ritmo acelerado, alterando igualmente as percepções de espaço e tempo. Segundo Bauman (2001), os fluxos de capital e as pessoas viajam com leveza — apenas com a bagagem de mão, que inclui pasta, telefone celular e um computador portátil. Isso permite aos “passageiros” embarcar e partir de qualquer ponto, sem precisar demorar-se em nenhum lugar além do tempo necessário. Os telefones celulares são exemplos expressivos dessas mutações e acomodações. Antes considerados objetos do mundo corporativo e empresarial, útil à vida de executivos de grandes empresas, hoje sua popularização é incontestável e indispensável à vida dos sujeitos, sejam eles crianças, jovens ou adultos. As versões smartphones estão amplamente disponíveis e, para utilizar uma expressão de Lemos (2009), são uma espécie de “tele tudo”, “um dispositivo que é ao mesmo tempo telefone, máquina fotográfica, televisão, cinema, receptor de informações jornalísticas, difusor de e-mails e SMS (...), GPS, tocador de música (MP3 e outros formatos), carteira eletrônica (...”).

Recorrer ao digital é evocar, metonimicamente, a todo um conjunto de manifestações que incluem artefatos como tablets e smartphones, simulacros virtuais, comunicações instantâneas, conectividade. É aludir a uma vasta gama de formas midiáticas, possibilitadas pela tecnologia digital, abrangendo a realidade virtual, o cinema digital, a televisão digital, a música eletrônica, os jogos de computador, a internet, a World Wide Web, e assim por diante. Também compreende o mundo dos negócios dominados por empresas de tecnologia como a Microsoft, a Apple ou Sony.

A partir dessas evidências seria possível propor a existência de uma distinta Cultura Digital, em que o termo digital estaria representando uma forma particular de vida de um grupo ou de grupos de sujeitos em um determinado período da história. (...) Assim, o digital não se refere apenas aos efeitos e possibilidades de uma determinada tecnologia, mas abrange formas de pensar e de desenvolver certas atividades que são incorporadas por essa tecnologia e que permitem a sua existência.



# Hora da Atividade!

Atividade Interativa no Padlet: “Minha Vida na Cultura Digital”



A partir do texto que você acabou de ler sobre cultura digital, reflita sobre como os artefatos digitais moldam nosso cotidiano, as relações sociais e modos de pensar.

Plataforma sugerida para realizar a atividade: [Padlet](#) (modo mural ou linha do tempo, conforme preferência).



Etapas da Atividade:



## 1. Leitura e Compreensão (individual)

Oriente os alunos a realizarem a leitura do texto proposto. Em seguida, peça que respondam no caderno ou no Google Docs:

- O que é cultura digital, segundo o texto?
- Quais são os impactos dos artefatos digitais nas relações sociais contemporâneas?
- Você concorda com a afirmação de que toda cultura é tecnológica? Por quê?

## 2. Postagem no Padlet (coletiva)

Cada estudante deverá criar uma postagem no Padlet com base em uma das seguintes propostas (o professor pode sortear, dividir a turma ou deixar que escolham):

Reflexão pessoal:

- “Quantos artefatos digitais fazem parte do seu dia? Como eles influenciam sua rotina?”

Crítica social:

- “Você acredita que estamos nos tornando dependentes das tecnologias digitais? Quais os riscos e benefícios disso?”

Projeção de futuro:

- “Como você imagina que será a cultura digital daqui a 10 anos?”

Conexão com o texto:

- “Escolha um trecho do texto que você considerou mais impactante e explique por que ele chamou sua atenção.”



Cada postagem deve conter pelo menos 5 linhas e pode incluir emojis, imagens ou vídeos curtos relacionados ao tema.

# Seção do Professor!



## Interação:

Peça aos estudantes que comentem em pelo menos duas postagens de colegas, trazendo contribuições respeitosas, dúvidas ou complementos.

Para enriquecer a discussão, use o recurso de **moderação de comentários** e finalize a atividade com uma breve síntese das ideias mais recorrentes, destacando como o conceito de Cultura Digital está presente na vivência escolar e cotidiana dos alunos.



Confira, abaixo o exemplo visual e detalhado de como estruturar o mural no Padlet para a atividade de interpretação do texto sobre cultura digital.

**Título do Mural:** “Minha Vida na Cultura Digital”



**Descrição do Mural:** “Este espaço é dedicado à exploração e reflexão sobre como os artefatos digitais influenciam nosso cotidiano, relações sociais e formas de pensar. A partir da leitura do texto proposto, compartilhe suas ideias, experiências e análises. Utilize textos, imagens, vídeos ou áudios para enriquecer sua postagem.”

**Estrutura do Mural:** Colunas Temáticas

Utilize o formato “Prateleira” (Shelf) no Padlet para organizar o mural em colunas temáticas. Cada coluna abordará um aspecto específico do texto:

- **Reflexão pessoal:**  
“Quantos artefatos digitais fazem parte do seu dia? Como eles influenciam sua rotina?”
- **Crítica social:**  
“Você acredita que estamos nos tornando dependentes das tecnologias digitais? Quais os riscos e benefícios disso?”
- **Projeção de futuro:**  
“Como você imagina que será a cultura digital daqui a 10 anos?”
- **Conexão com o texto:**  
“Escolha um trecho do texto que você considerou mais impactante e explique por que ele chamou sua atenção.”

# Seção do Professor!



## Instruções para os Alunos:

Postagem: Escolha uma ou mais colunas para contribuir. Sua postagem deve conter:

- Um texto reflexivo de, no mínimo, 5 linhas.

Opcionalmente, adicione imagens, vídeos ou áudios que complementem sua reflexão.

- Interação: Comente em pelo menos duas postagens de colegas, oferecendo feedback construtivo ou compartilhando experiências relacionadas.

- Etiqueta: Mantenha o respeito e a cordialidade em todas as interações.

- Moderação: Ative a moderação de postagens para garantir que o conteúdo seja apropriado.

- Engajamento: Incentive os alunos a utilizarem diferentes mídias em suas postagens para tornar o mural mais dinâmico.

- Síntese: Ao final da atividade, realize uma discussão em sala de aula destacando as principais reflexões e aprendizados compartilhados no mural.

## Recursos Adicionais:

Para auxiliar na criação e gestão do mural no Padlet, você pode consultar os seguintes recursos:

- Tutorial em Vídeo: [Como Criar um Mural Virtual Colaborativo - YouTube](#)
- Guia Prático: [Como usar o Padlet para criar experiências de aprendizagem incríveis - Geekie](#)
- <https://pt.slideshare.net/bibliotecasiseusui/a-razao-da-ferramenta-padlet-em-contexto-educativopdf-253049649>

The screenshot shows the Padlet homepage with a search bar at the top. Below it, there's a section titled 'Comece com um espaço pra brincar...' with several board options: 'Mural' (Collaborative workspace for teams), 'Fórum' (Exchange, express and connect in the community of questions), 'Diário' (Digital journal with posts and a list of comments), 'Gravação' (Recording a conversation with audio and video), 'Álbum' (Organize a collection with photos), 'Projetos' (Work together on a joint project), and 'Exibição' (Showcase your work in a public environment). Each option has a 'DESCRIÇÃO' (Description) and 'VISÃO' (Preview) link below it.



# Trilhando o caminho...

**Somos navegantes da  
Cultura Digital, mas será  
que todos estamos no  
mesmo barco?**

# Antes de tudo, vamos refletir...

Assista a reportagem do Fantástico sobre o jovem Artur Mesquita, de 15 anos, sobre a forma que encontrou para acompanhar as aulas, que passaram a ser online, por conta da pandemia de Covid-19.



 CLICK HERE

Confira a reportagem completa aqui!

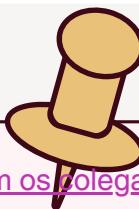
 CLICK HERE



**Estudante adapta 'sala' em cima de árvore para acompanhar aulas remotas, no PA: 'construindo um...**

Artur Ribeiro Mesquita, de 15 anos, está no 1º ano do ensino médio e foi morar no campo, em Alenquer, devido a pandemia. O adolescente recebe apoio da família para continuar os estudos.

 G1 / Mar 14, 2021



Converse com os colegas e o professor:

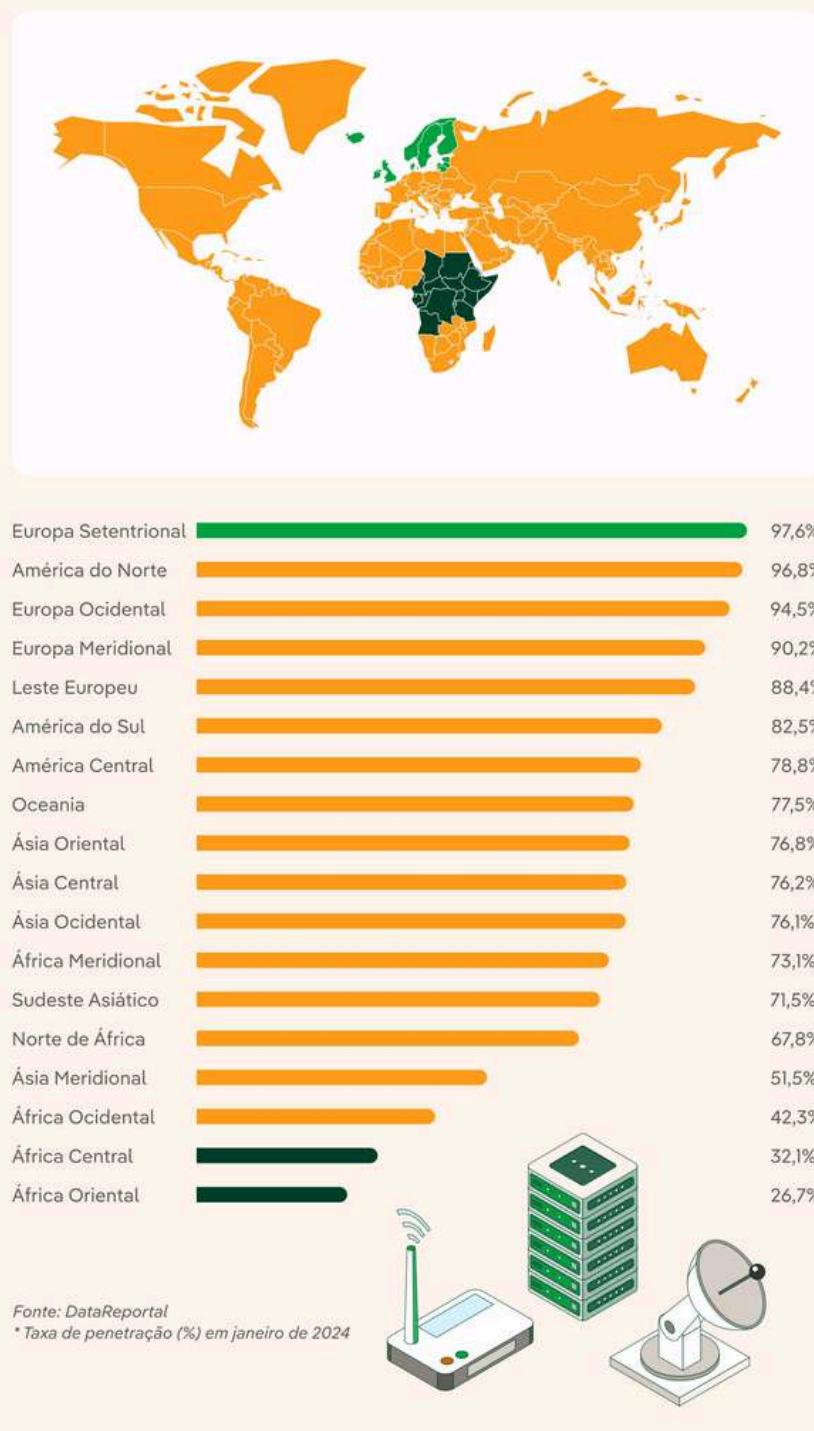
- Por que Artur Ribeiro Mesquita decidiu adaptar uma "sala de aula" em cima de uma árvore?
- Quais foram os principais desafios enfrentados por Artur para acessar as aulas remotas?
- Como a mudança da família para a zona rural impactou a educação dos irmãos de Artur?
- Como as autoridades educacionais poderiam apoiar estudantes em áreas com acesso limitado à internet?
- De que forma a história de Artur pode inspirar políticas públicas voltadas para a educação em regiões remotas?
- Quais desigualdades de acesso à educação por meio digital podemos apontar entre o estudante Artur e um estudante da rede privada?

# Exclusão Digital em tempos de Cultura Digital

Viver em uma sociedade permeada de artefatos tecnológicos oferece inúmeras vantagens: mais acesso à informação, redução de custos no setor trabalhista, mais conectividade entre as pessoas, etc. Contudo, o acesso ao mundo digital não está acontecendo de forma igualitária em todo os cantos do planeta. Também existe um desequilíbrio e o nome para isto é **exclusão digital**.

## O mapa mundial da Internet

Saiba o número de usuários e a penetração da Internet no mundo\*



# Causas e tipos de exclusão digital:

Num primeiro momento, a exclusão digital atribuiu-se ao subdesenvolvimento e foi percebida como algo passageiro que desapareceria com a popularização da tecnologia. Por outro lado, a fratura persiste hoje apesar da comercialização maciça de dispositivos eletrônicos com acesso à Internet. As causas podem ir desde o alto preço dos dispositivos mencionados, à falta de conhecimentos sobre seu uso ou ao déficit de infraestruturas para seu acesso. A esse respeito, revisamos quais são os tipos de exclusão digital:

- **Exclusão de acesso.** Refere-se às possibilidades que as pessoas têm de acessar este recurso. Aqui entram em jogo, entre outras, as diferenças socioeconômicas entre as pessoas e os países, pois a digitalização exige investimentos e infraestruturas muito caras para as regiões menos desenvolvidas e as áreas rurais.
- **Exclusão de uso.** Faz referência à falta de competências digitais que impede o manejo da tecnologia. Neste sentido, e para dar um exemplo, a UIT (União Internacional das Telecomunicações) indica que há 40 países onde mais da metade de seus habitantes não sabem anexar um arquivo em um e-mail.
- **Exclusão de qualidade de uso.** Algumas vezes, existem as competências digitais para usar a Internet, mas não os conhecimentos para fazer um bom uso da rede e tirar o máximo proveito possível da mesma. Por exemplo, no referente ao acesso à informação de qualidade.

A UIT estabeleceu, faz alguns anos, o Índice de Acesso Digital (IAD), que mede a capacidade global dos cidadãos de um país para acessar e utilizar as TICs. Este índice leva em conta diversas variáveis agrupadas em cinco categorias: qualidade, infraestrutura, conhecimento, acessibilidade e utilização.



# Consequências da exclusão digital:

A discriminação tecnológica constitui uma forma de pobreza e exclusão social ao privar uma parte da população de recursos essenciais para se desenvolver e gerar riqueza. Evidenciamos isso com frequência durante a pandemia da COVID-19. Muitos estudantes e trabalhadores tiveram dificuldades para trabalhar remotamente e seguir suas aulas online. A seguir, revisamos os principais efeitos da exclusão digital:

## **INCOMUNICAÇÃO E ISOLAMENTO:**

Os habitantes de áreas remotas onde a Internet não chega estão incomunicados. Algo parecido acontece com os residentes de áreas urbanas que vivem desconectados ao provocar isolamento social.

## **BARREIRA AO ESTUDO E AO CONHECIMENTO:**

A pandemia de coronavírus em 2020 expôs a exclusão digital no mundo da educação, com professores e alunos à margem por não terem acesso à tecnologia e às competências digitais suficientes. Também aumenta a ignorância ao limitar o acesso ao conhecimento. No entanto, desde então, cada vez mais pessoas passaram a ter acesso às tecnologias e adquiriram as habilidades necessárias para usá-las.

## **ACENTUA AS DIFERENÇAS SOCIAIS:**

O analfabetismo digital diminui as opções de encontrar trabalho ou de ter acessar a um emprego de qualidade, o que repercute negativamente na economia dos trabalhadores.

## **DISCRIMINAÇÃO SEXUAL:**

A exclusão digital prejudica mais as mulheres do que os homens, o que vulnera os princípios de igualdade de gênero.

Adaptado de: <https://www.iberdrola.com/compromisso-social/o-que-e-exclusao-digital>



# Aprofundamento do tema!

Confira as reportagens abaixo sobre as desigualdades no acesso à internet enfrentadas pelos brasileiros.



**Desigualdade no acesso à internet impacta qualidade da educação**



**Desconectados: 36 milhões de pessoas sem internet refletem a desigualdade no Brasil**

B Brasil de Fato / Sep 1, 2023

**Link**



# Hora da Atividade!

Analisar dados sobre desigualdade digital das reportagens que você leu e transformá-los em um **infográfico informativo e impactante**, usando o **Canva** ou **Genially**, destacando os principais problemas enfrentados por estudantes da educação pública no Brasil.

Plataformas sugeridas para realizar a atividade: [Canva](#) ou [Genially](#) (escolha entre os modelos disponíveis, conforme preferência).



Etapas da Atividade:

## 1. Leitura e Compreensão (individual)

Oriente os alunos a realizarem a leitura dos textos propostos.

## 2. Explicação do que é um infográfico:

*Infográficos são textos informativos ou explicativos que integram elementos visuais, como gráficos e imagens, dados numéricos e/ou textos verbais sintéticos. Esse gênero permite uma síntese ilustrada da reportagem ou notícia.*



# Seção do Professor!



Instruções para os Alunos:



## 1. Contextualize o Tema com a Turma:

Antes de iniciar a atividade, promova uma roda de conversa ou discussão guiada para explorar:

- O que é exclusão digital?
- Como ela se manifesta nas escolas e nas comunidades dos estudantes?

Quais trechos da reportagem chamam mais atenção? Por quê?



Dica: Utilize o Padlet (que você utilizou na atividade anterior), ou cartaz físico para anotar palavras-chave e dados relevantes da discussão inicial.



## 2. Oriente a Leitura e a Seleção de Informações:

Ajude os alunos a identificar e organizar as informações mais relevantes da reportagem:

- Proponha uma tabela de extração de dados (colunas: Dado numérico, Contexto, Impacto)
- Destaque a importância de categorizar os dados em tópicos (ex.: acesso, qualidade da internet, impacto social, desigualdade)



Dica: Distribua cores diferentes para os temas e use post-its (físicos ou digitais) para visualização.



## 3. Explique o que é um Infográfico e Mostre Exemplos:

- Mostre modelos de infográficos prontos (use Canva ou Genially como exemplo).
- Destaque as partes principais: título, seções, ícones, gráficos, legendas e fontes.
- Enfatize a importância de clareza visual, sintetização da informação e impacto visual.



Dica: Exiba um vídeo curto do Canva ensinando a usar templates de infográficos.

Dica: Use o formato colaborativo do Canva (modo equipe) para permitir edição conjunta.



## 5. Ajude na Escolha da Ferramenta

- Mostre como acessar e criar uma conta gratuita no [www.canva.com](http://www.canva.com) ou [www.genial.ly](http://www.genial.ly).

<https://genially.com/pt-br/modelos/infograficos/educacao/>

<https://www.youtube.com/watch?v=a5BtMCu67Q>



## 6. Incentive a Reflexão Final



Após a apresentação dos infográficos, proponha perguntas como:

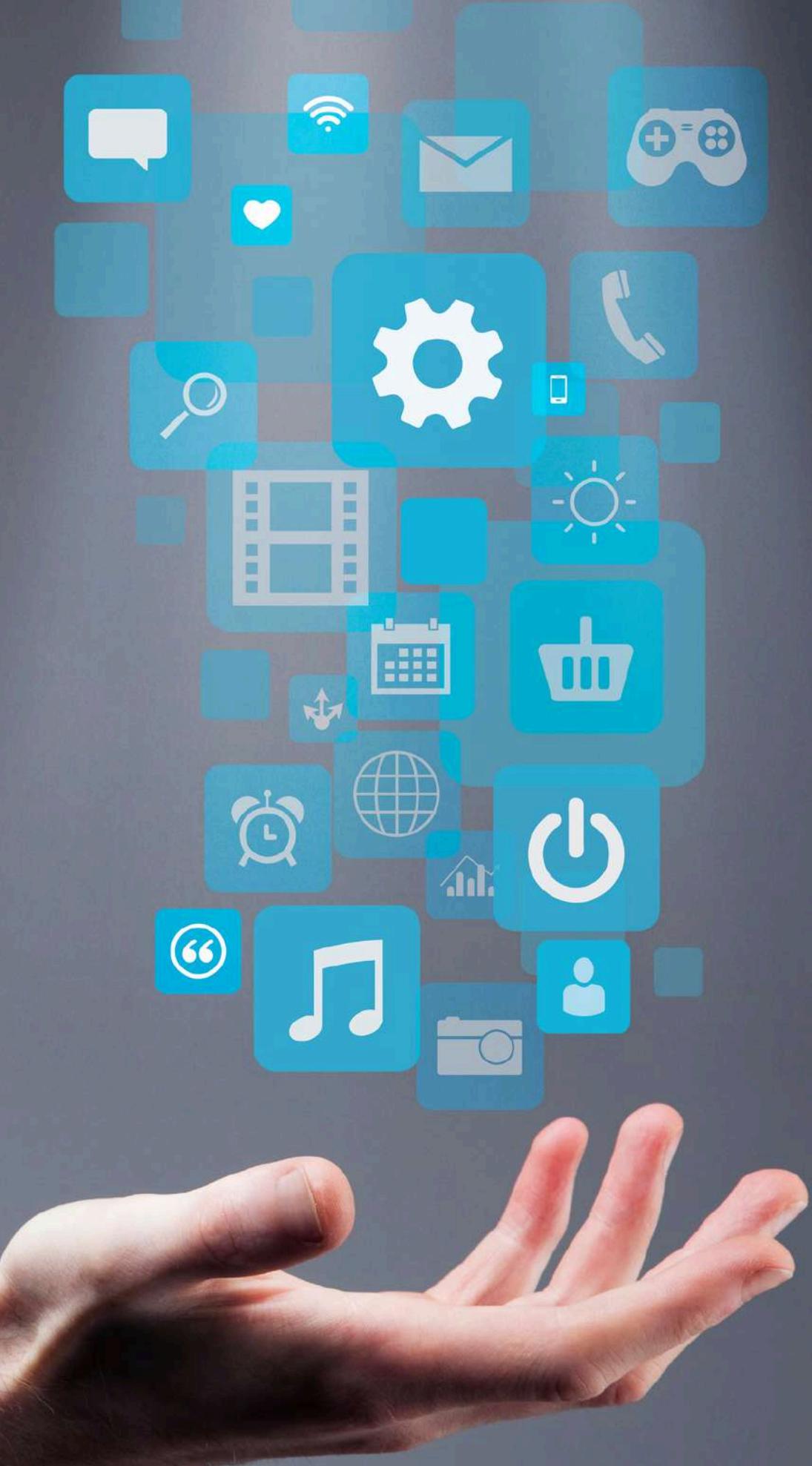
- Que soluções vocês pensariam para reduzir essa desigualdade digital?
- De que forma vocês mesmos vivenciam (ou superam) essas dificuldades no dia a dia?
- Como podemos cobrar ou propor melhorias nas escolas?



Dica: Faça um mural digital com os infográficos e abra espaço para comentários/reflexões dos colegas.

# **Ser cidadão na Cultura Digital**

## **Trilha 2**



# Antes de tudo, vamos refletir...



*“Ser cidadão já não significa o que se imaginava em etapas anteriores do capitalismo. Vivemos hoje outro modo de entender a política, momento em que se desfazem os acordos entre Estados, empresas e direitos sociais que davam sentido à concepção moderna e democrática da cidadania. (Canclini, 2021, p. 45-46).”*

[Leia a resenha crítica sobre o livro: “Cidadãos Substituídos por Algoritmos” de Néstor García Canclini](#)

A obra “Cidadãos Substituídos por Algoritmos”, de Néstor García Canclini, apresenta-se como um diagnóstico da conjuntura da vida cidadã mediada pelas redes sociais. Embora exista quem considere as interações conectadas uma forma de interação líquida à maneira de Bauman (2016), Canclini, por sua vez, destaca o uso de mídias em práticas de engajamento político

Néstor Canclini é antropólogo e pesquisador ligado à Universidade Autônoma Metropolitana, (Iztapalapa, na Cidade do México), e escreve sobre temas como cultura, política, identidade e globalização. Ele é conhecido por sua análise das práticas culturais na América Latina e suas relações com o poder político e os processos de transformação social.

Nesta publicação, o objetivo de Canclini é demonstrar que, na contemporaneidade, o uso de redes sociais em massa, com consciência e engajamento político funciona como uma nova forma de exercício da cidadania. Ao longo do livro, o autor dialoga sobre a maneira pela qual a mobilização pelas redes já propiciou importantes embates revolucionários neste século. Dessa forma, a obra apresenta uma perspectiva bastante positiva do uso da tecnologia, sendo ela capaz, inclusive, de formatar novas formas de participação social que estão além da mera mobilização partidária.

O título do livro, talvez, não revele muito de seu conteúdo e também, sugere uma espécie de cristalização/reificação dos sujeitos diante da midiatisação. Ao determinar que os cidadãos estão sendo substituídos por algoritmos, a primeira impressão é de que perdemos nossa capacidade de agenciamento. Ou seja, fomos transformados em números sem vida, seres letárgicos.

O livro possui, ao todo, oito capítulos. No capítulo I, a título introdutório, o autor descreve a situação política da cidadania nos Estados nacionais. O conteúdo, no entanto, mostra a discussão do conceito de “descidadanização” (Canclini, p. 20), que pode ser considerado uma transformação semântica e de ação social do que significa cidadania em um mundo cada vez mais informal. A descidadanização para Canclini, diferente do que se possa imaginar, não significa o definhamento da cidadania, mas representa o processo de mutação que a acomete diante da condição cada vez mais virtual de nosso tempo.

Significa dizer que os sujeitos, por vezes, sentem-se menos partícipes da democracia representativa e visualizam novas formas de engajamento social, tais como mobilizações por meio de grupos em aplicativos de conversa, comunidades em redes sociais e conferências via meios digitais.

No entanto, entidades como o Estado e empresas de armazenamento de informações capturam, de formas imperceptíveis, nossos dados, tornando-nos menos livres. De acordo com as palavras do autor, "Quando falo em descidadanização, refiro-me a uma perda, ou várias [...], e não a que os exercícios cidadãos desapareçam" (Canclini, 2021, p. 21). Diante da deterioração da prática cidadã, aborda uma transformação na forma de atuação da cidadania tradicional. Os partidos políticos, na perspectiva dele, são formas mais arcaicas de participação política que ainda permanecem em seu modo de atuação. As militâncias, que antes estavam intimamente ligadas à atuação desses organismos, atualmente podem exercer grande engajamento longe das amarras desses organismos políticos. [...], Canclini destaca o angustiante mal-estar experimentado pelos cidadãos diante de uma democracia representativa, que, ironicamente, não representa os interesses dos cidadãos. O exercício da cidadania vai além da política partidária e está relacionada cada vez mais ao profundo ambiente cibernetico. Ele define a situação contemporânea como "capitalismo eletrônico".

Ou seja, a monopolização e acúmulo de informações por parte de grandes corporações que armazenam nossas informações pessoais, como o Google, por exemplo. Como todo o tipo de capitalismo, a configuração atual é fomentadora da exploração neoliberal dos sujeitos inseridos dentro do ciberespaço, gerando e reforçando desigualdades sociais, culturais e tecnológicas. Nossa capacidade de agir e pensar é capturada por esses conglomerados, cujo objetivo é criar corpos dóceis, da maneira como pensou Michel Foucault. Os usuários passam a figurar, portanto, como consumidores submetidos, dominados, governados pelos interesses de quem adquire o acesso aos seus dados pessoais, interesses e inclinações ideológicas. Devido a isso, o exercício da cidadania nesse ambiente informacional pode ser visualizado pelo que chama de hacking: insurgência. Logo, usar os meios informacionais em benefício da comunidade e contra os interesses de grandes empresas que dominam o Estado a partir do monopólio tecnopolítico do mercado.

Adaptado de: CANCLINI, Néstor Garcia. Cidadãos substituídos por algoritmos. São Paulo: EdUSP, 2021, 212p. Resenha de: ALENCAR, Breno Rodrigo de Oliveira; SANTOS, Christiane do Socorro Ramos dos. Revista Linguagem em Foco, v.15, n.3, 2023, p. 168-174. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagemfoco/article/view/11711>.





Converse com os colegas e o professor:

- Como o autor redefine o conceito de “descidadanização” no contexto das redes sociais e da virtualização da vida contemporânea?
- Por que o título do livro pode gerar uma interpretação ambígua sobre o conteúdo da obra? Que efeito esse título causa no leitor?
- De que forma Canclini enxerga a atuação política nas redes sociais como uma nova forma de cidadania? Dê exemplos mencionados no texto.
- Como a relação entre cidadãos e algoritmos evidencia a tensão entre liberdade e controle no ambiente digital?
- Explique a crítica de Canclini à democracia representativa e como ele relaciona essa crítica com o mal-estar dos cidadãos.
- O que Canclini entende por “capitalismo eletrônico” e quais são suas implicações para a vida cidadã na contemporaneidade?
- Segundo o texto, qual é o papel das grandes corporações no processo de exploração e vigilância dos usuários?
- Como o conceito de “hacking” é ressignificado na obra? Em que sentido ele representa uma forma legítima de resistência cidadã?
- A obra apresenta um tom pessimista, otimista ou ambíguo em relação ao uso das tecnologias digitais na participação política? Justifique sua resposta com base no texto.

## Sugestão de atividade!

Abaixo há um questionário sobre o texto que você leu! Acesse e teste seus conhecimentos.



CLICK HERE

### Formulário sem título

Cidadania Digital e Algoritmos

[Sign in to Google to save your progress.](#) [Learn more](#)

\* Indicates required question

7. Qual é a consequência do controle algorítmico segundo a leitura \* 0 points  
do texto?

a) Maior acesso à democracia e participação.

b) Educação digital igualitária para todos.

# Aprofundando o tema!

Você já parou para pensar que os algoritmos estão em todas as partes do mundo digital? Nas plataformas, nos sites, nas redes sociais, nos streamings, nos aplicativos... Cada vez mais, estamos sujeitos à operação dos algoritmos que selecionam, recomendam e categorizam os dados. Por isso, precisamos entender como os algoritmos funcionam para perceber os impactos que eles causam na sociedade e na vida cotidiana. Os algoritmos, por exemplo, indicam os vídeos que aparecem no feed e são responsáveis por definir os conteúdos que vão viralizar (espalhar rapidamente) – ou seja, nem tudo o que viraliza é espontâneo, como pode parecer.

Todo mundo já considerou estranha a “coincidência” de ver nas redes sociais exatamente o tema que estava conversando com os amigos. Tem até a situação mais bizarra ainda de quando elas praticamente “adivinharam” o que estamos cogitando a comprar. Mas você já parou para pensar como esse conteúdo chega até você? O documentário da [Netflix, O Dilema das Redes](#), mostra que o acaso não existe e as plataformas das Big Techs têm sido usadas para prever o comportamento humano e impulsionar mudanças – de preferência aquelas que dão mais lucro.

Adaptado de: <https://guiadoestudante.abril.com.br/estudo/dilema-das-redes-por-que-assistir-documentario-netflix/>

Assista ao trailer e não deixe de conferir  o conteúdo do documentário!



“Se você não está pagando pelo produto, então você é o produto”

Tristan Harris, ex-designer do Google, citando uma máxima das empresas de internet 29

# Cidadania Digital

A Constituição Federal de 1988, em seu artigo 1º, inciso II, estabelece a cidadania como um dos fundamentos do Brasil, relacionada aos direitos e deveres civis, políticos e sociais. Significa dizer, que todo cidadão brasileiro pode e deve participar da vida e do governo de seu povo. A cidadania cria um elo entre o cidadão e o Estado.

A cidadania digital refere-se ao conjunto de direitos, responsabilidades e comportamentos que as pessoas devem ter para participar plenamente da sociedade em ambiente digital. Busca garantir a todos o acesso igualitário às tecnologias de informação e comunicação (TICs), no intuito de favorecer o conhecimento em educação digital e midiática.

Além disso, incentiva a participação social na governança digital e nos processos democráticos. A cidadania digital envolve usar a tecnologia de forma responsável, compreender questões relacionadas à privacidade e à segurança no ambiente virtual, diferenciar informações verdadeiras de falsas e contribuir para a integridade da comunidade virtual. Ela não apenas fortalece as conexões entre as pessoas, mas também incentiva os cidadãos a participarem ativamente na sociedade, contribuindo para seu desenvolvimento de maneira informada, comprometida e democrática, por meio das ferramentas digitais. Exercer a cidadania plena significa integrar-se ao sistema político de um país e aos processos de construção coletiva de uma sociedade. Assim como cumprir deveres, exigir os direitos civis, políticos e sociais, e ainda adotar a cidadania digital como parte essencial do conceito atual de cidadania.

Adaptado de: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/educacao-cidada/programas/desenho-redacao/arquivos/13deg-cdr/guia-do-tema-13o-cdr.pdf/>



# Hora da Atividade!

## DOCUMENTÁRIO ‘JUVENTUDE CONECTADA’, CONTA HISTÓRIAS DE NOVOS HERÓIS DA ERA DIGITAL

Dividida em quatro episódios, série documental mostra como os jovens vem usando a web para transformar a realidade.

Dirigida por Luiz Bolognesi e co-dirigida por Fabiano Maciel que o Canal Futura estreia na próxima semana. Com produção de Laís Bodanzky e da Buriti Filmes, o documentário é inspirado na pesquisa Juventude Conectada da Fundação Telefônica Vivo, co-realizadora do projeto. A série tem quatro episódios – “Ativismo”, “Comunicação Democrática”, “Empreendedorismo” e “Educação”-, com 26 minutos cada.

Adaptado de: <https://undime.org.br/noticia/15-07-2016-18-11-documentario-juventude-conectada-leva-ao-canal-futura-historias-de-novos-herois-da-era-digital>



Etapas da atividade:

1. Você vai assistir aos quatro episódios do documentário: “Juventudes Conectadas”:



### Episódio 1 – Ativismo

A mídia online na luta pela resistência e representatividade é o tema do primeiro episódio. De um lado, grupos indígenas que descobriram nela um meio de defesa de seu território e sua cultura. De outro, a juventude negra baiana que, unida a colaboradores em todo Brasil, declaram-se quilombos digitais e conquistaram na web espaço para se expressarem e se mobilizarem pelos direitos sociais.



### Episódio 2 -Comunicação Democrática

Democratização da mídia na prática, compromisso com a informação e aprofundamento da pauta. Essa é a proposta dos novos criadores de conteúdo independentes e jornalistas que se proclamam livres. Eles se uniram em rede e se arriscam nas ruas para promover coberturas e debates que não têm espaço nos grandes veículos de comunicação.





**Episódio 3 – Empreendedorismo**  
Eles viabilizam produções coletivamente, valorizam a experiência em vez da posse, criam possibilidades de consumo baseadas no compartilhamento, empregam habilidades como moeda de troca e usam a internet para realizar suas ideias. Os jovens empreendedores estão revolucionando a economia com novos modelos de negócio criativos e inovadores, que trazem uma nova consciência e movimentam milhões de reais.



**Episódio 4 – Educação**

Novas formas de aprendizagem é o que prometem as novas tecnologias. Nas salas de aula, elas ajudam os professores a avaliarem seus alunos e criarem planos de estudo personalizados. Fora, o crowdlearning, conectando quem ensina e quem quer aprender, quebra as barreiras da educação e incentiva o compartilhamento colaborativo e horizontal de conhecimento.



## 2 – Roda de Conversa Orientada:

Em círculo, os estudantes compartilham suas impressões iniciais. O professor pode guiar o debate com perguntas como:

- Como o documentário representa os jovens brasileiros?
- Quais realidades digitais aparecem nos depoimentos?
- Que papel a escola desempenha nesse contexto digital?
- O documentário apresenta apenas vantagens da conexão digital? Que críticas são possíveis?

## 3 – Produção Escrita - [Resenha Crítica no Google Docs](#)

Orientações para a escrita:



**Introdução:** Apresente o documentário, seu título, direção e tema central.

**Desenvolvimento:** Analise os principais pontos abordados, indicando pontos fortes e eventuais lacunas ou críticas. Relacione com sua realidade e experiências como jovem conectado(a).

**Conclusão:** Apresente seu posicionamento crítico, destacando a importância do tema e possíveis caminhos para um uso mais consciente das tecnologias digitais.

Dica: Use argumentos consistentes, evite opiniões superficiais e busque uma linguagem clara, formal e coerente.

# Seção do Professor!



Instruções para os Alunos:



Sugestão de Ficha de Apoio: Produção de Resenha Crítica

## 1. Informações iniciais (para a introdução)

- Título do documentário:
- Direção / Produção:
- Ano de lançamento:
- Tema central abordado:
- Contexto em que assisti (na escola, em grupo, individualmente):



## 2. Análise do conteúdo (para o desenvolvimento)

- A) Quais temas centrais o documentário aborda?
- B) Quais falas ou cenas chamaram sua atenção? Por quê?
- C) O que você percebeu sobre as diferentes realidades dos jovens apresentados? Há diferenças sociais, regionais ou de acesso à tecnologia? Quais?
- D) Você concorda com a visão apresentada no documentário? Justifique com argumentos próprios.
- E) Relacione o conteúdo do documentário com a sua realidade escolar ou pessoal. Há semelhanças ou diferenças?



## 3. Conclusão da resenha

- Qual é a sua avaliação geral do documentário?
- Por que esse conteúdo é importante para ser debatido entre os jovens?
- Que reflexão final você deseja deixar ao leitor?



## 4. Linguagem e Estrutura (checklist final)

- Usei uma introdução clara com as informações básicas?
- Apresentei uma análise crítica, com argumentos e exemplos?
- Finalizei com uma conclusão reflexiva?
- Usei linguagem adequada, coesa e objetiva?
- Revisei o texto antes de entregar?



Tutorial de uso do Google Docs: <https://youtu.be/qumPQRAhnQM?si=Kh1M6yPjOMU5OqT>



# Trilhando o caminho...



## O Mundo do Trabalho e a Cultura Digital

# Plataformização: você sabe o que é?

Nos últimos anos, o termo **PLATAFORMA** passou a designar não apenas softwares ou ambientes digitais, mas uma nova lógica de organização social, econômica e cultural. Plataformas são sistemas digitais que intermediam interações entre usuários, produtores de conteúdo, serviços e dados. Elas não produzem diretamente os conteúdos ou produtos, mas criam as condições para que essas trocas ocorram, mediando-as por algoritmos e tecnologias de coleta de dados.

**Exemplos típicos de plataformas incluem:**



Google (plataforma de busca e publicidade),

Facebook, Instagram e TikTok (plataformas de redes sociais),



Amazon (plataforma de comércio eletrônico),



Uber (plataforma de transporte),



YouTube (plataforma de vídeo).



Essas empresas não são apenas ferramentas neutras: elas organizam o modo como a informação circula, como o trabalho se estrutura e como as relações sociais se dão. Por isso, falamos em **PLATAFORMIZAÇÃO** — um processo pelo qual diversas áreas da vida cotidiana passam a ser mediadas e reorganizadas sob a lógica das plataformas digitais.

## A PLATAFORMIZAÇÃO DA SOCIEDADE

O conceito de plataformização refere-se à expansão do modelo de plataforma para diferentes setores da sociedade — educação, saúde, transporte, cultura, jornalismo, entre outros. Esse modelo se baseia em três características principais:

**Intermediação algorítmica:** Plataformas usam algoritmos para filtrar, ranquear e recomendar conteúdos ou serviços, influenciando diretamente o que os usuários veem e fazem.

**Extração de dados:** Cada interação do usuário é convertida em dados, que são analisados e comercializados, muitas vezes de forma invisível.

**Economia de rede:** Quanto mais usuários participam, mais valor a plataforma acumula, criando monopólios digitais e concentrando poder em poucas corporações.

## EXEMPLOS CONCRETOS DE PLATAFORMIZAÇÃO:

**Educação:** Plataformas como o **Google Classroom**, ou **Microsoft Teams** não apenas oferecem ferramentas educacionais, mas também coletam dados dos estudantes, padronizam interações e interferem na mediação pedagógica.

**Trabalho:** Aplicativos como **Uber**, **99** e **iFood** transformaram relações de trabalho ao introduzir o modelo de trabalho sob demanda, no qual algoritmos decidem quem trabalha, quando e quanto recebe.

**Cultura e comunicação:** No YouTube, o conteúdo mais visível não é aquele de maior qualidade artística, mas aquele mais compatível com os algoritmos de engajamento, moldando a produção cultural e o comportamento dos usuários.

## IMPLICAÇÕES SOCIAIS E CRÍTICAS

A plataformização levanta importantes questionamentos sobre:

- Privacidade e vigilância;
- Desigualdades de acesso e de visibilidade;
- Precarização do trabalho;
- Dependência tecnológica e perda de autonomia institucional (como escolas e hospitais dependendo de empresas privadas de tecnologia).

Alguns serviços públicos também são feitos por plataformas digitais, como as que vendem a permissão de estacionamento em zonas públicas rotativas, as que oferecem acesso a informações de benefícios sociais e as que administram os cartões de transporte público.

A plataformização representa uma nova etapa do capitalismo digital, em que a vida social passa a ser orientada por sistemas que priorizam dados, algoritmos e lucro. Entender esse processo é essencial para que possamos debater políticas públicas, modelos educacionais e formas mais justas de organização social frente ao domínio crescente das plataformas.



Dica! Assista ao Episódio “Queda Livre” da série Black Mirror, da Netflix, se passa em uma realidade onde todos possuem uma nota pessoal em seus celulares. As pessoas podem ser avaliadas por outras e sua nota pode influenciar sua vida. É nesse contexto que conhecemos Lacie Pound (Howard), que é obcecada por sua nota alta e por ser bem vista por todos ao seu redor.



### **Queda Livre – A obsessão pelo digital**

No episódio intitulado "Queda Livre", da terceira temporada da série Black Mirror, da Netflix, acompanhamos a jornada da personagem Lacie para crescer em um mundo onde as pessoas vivem através de seu status nas redes sociais, prezando somente por curtidas e avaliações positivas. A série, que é conhecida por trazer cenários fictícios e futuristas - embora bastante atuais -, focados em abordar os possíveis impactos negativos de diferentes tecnologias em nosso cotidiano, ilustra de modo preciso a influência que os novos meios de comunicação têm na vida dos seres humanos.

De acordo com dados do IBGE, a economia brasileira cresceu 2,9% em 2023. Entretanto, os trabalhadores vêm enfrentando, desde o final do século passado, perdas salariais e sociais de toda ordem, como redução dos direitos trabalhistas, desemprego estrutural, crescente precarização. Uma das alternativas apresentadas aos trabalhadores é, justamente, a possibilidade de serem “empreendedores” e “patrões de si mesmos”.



(Disponível em: <https://bahiapravoce.com.br/uberizacao-do-trabalho/>. Acesso em: setembro de 2024.)

[Leia a reportagem do jornal Folha de São Paulo sobre a depreciação do termo “CLT” \(Consolidação das Leis do Trabalho\).](#)



**CLT vira xingamento entre crianças, e pais discutem tema nas redes - 01/05/2025 - #Hashtag - Folha**

Sigla tem sido usada como sinônimo para alguém que fracassou no mercado de trabalho

Será que a tecnologia facilitou o mundo do trabalho ou o precarizou? Leia o artigo escrito pelo Dr. Drauzio Varella, médico brasileiro muito conhecido.



“Essa balbúrdia cibernética acelera e estressa o dia a dia, mas aumenta a eficiência no trabalho.

Por essa razão, é fácil prever que os próximos avanços tecnológicos servirão para nos fazer trabalhar mais, cada vez mais, numa espiral enlouquecida que nos roubará o resto do lazer que ainda desfrutamos.”



#### **Fim de ano | Artigo**

É fácil prever que os avanços da tecnologia servirão para nos fazer trabalhar mais, roubando o resto do lazer que desfrutamos. Veja artigo do dr. Drauzio.

D Portal Drauzio Varella / Jan 15, 2018

## Movimentos sociais e # - Participação cidadã nas redes

O Movimento VAT, que quer acabar com a escala 6X1, surgiu no Tik Tok no final do ano passado, trazendo muitos apoiadores, assim como muitos haters. O fim da jornada de trabalho de 6 dias trabalhados por um dia de descanso ganhou destaque neste domingo, 11 de novembro, nas redes sociais. A extinção faz parte de uma PEC apresentada pela deputada Érica Hilton (PSOL-SP) na Câmara dos Deputados.

Nascido em Tocantins e morador do Rio de Janeiro há 10 anos, Rick aos 30 anos estava cansado da escala 6x1 que o trabalho de balconista de farmácia lhe proporcionava. Em paralelo, também conciliava os trabalhos de influencer no Tik Tok onde comentava as novidades do mundo pop - mas nenhuma live repercutiu tanto quanto o vídeo que ele publicou no dia 13 de setembro de 2023.



Confira a reportagem completa sobre o movimento que quer acabar com a escala 6x1.



Escala 6x1: conheça o Movimento VAT (Vida Além do Trabalho)

Conheça o tocantinense Rick Azevedo, defensor do movimento e ex-balconista de farmácia que já chamou a atenção de deputados e empresários

# Hora da Atividade!

Atividade: Produção de Conteúdo Digital – Ser Cidadão na Cultura Digital/Mundo do Trabalho e Cultura Digital

Etapas da Atividade!

## 1. Roda de Conversa Inicial:

Após o estudo completo da Trilha 2, discuta com os alunos:

- O que significa ser cidadão na cultura digital?
- Quais mudanças o mundo do trabalho sofreu com a digitalização?
- Como as redes sociais podem ser usadas para informar, educar ou engajar?

## 2. Definição de Grupos e Temas:

Divida os alunos em pequenos grupos e proponha que escolham um dos seguintes eixos:

### Eixo 1: Ser cidadão na cultura digital

- Ex: cyberbullying, desinformação, ativismo digital, direitos e deveres online, uso ético da tecnologia.

### Eixo 2: Mundo do trabalho e cultura digital

- Ex: profissões digitais, empreendedorismo, precarização do trabalho e novas formas de trabalho.

## 3. Planejamento do Conteúdo:

Cada grupo deve decidir:

- Qual plataforma usarão ([Instagram](#), [TikTok](#), [Facebook](#));
- Formato do conteúdo;
- Vídeo curto (até 60 segundos);
- Carrossel de imagens;
- Stories simulados;
- Reels ou dublagens com informação crítica;
- Qual a mensagem principal que desejam comunicar;
- Que tipo de linguagem visual ou textual usarão (ex: memes, infográficos, esquetes, entrevistas simuladas).

## 4. Produção do Conteúdo:

Grupos criam os conteúdos com base no planejamento. Podem usar celulares ou aplicativos como [Canva](#), [CapCut](#), [InShot](#), etc.

## 5. Apresentação e Análise:

Cada grupo apresenta seu conteúdo para a turma. A turma analisa:

- A clareza da mensagem,
- A pertinência com o tema,
- A criatividade,
- O impacto social ou educativo.

# Seção do Professor!

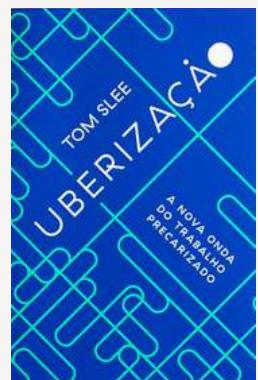


-  Instruções para o professor:  
Crie um mural digital com links ou QR codes dos conteúdos produzidos (pode usar Padlet ou mural físico com prints).
-  Reforce conceitos de literacia digital e midiática (checagem de fontes, ética online, direitos autorais).
-  Oriente sobre o uso de linguagem acessível e respeitosa.
-  Promova uma reflexão final: Qual o papel do jovem na transformação digital da sociedade?

## Recursos Sugeridos

- Apps: Canva, CapCut, TikTok, Instagram, Google Apresentações.
- Equipamentos: Celulares com câmera, acesso à internet, projetor para apresentações.

 Tutorias que podem ajudar:

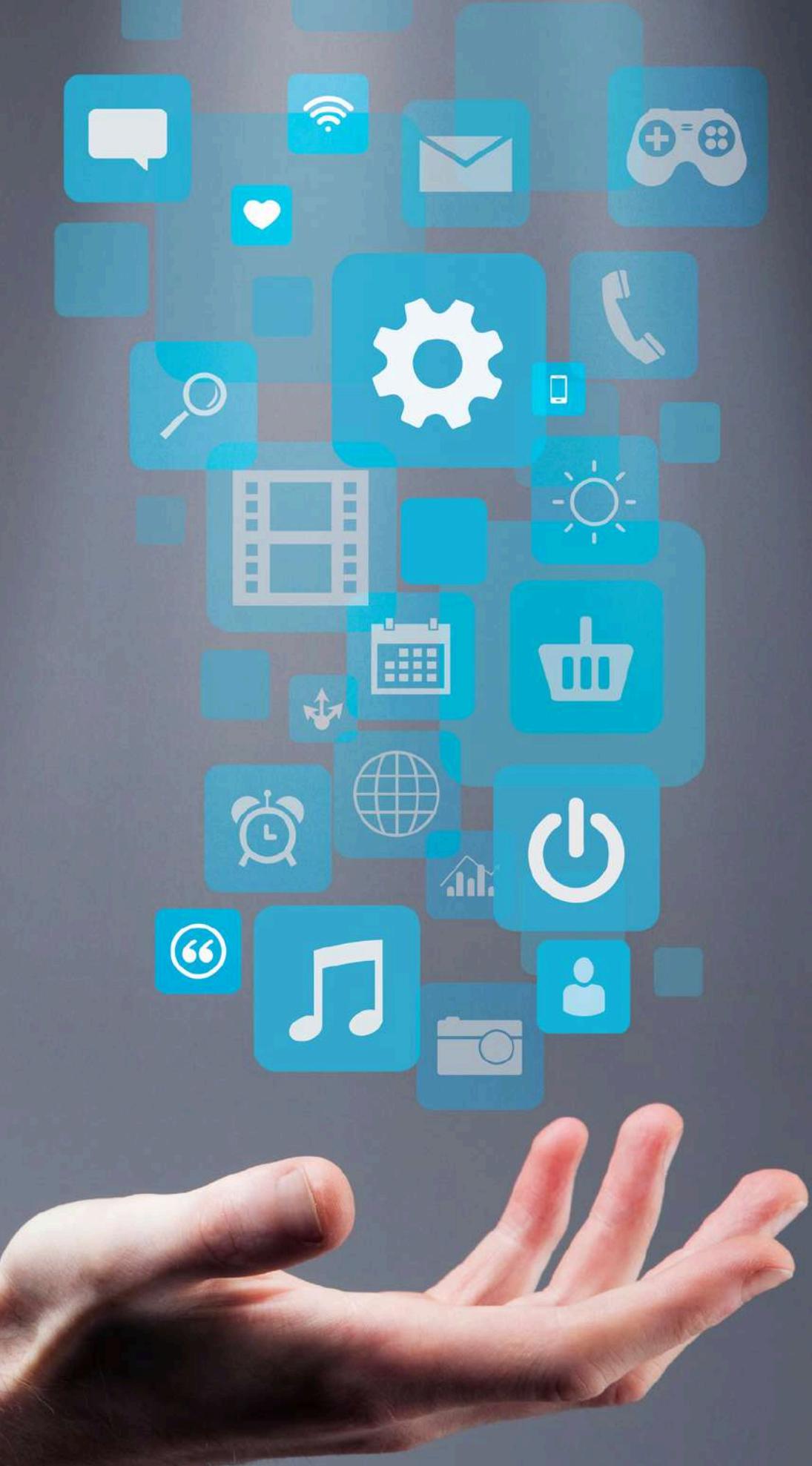


[https://youtu.be/1\\_3Oxy6NcEw?si=m3B2lhqd8DZ5Kgwd](https://youtu.be/1_3Oxy6NcEw?si=m3B2lhqd8DZ5Kgwd)

 Sugestão de leitura:  
“Uberização: a nova onda do trabalho precarizado” é uma importante denúncia contra o cinismo dos que se apresentam ao grande público como promotores da cooperação social e do uso parcimonioso dos recursos, mas que na verdade estão entre os mais importantes vetores da concentração de renda, da desregulamentação generalizada e da perda de autonomia dos indivíduos e das comunidades no mundo atual.

# A Cultura Digital e a Escola

Trilha 3



# Antes de tudo, vamos refletir...

A tecnologia digital está mudando fundamentalmente a maneira como aprendemos e ensinamos. Plataformas de aprendizado online, tutoriais em vídeo, aplicativos educacionais e jogos educacionais são apenas algumas das ferramentas que estão remodelando o campo da educação.

Em 2023, a UNESCO divulgou o **Relatório de monitoramento global da educação, resumo, 2023: a tecnologia na educação: uma ferramenta a serviço de quem?** O Relatório GEM 2023, elaborado por equipe independente da UNESCO, examina criticamente o papel da tecnologia digital na educação global. A seguir, os principais temas abordados no documento:

## **Evidências sobre impacto educacional da tecnologia são limitadas.**

- Poucas evidências robustas confirmam benefícios claros da tecnologia na aprendizagem.
- A maioria dos estudos é feita por empresas interessadas em vender seus produtos (ex: Pearson).
- Tecnologias mudam rapidamente, dificultando a avaliação de seu impacto real.

## **A tecnologia pode incluir, mas também aprofundar desigualdades.**

- Recursos como rádio, TV e celulares ampliaram o acesso à educação em regiões remotas.
- Durante a pandemia, o ensino remoto alcançou 1 bilhão de alunos, mas excluiu ao menos 500 milhões, especialmente os mais pobres.
- O direito à educação passa a exigir acesso à conectividade, o que é ainda desigual: apenas 40% das escolas primárias no mundo têm internet.

## **A eficácia da tecnologia depende do contexto e da pedagogia.**

- Tecnologias bem integradas à pedagogia, mesmo que simples (como gravações em vídeo na China), melhoraram o desempenho e reduziram desigualdades.
- Por outro lado, a simples distribuição de equipamentos (ex: laptops no Peru) não gerou melhorias significativas na aprendizagem.

## **Impactos negativos do uso excessivo ou inadequado.**

- Uso exagerado de tecnologia (como celulares em sala) está associado à queda no desempenho acadêmico (segundo dados do PISA).
- A presença de dispositivos pode distrair alunos e prejudicar o foco nos estudos.

## **Formação docente e infraestrutura são frágeis.**

- Apenas metade dos países possuem diretrizes claras sobre habilidades digitais para professores.
- Professores se sentem despreparados, e poucos programas abordam temas como segurança digital.
- A aplicação de dados na gestão educacional ainda é limitada e desigual.



## Conteúdo digital e produção de conhecimento são desiguais.

- A maioria dos recursos abertos online está em inglês e é produzida por países do Norte Global.
- Plataformas como MOOCs beneficiam mais os alunos de países ricos e já instruídos.

## Adoção acelerada e riscos associados.

- Educação superior é o setor mais transformado pela tecnologia.
- Cresce o uso de plataformas digitais, mas há riscos à privacidade, ao bem-estar e à equidade.
- 89% dos produtos usados na pandemia podiam coletar dados de crianças.
- Apenas 14% dos países protegem legalmente esses dados no setor educacional.

## Custos invisíveis e insustentabilidade.

- Migração para ensino digital e conectividade total pode aumentar em 50% o déficit orçamentário dos países pobres.
- Muitos recursos comprados são subutilizados (ex: licenças de software).
- Questões ambientais também surgem: prolongar a vida útil de laptops pode reduzir emissões de CO<sub>2</sub>.

Adaptado de: UNESCO. 2023. Resumo do Relatório de Monitoramento Global da Educação 2023: Tecnologia na educação: Uma ferramenta a serviço de quem? Paris, UNESCO



### Converse com os colegas e o professor:

- Você se sente incluído ou excluído pelas tecnologias usadas na escola?
- A tecnologia que usamos em sala é útil ou só mais uma distração?
- O acesso à internet é igual para todos os colegas?
- O que pode ser feito para que a tecnologia contribua mais para o aprendizado?



CLICK HERE



Governo lança guia sobre uso de telas por crianças e adolescentes; confira

Uma das orientações é que o uso de dispositivos por adolescentes deve acontecer com o acompanhamento dos familiares.



CNN - Brasil

CLICK HERE



### Restrição ao uso do celular nas escolas já está valendo

Redes e instituições de ensino, públicas e privadas, devem definir as estratégias de implementação da lei até o início do ano letivo. Objetivo é mitigar os impactos negativos do uso excessivo de celulares.

Ministério da Educação



CLICK HERE

Em março de 2025, o Governo Federal lançou um guia sobre uso de telas por crianças e adolescentes. Disponível em: [https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas\\_sobre-usos-de-dispositivos-digitais\\_versaoweb.pdf](https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia/guia-de-telas_sobre-usos-de-dispositivos-digitais_versaoweb.pdf)



Leia a reportagem sobre a Lei que restringe o uso de aparelhos celulares em todo o Brasil

# Hora da Atividade!

Atividade: Celular na escola: ferramenta ou distração?

Etapas da Atividade:

## 1. Leitura e Contextualização

Após a leitura das reportagens apresentadas na Trilha 3, reflita:

- Qual a justificativa da lei?
- Em sua opinião, os celulares mais ajudam ou atrapalham na sala de aula?
- Você já usou o celular para fins pedagógicos em alguma disciplina?

## 2. Debate em Grupos

Divida a turma em dois grupos:

Grupo 1: a favor da proibição do uso de celulares na escola.

Grupo 2: contra a proibição, defendendo o uso pedagógico supervisionado.

Cada grupo terá 15 minutos para organizar seus argumentos e depois haverá 20 minutos de debate com mediação do professor.

## 3. Produção de Texto Argumentativo

Com base nas leituras e no debate, os alunos deverão escrever um texto dissertativo-argumentativo com o tema:

"Celular nas escolas: proibir ou educar para o uso consciente?"

## Secção do Professor!



 Incentive o uso de conectores argumentativos e a apresentação de dados ou exemplos concretos.

 Oriente a estrutura do texto: introdução, desenvolvimento com argumentos e contra-argumentos, e conclusão.

 Sugira o uso de ferramentas como o Padlet ou Mentimeter para fazer enquetes com os alunos.

 Como ampliação, proponha que os alunos criem um código de uso consciente de tecnologias na escola em formato de guia, a ser discutido com a comunidade escolar.

 Tutoriais que podem ajudar: <https://youtu.be/3m73am9LjFw?si=KhqbgY3OFww7UIWP>



**Trilhando o caminho...**



**Letramento Digital e o  
processo educativo**

# Plataformas de Ensino

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) disponibilizou uma lista de aplicativos, plataformas e recursos educacionais gratuitos para o aprendizado no meio digital em vários idiomas, categorizados com base nas necessidades de ensino a distância com funcionalidades em várias categorias. Dentre eles, estão:

**CenturyTech** - micro-aulas para abordar lacunas no conhecimento, desafiar os alunos e promover a retenção de memória a longo prazo.

**ClassDojo** - conecta professores com alunos e pais para criar comunidades em sala de aula.

**Edmodo** - ferramentas e recursos para gerenciar salas de aula e envolver os alunos remotamente, oferecendo uma variedade de idiomas.

**Edraak** - educação online em língua árabe com recursos para alunos e professores.

**EkStep** - plataforma de aprendizado aberta com uma coleção de recursos de aprendizado para apoiar a alfabetização e a numeracia.

**Google Classroom** - ajuda as turmas a se conectarem remotamente, se comunicarem e se organizarem.

**Moodle** - plataforma de aprendizagem aberta, orientada para a comunidade e com suporte global.

**Nafham** - plataforma de aprendizado on-line em língua árabe, com vídeo aulas educacionais que correspondem aos currículos egípcios e sírios.

**Paper Airplanes** - combina indivíduos com tutores pessoais para sessões de 12 a 16 semanas, realizadas através de plataformas de videoconferência.

**Schoology** - ferramentas para apoiar instrução, aprendizado, classificação, colaboração e avaliação.

**Gangorra** - permite a criação de portfólios e recursos de aprendizado digitais colaborativos e compartilháveis.

**Skooler** - ferramentas para transformar o software Microsoft Office em uma plataforma educacional.

Adaptado de: <https://www.ccen.ufpb.br/ccen/contents/noticias/unesco-disponibiliza-lista-de-aplicativos-plataformas-e-recursos-educacionais-para-ajudar-no-aprendizado-no-meio-digital>



# A expansão do Google Classroom

O Google Classroom ou a Sala de Aula do Google é uma ferramenta on-line gratuita que auxilia professores, alunos e escolas com um espaço para a realização de aulas virtuais. Por meio dessa plataforma, as turmas podem comunicar-se e manter as aulas a distância mais organizadas.

A ferramenta foi lançada pelo Google em 2014, mas ganhou muito destaque em 2020 em consequência da paralisação das atividades escolares presenciais como medida de prevenção ao novo coronavírus, responsável pela pandemia recente de covid-19.

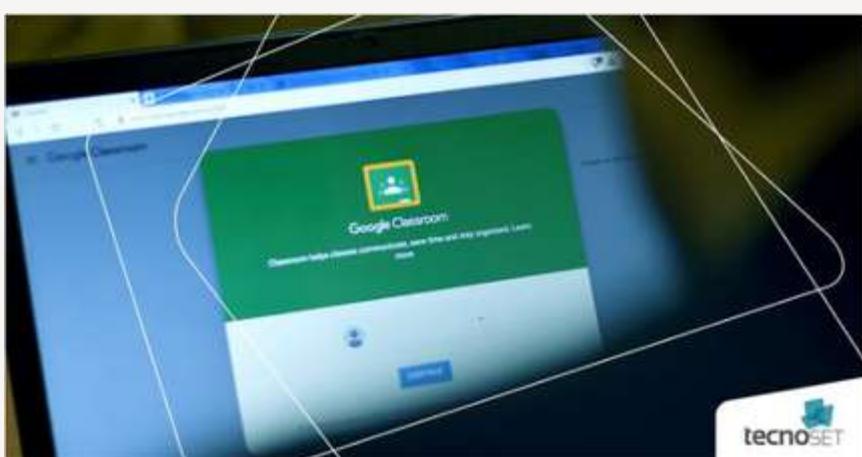
Por meio do sistema, os professores podem publicar tarefas em uma página específica e ainda verificar quem concluiu as atividades, além de tirar dúvidas em tempo real e dar notas pela atividade. Os colegas de turma podem comunicar-se e receber notificações quando novos conteúdos são inseridos na sala de aula virtual.

Além de poder utilizar o sistema em computadores, ele pode ser baixado em forma de aplicativo pelas plataformas Android e IOS, facilitando ainda mais a utilização nos celulares (smartphones).

## Na sua escola você utiliza o Google Classroom?

Adaptado de: <https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-usar-o-google-classroom.htm>

Leitura Complementar:



### **Estados e Municípios têm adotado o Google for Education em Escolas da Rede Pública**

O avanço tecnológico é uma realidade no setor educacional, porque é uma alternativa para manter os alunos mais envolvidos com os conteúdos apresentados. Por outro lado, a falta de investimentos e de...

TecnoSET



# Saber acessar para não estar fora da escola!

O Google Classroom tem sido amplamente adotado por escolas públicas como ferramenta de apoio à prática pedagógica, especialmente após a intensificação do ensino remoto durante a pandemia. Essa plataforma oferece uma série de funcionalidades que podem potencializar a organização das atividades escolares, mas também levanta desafios importantes que merecem análise crítica:

- **Desigualdade de acesso à internet e dispositivos:** Nem todos os alunos da rede pública possuem conexão adequada à internet ou dispositivos compatíveis em casa. Isso gera exclusão digital e dificulta a participação plena nas atividades.
- **Dependência de uma plataforma privada:** A utilização de serviços de grandes empresas de tecnologia, como o Google, levanta preocupações em relação à privacidade de dados, uso comercial de informações dos usuários e dependência de soluções corporativas em detrimento de plataformas públicas ou de código aberto.
- **Necessidade de infraestrutura escolar:** Mesmo com o uso da plataforma, a escola precisa contar com rede Wi-Fi estável, computadores, laboratórios e suporte técnico, o que nem sempre está disponível de forma equitativa entre as unidades escolares.

A relação entre letramento digital e o uso do Google Classroom por um estudante é direta e essencial: para utilizar a plataforma de forma eficaz, o estudante precisa mobilizar um conjunto de habilidades e conhecimentos que fazem parte do letramento digital.

O letramento digital não se resume a saber manusear equipamentos ou abrir programas. Ele envolve a capacidade crítica, reflexiva e autônoma de interagir com informações digitais, compreender linguagens específicas, resolver problemas, e atuar de forma segura e ética no ambiente virtual. Isso inclui saber:

- Navegar em plataformas educacionais;
- Entender instruções digitais;
- Produzir e compartilhar conteúdos;
- Identificar e evitar desinformação;
- Cuidar da segurança de dados e da privacidade.



Usar o Google Classroom exige letramento digital!

**Google Classroom**

Além do domínio das plataformas educativas, muitas escolas públicas utilizam um tipo de computador específico para estudantes: o **CHROMEBOOK**.

Abaixo você encontra algumas dicas de como utilizá-lo:

1

# CONHECENDO O CHROMEBOOK



#	Item	Descrição
1	Indicador/Botão de alimentação	Liga e desliga o computador.
2	Teclado	Para introduzir informações no seu computador.
3	Touch pad (Teclado tátil)	Dispositivo apontador sensível ao toque, que funciona como um mouse de computador.

2

## MODOS DE ACESSO:

Ao abrir o Chromebook você pode acessar utilizando

→ modo visitante

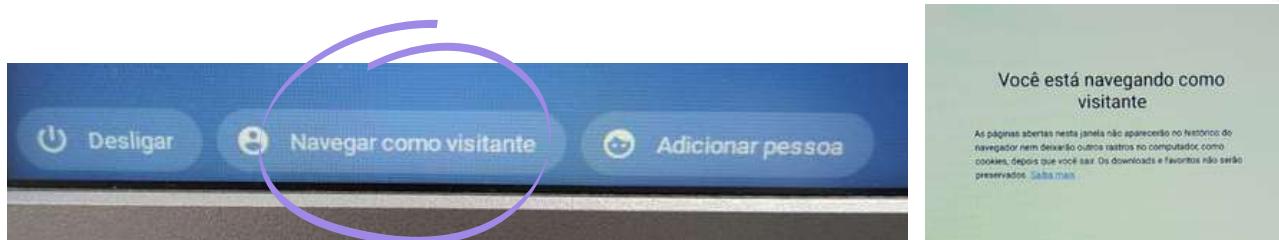
(indicado para consulta e pesquisa rápida)

OU

→ utilizando o email institucional

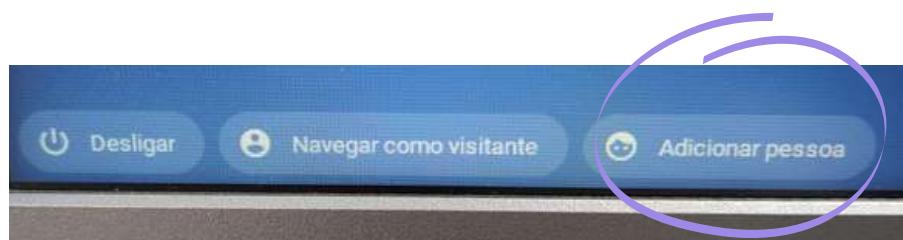
(necessário para acessar os aplicativos Google)

**Para navegar como visitante realize os passos a seguir:**



**Ao utilizar o email institucional para acessar o chromebook realize os passos a seguir:**

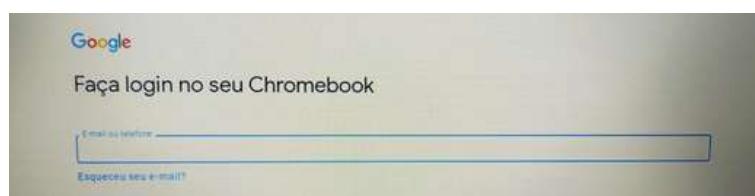
1) Clique em "adicionar pessoa".



2) Clique na opção de adicionar "você"



3) Insira o seu email institucional e a sua senha.



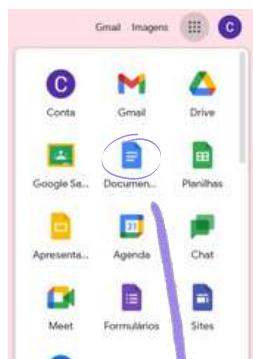
# 3

## ACESSANDO OS APLICATIVOS GOOGLE :

Para acessar os aplicativos é necessário estar logado(a) na conta institucional.



1)  
Clique nos "nove pontinhos".



2) Irá abrir os aplicativos vinculados com a sua conta institucional.



Este manual terá como referência o Google Documentos para a elaboração de trabalhos e projetos de pesquisa.

# 4

## CONHECENDO O TECLADO DO CHROMEBOOK:

As teclas localizadas na parte superior do teclado possuem as seguintes funções:



funções		
←	Anterior	Ir para a página anterior
→	Seguinte	Ir para a página seguinte
⟳	Recarregar	Atualizar a página atual
[ ]	Tela cheia	Abre a página em tela cheia
[ ] ]	Janela Seguinte	Muda para janela seguinte
☀	Reducir luminosidade	Reduz a luminosidade do LCD
☀	Aumentar luminosidade	Aumenta a luminosidade do LCD
🔇	Sem som	Desativa o volume de som
🔉	Diminuir volume	Diminui o volume de som
🔊	Aumentar volume	Aumenta o volume de som

Fonte: <https://pt.slideshare.net/slicerlucas/manual-do-usurio-multilaser-m11c>

# 5

## ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

Os chromebooks possuem o sistema operacional Chrome OS e com isso algumas funções são realizadas de maneira diferente dos computadores com outro sistema operacional, como por exemplo, Windows. O teclado do chromebook possui uma disposição de teclas diferente dos teclados convencionais e para facilitar seu uso é necessário praticar alguns atalhos, ou seja, apertar uma sequência de teclas para que uma função seja realizada. Logo abaixo estão listados alguns dos atalhos mais utilizados para funções básicas:

### Como ativar o Caps Lock (letra maiúscula):

A tecla "Caps Lock" em teclados convencionais tem a função de ativar a caixa alta, ou seja, deixar as letras maiúsculas. Como no chromebook não existe esta tecla, o atalho para ativar letras maiúsculas é: **alt + tecla pesquisar (lupa)**

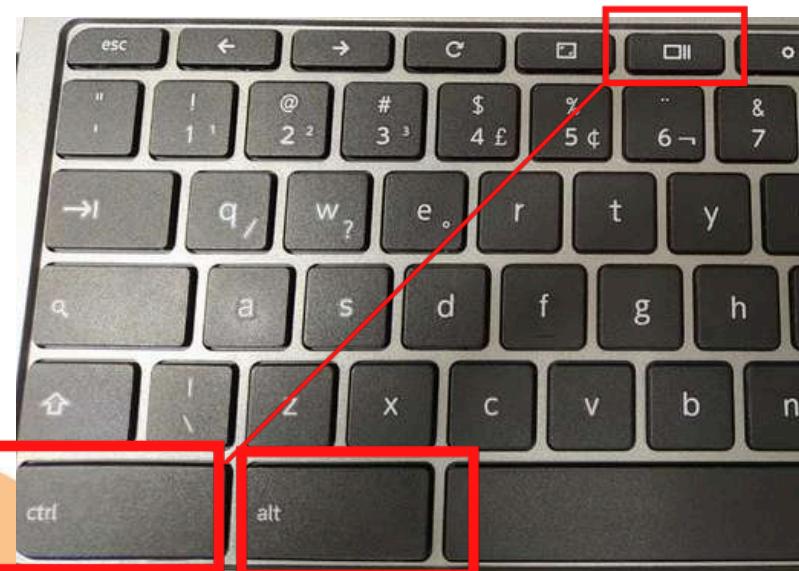
Basta pressionar as duas teclas ao mesmo tempo para ativar a função e pressionar novamente para desativar a função de caixa alta.



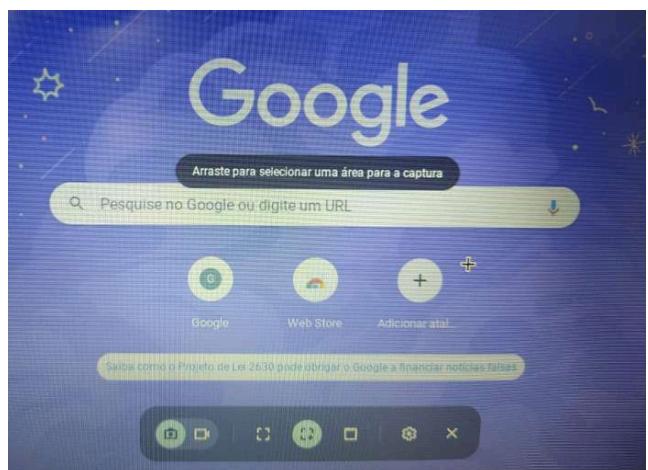
# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

## Como tirar print de uma imagem :

Para fazer uma captura de tela, utiliza-se as teclas: ctrl+alt+ mostra janelas



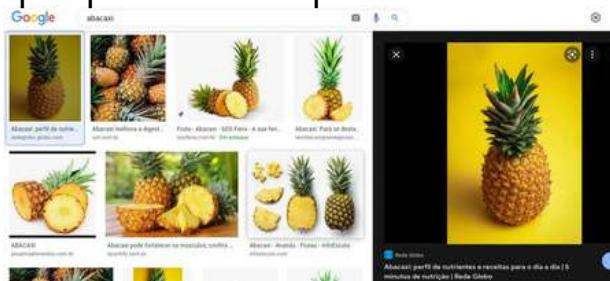
Basta pressionar as três teclas ao mesmo tempo para ativar a função. Abrirá uma caixa para que você selecione a opção de captura desejada, como mostra o exemplo abaixo:



# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

## Como copiar uma imagem e colar no arquivo:

1) Para copiar uma imagem, você primeiro deve escolher a imagem que pretende copiar.

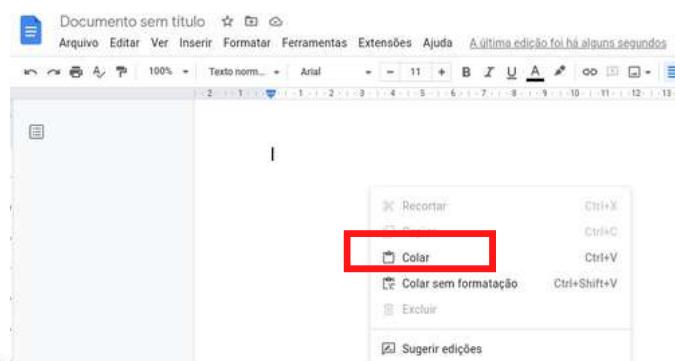


2) Coloque o cursor sobre a imagem desejada e clique com os dois dedos no *touch pad* como mostra a imagem abaixo:



3) Após clicar com os dois dedos sobre a imagem aparecerá uma caixa com várias opções de ação. Escolha a opção "copiar imagem", como mostra o exemplo ao lado.

4) Em seguida abra o arquivo onde você deseja colar a imagem copiada. Clique com os dois dedos sobre o *touch pad* e em seguida selecione a opção colar.



Salvar link como...

Copiar endereço do link

Abrir imagem em uma nova guia

Salvar imagem como...

**Copiar imagem**

Copiar endereço da imagem

Pesquisar imagem com o Lens

Inspecionar

## DICA:

Para colar a imagem no arquivo você também pode optar pelo atalho: **ctrl v** apertando estas duas teclas ao mesmo tempo, como mostra a imagem abaixo:



# ATALHOS DO TECLADO DO CHROMEBOOK :

É possível utilizar diversos atalhos do teclado do chromebook para facilitar a digitação e execução de tarefas, logo abaixo estarão listados alguns desses atalhos:

**ctrl + c** : copia algo selecionado.

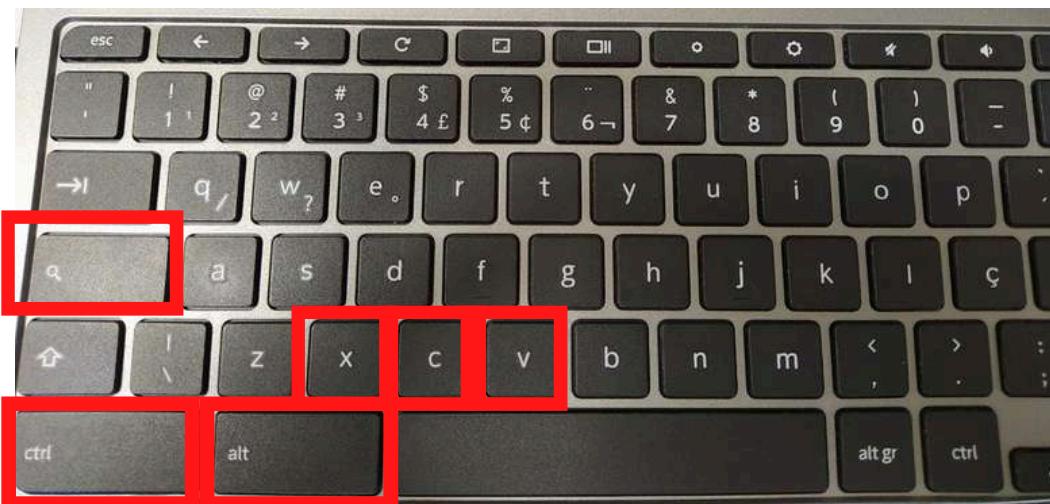
**ctrl + v** : cola algo selecionado.

**ctrl + x** : recorta algo selecionado.

**alt + tecla de pesquisa (lupa)**: ativa as letras maiúsculas, e para desativar é só clicar novamente.

**Obs: não é necessário inserir a tecla "+", ela é apenas um indicativo para apertar as teclas ao mesmo tempo.**

Teclas citadas nos atalhos acima:



# 6

## CÓMO COLOCAR ACENTOS, SÍMBOLOS E CARACTERES ESPECIAIS NO CHROMEBOOK:

Para realizar as principais acentuações de palavras e usar os caracteres e símbolos utilizamos as teclas seguintes teclas:

Tecla shift:



Tecla alt gr:



### Exemplos de como utilizar:



Para acionar o ponto de interrogação "?" localizado na lateral da tecla utilize a tecla **alt gr** + a tecla "w"



Para acionar o símbolo "@" localizado na parte de cima da tecla utilize a tecla **shift** + a tecla "@".



Para acionar os símbolos e sinais de pontuação localizados na parte de cima da tecla utilize a tecla **shift** + a **tecla desejada**

Para acionar os símbolos e números localizados na parte lateral da tecla utilize a tecla **alt gr** + a **tecla desejada**

Fonte: A autora.

Este material foi produzido em parceria com as professoras Clarissa Reschke Martins e Hellene de Oliveira Guimarães, com o intuito de auxiliar os alunos da escola em que lecionavam na época da Pandemia de Covid-19.

# Hora da Atividade!

Atividade: Criando um Aplicativo para Solucionar um Problema da Escola

Etapas da Atividade:

Os alunos serão organizados em grupos e deverão:

1. Mapear um problema existente na escola (ex: comunicação entre setores, organização de eventos, registro de presença, agendamento da biblioteca, combate ao bullying, descarte de lixo eletrônico etc.).
2. Propor uma solução digital viável.
3. Desenhar o protótipo de um aplicativo escolar usando a plataforma Fábrica de Aplicativos.
4. Apresentar o projeto para a turma.

## Seção do Professor!



### Faça o Diagnóstico e a Proposta:

- Discussão inicial: Quais problemas enfrentamos em nossa escola?
- Escolha de um problema central.
- Planejamento da solução: Como um app pode resolver isso?

### Estruturação do Aplicativo

- Roteirizar as funções principais do app (ex: tela inicial, menu, formulário, calendário, contato, mural de avisos etc.)



### Mão na Massa!

- Acessar a plataforma Fábrica de Aplicativos.
- Utilizar os recursos gratuitos para montar as telas principais do app.
- Testar e revisar a navegação.



### Sugestões de Temas para Aplicativos

- App para avisos e comunicados da escola
- Agenda digital de provas e trabalhos
- Aplicativo para sugestão de merenda
- Canal anônimo para denúncias de bullying
- Sistema de empréstimo de livros
- Mapeamento da escola com acessibilidade
- App de jogos educativos criados pelos próprios alunos



Auxilie os alunos com tutoriais básicos da plataforma:

<https://youtu.be/OUAJUPGFh6E?si=1dAR4ZI7XVK8Tafg>



Ao final, promova uma votação simbólica do melhor projeto ou envie para a gestão escolar.



# A Indústria Cultural e o consumo na Cultura Digital

## Trilha 4

# A indústria cultural em tempos de Cultura Digital

“Indústria Cultural” é uma expressão criada pelos alemães Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973), filósofos da teoria crítica que estudavam diferentes campos da sociedade com base no referencial do filósofo e sociólogo alemão Karl Marx (1818-1883). Os autores criaram essa expressão para criticar o processo de “industrialização” da arte e da cultura, alegando que esse fenômeno gera a sobreposição de interesses econômicos à produção artística e cultural, tratando os espectadores como potenciais consumidores de produtos culturais e de outros bens de consumo associados a elas.

Para Adorno e Horkheimer, a indústria cultural evidencia uma mudança radical na dinâmica de produções culturais, pois não são mais os sujeitos que as direcionam, mas, sim, os interesses mercadológicos, que fazem com que a criação de produções culturais obedeça à mesma lógica de produção em série de indústrias de produtos. Assim como na arte, críticos das sociedades capitalistas, alegam que, com a expansão da tecnologia, o consumo artístico tornou-se permeado de influencers, views, e mercado de streamings.

Adaptado de: ADORNO, Theodor W. ; HORKHEIMER, Max. Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

## A influência das redes e o consumo da arte e da cultura

### 'Envolver' de Anitta é hit global, mas 1º lugar teve impulso brasileiro

Música chegou ao top 10 global do Spotify há quase um mês sendo mais ouvida fora do Brasil. Mas ela não passaria 3 dias em 1º lugar se não fosse a explosão de audição de brasileiros; entenda.

"Envolver" chegou ao top 10 do Spotify no dia 19 de março. A música de **Anitta** alcançou o topo do ranking no dia 24/3 e ficou até 26/3 em 1º. Depois ela caiu, mas segue no top 10 até hoje.

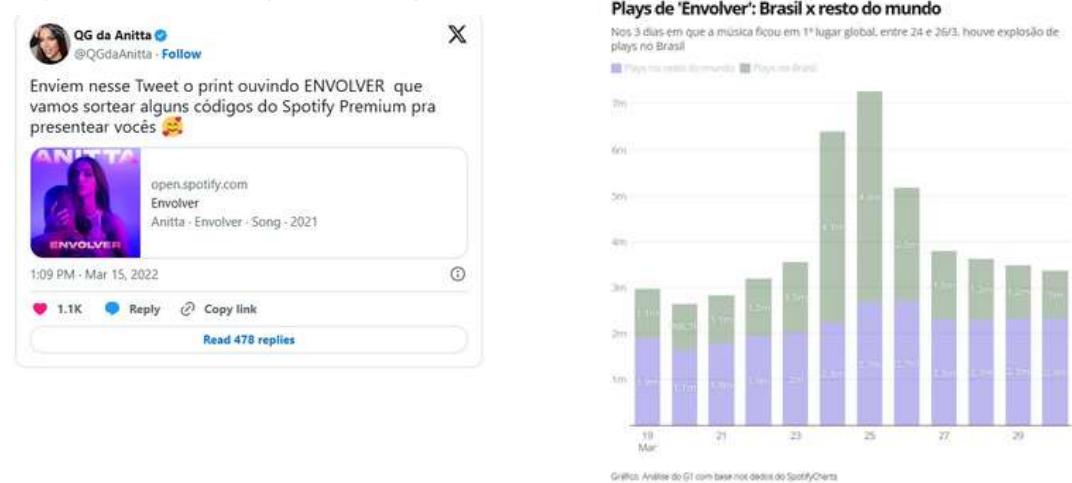
A faixa **estourou nos países hispânicos da América Latina** e sempre teve mais de 60% de ouvintes diários fora do Brasil. A exceção foi, justamente, nos três dias em que ficou em primeiro lugar, quando o número de audições no Brasil disparou.

**INFLUENCER**

Enquanto a música subia nas paradas, inúmeros brasileiros falavam nas redes sobre ouvir a música e ajudá-la a chegar ao topo, em tom positivo e de orgulho. Havia até uma brincadeira espontânea de que esse era um "**dover cívico**". Além dos pedidos espontâneos de brasileiros, um dos chamados foi do "QG da **Anitta**", uma central de fãs que tem ligação direta com a equipe da cantora e até perfil verificado no Twitter, como o **g1 já mostrou**.

O perfil QG da **Anitta** publicou no dia 15 de março: "Enviem nesse Tweet o print ouvindo ENVOLVER que vamos sortear alguns códigos do Spotify Premium pra presentear vocês".

Adaptado de: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2022/04/14/envolver-de-anitta-e-hit-global-mas-1o-lugar-teve-impulso-brasileiro-veja-graficos.ghtml>



Converse com os colegas e o professor...

1. Você consome arte e cultura através das redes?
2. Você acredita que os algoritmos moldam nossas escolhas, inclusive de lazer?
3. Você se sente impelido a participar de movimentos em prol de views ou de influencers?
4. O sucesso das produções artísticas nos dias de hoje está diretamente ligada à quantidade de seguidores e likes?



Fonte:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Envolver#/media/Ficheiro:E nvolver\\_-\\_Anitta.png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Envolver#/media/Ficheiro:E nvolver_-_Anitta.png)

# Por que "influenciador digital" virou o segundo emprego de muitos brasileiros?

O país já tem mais influenciadores que advogados e médicos. E um mercado de influência que movimenta bilhões e impulsiona carreiras – mas que torna muita gente “refém” da produção de conteúdo.

Confira a reportagem completa na Revista Galileu:



## Por que "influenciador digital" virou o segundo emprego de muitos brasileiros

O país já tem mais influenciadores que advogados e médicos. E um mercado de...

Revista Galileu



“Hoje em dia, se você não está na internet, você não existe. [Entrei para as redes sociais] após muita insistência, porque tinha medo de fazer essa transição”

“Os profissionais se sentem cada vez mais pressionados para terem presença online. Além de fazer o trabalho, precisam gravar, postar, responder comentários. O trabalho passa a ocupar um lugar para além do trabalho”, resume o pesquisador do DeepLab. Segundo uma pesquisa da IZEA, plataforma americana que agencia influenciadores, de 2025, essa hora extra pode ser recompensada: pessoas que passam mais de 5 horas por dia nas redes sociais têm 4,4 vezes mais chances de serem pagas por empresas para produzirem conteúdo.

“O Instagram foi, definitivamente, o que me colocou no mercado de trabalho”, diz a soteropolitan de 27 anos, que começou a criar conteúdo ainda durante a faculdade por sugestão de professores. No começo, perdia as contas de quantas horas dedicava ao perfil, e publicava tudo o que fazia, o dia inteiro. Hoje, dedica de oito a dez horas por semana. “Se não posto nada, passo uma semana sem ninguém me mandar mensagem para perguntar o valor da consulta. É algo totalmente dependente [da quantidade de publicações nas redes] e eu odeio. Quero largar, mas tenho medo, porque realmente me entrega [resultados]”, afirma.

Segundo o relatório Estado de Marketing de Influencers 2025, elaborado pela HypeAuditor em parceria com a ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), o Brasil é o país com o maior número de influenciadores no mundo: 3.832.203 brasileiros são considerados influenciadores.

No Brasil, esse novo mercado encontrou um terreno fértil para prosperar: uma população com preferência pelo conteúdo audiovisual, que está entre as que mais passa tempo online — uma média de 9h13 por dia, de acordo com o relatório Digital 2024 da We Are Social e Meltwater—, que acompanha de perto celebridades e vive o avanço da cultura da meritocracia.

Só que a outra face da massificação dos conteúdos envolve a precarização do trabalho e o aumento da desinformação. Não à toa, a discussão sobre a regulamentação de profissionais nas redes sociais vem ganhando força.

“Esse é talvez o ponto mais crucial, voltado para essa ideia de generalizar a possibilidade de que todo mundo é produtor de conteúdo e pode virar um influenciador instantaneamente. A ilusão de que todo mundo vai ser ouvido e todo mundo vai ter uma remuneração ou prestígio cria um mercado gigantesco”, afirma a antropóloga Carolina Parreiras Silva, coordenadora do Laboratório Etnográfico de Estudos Tecnológicos 62 e Digitais (LETEC), da Universidade de São Paulo (USP).

# Problematizando...



3 Você segue influencers nas redes sociais? Se sim, que tipo de conteúdo eles produzem?

3 Você já fez alguma coisa ou tomou alguma decisão influenciado por um perfil que segue nas redes sociais? Se sim, o que você fez?

Para responder às questões acima vamos utilizar uma NUVEM DE PALAVRAS com a plataforma [Mentimeter](#)



Nos dias de hoje, é comum desejarmos ou até mesmo adquirirmos itens de consumo dos quais não precisamos. Você já parou para pensar de que forma surgem essas necessidades?

Principalmente a partir da segunda metade do século XX, com o desenvolvimento da indústria cultural, muitos de nossos desejos passaram a ser construídos pela publicidade, pelos programas de televisão e pelo cinema. Nos dias atuais, as redes sociais têm um papel cada vez maior na criação dessas necessidades.

Desse modo, esses desejos criados e incentivados pela indústria cultural nos levam a uma cultura consumista.



**83% das crianças e adolescentes que usam internet no Brasil têm contas em redes sociais, diz pesquisa**

Entre crianças de 9 e 10 anos, índice é de 60%, ainda que principais plataformas digam que não aceitam usuários com menos de 13 anos. Levantamento TIC Kids Online Brasil 2024 ouviu jovens de 9 a 17 anos ...

G1 / Oct 23, 2024



[Clique e confira a reportagem sobre o número de crianças e adolescentes com acesso às redes sociais.](#)

63





# Problematizando...

Você costuma dedicar mais tempo para se divertir e interagir com pessoas em ambientes virtuais, em ambientes externos ou de forma equilibrada entre ambos?

Você acredita que o lazer e as atividades coletivas ou ao ar livre podem contribuir para o bem-estar físico e mental das pessoas? De que modo?



Ryan @Ryanfidelis77 · 2 min  
WhatsApp, Instagram, Facebook, Telegram e etc cai por mais de 30 minutos.

Humanidade:



22



73



www.arionaurocarluns.com.br

A ampliação dos ambientes e das ferramentas digitais trouxe diversos impactos para a sociedade e para a vida de cada indivíduo. Se, por um lado, estamos cada vez mais conectados com pessoas e ideias ao redor do mundo, por outro, vivemos situações de isolamento e de conflito. O uso massivo de smartphones e ferramentas de inteligência artificial (IA) também geram novos desafios para a convivência entre as pessoas. Termos consciência desses impactos pode nos ajudar a lidar melhor com os efeitos deles sobre nossa vida.

A utilização de equipamentos eletrônicos é cada vez mais crescente na sociedade, ajuda em várias atividades do dia a dia e auxilia, inclusive, na comunicação entre as pessoas. Porém, o uso exagerado, principalmente das redes sociais, pode gerar um quadro de vício, que se caracteriza pela angústia e pelo desconforto gerados pela falta de acesso à comunicação via internet.

Apesar de ainda não ser uma patologia classificada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), essa condição é chamada de **NOMOFOBIA** e os comportamentos desencadeados são um alerta para essa imersão da população em um mundo altamente conectado.

Adaptado de: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2022/04/14/envolver-de-anitta-e-hit-global-mas-10-lugar-teve-impulso-brasileiro-veja-graficos.ghtml>



**Redes sociais aumentam sensação de solidão, diz estudo**

Pesquisa feita por psicólogos americanos aponta que usar sites como Facebook, Twitter e Snapchat por mais de duas horas dobra as chances de sentir isolado socialmente.

BBC News Brasil / Mar. 6, 2017



CLICK HERE

Clique e confira a reportagem sobre o isolamento social causado pelas redes sociais.

64



CLICK HERE

# Como as redes sociais afetam a saúde mental?

Apesar dos benefícios, os impactos negativos das redes sociais são uma preocupação crescente. Estudos mostram que o uso inadequado dessas plataformas pode desencadear uma série de problemas emocionais e comportamentais.

Um dos aspectos mais prejudiciais é a comparação social. Muitos usuários se comparam constantemente com as vidas idealizadas que veem nas redes, o que leva à insatisfação pessoal e à baixa autoestima. Esse comportamento afeta particularmente adolescentes e jovens adultos, que estão mais vulneráveis a julgamentos sociais.

Outro fenômeno amplamente discutido é o fear of missing out (FOMO). Este sentimento, traduzido como “medo de estar perdendo algo”, motiva os usuários a verificarem constantemente as redes sociais, muitas vezes em detrimento de suas atividades diárias. O FOMO tem relação direta com o aumento dos níveis de ansiedade, já que cria uma sensação constante de inadequação.

Os efeitos negativos não param por aí.

Entre os impactos mais comuns estão:

- **Bullying virtual:** Adolescentes, em especial, enfrentam o cyberbullying, que pode levar a traumas psicológicos graves;
- **Interferência no sono:** A luz azul das telas e o hábito de verificar redes sociais antes de dormir afetam a qualidade do sono, prejudicando a saúde mental;
- **Superexposição a informações negativas:** O acesso contínuo a notícias perturbadoras contribui para o aumento do estresse e da ansiedade.

Esses fatores mostram que o uso excessivo e não supervisionado das redes sociais pode ser tão prejudicial quanto outros comportamentos de risco.

Os adolescentes estão entre os grupos mais vulneráveis aos impactos das redes sociais. Nessa fase, o cérebro ainda está em desenvolvimento, o que os torna mais suscetíveis a influências externas. Estudos apontam que adolescentes que passam mais de três horas por dia nas redes apresentam maiores níveis de ansiedade, depressão e baixa autoestima.

Os riscos, no entanto, ainda são significativos. Entre eles:

- **Bullying e exclusão:** a pressão para se adequar a padrões sociais impostos pelas redes intensifica o risco de bullying;
- **Autopercepção distorcida:** o consumo de conteúdo altamente filtrado pode gerar expectativas irrealistas sobre aparência e estilo de vida;
- **Dependência tecnológica:** adolescentes que passam muito tempo online têm maior dificuldade em se desconectar, o que afeta sua saúde mental e física.

# Infoxicção: Você sabe o que é?

Essa frase de Paracelso, alquimista do século XVI, ajuda a compreender o processo da **infoxicção**. Afinal, o acesso à informação é fundamental para construir sociedades livres e democráticas. (...)

Nesse sentido, a fartura de informações poderia ser vista como algo essencialmente positivo, principalmente quando é comparada a seu oposto, a escassez. Neste caso elas ficam restritas a poucos grupos, que as usam como ferramenta de poder.

Apesar de ter ganhado relevância só em 2020, com a pandemia de COVID-19, o termo é antigo. Ele foi criado pelo físico catalão Alfons Cornella em 1996, a partir da junção das palavras informação e intoxicação. Cornella, já naquela época, observou que a era da informação trouxe uma espécie de "doença" à humanidade.



## INFOXICAÇÃO: “a diferença entre o veneno e o remédio é a dose”

Para comprehendê-la, pode-se traçar um paralelo com um processo de intoxicação qualquer. Quando o corpo recebe uma quantidade excessiva de uma substância, não consegue processá-la ou o faz com dificuldade. Isso pode gerar sintomas incômodos e até graves. O mesmo ocorre com a infoxicção, também denominada “infotoxicção”.

Por isso a frase de Paracelso é tão esclarecedora. A informação em quantidade necessária e requerida certamente é um remédio para uma sociedade pouco transparente. No entanto, quando em excesso, pode ser um veneno para essa mesma sociedade.



Ao contrário do que se poderia pensar à primeira vista, o problema do excesso de informações não diz respeito à quantidade. Não se trata de falta de espaço no cérebro para armazená-las. A questão é como se dá o processamento dessas informações. E mais: como isso muda o modo de o homem se relacionar com o mundo.

A neurocientista Natalia Mota, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), explica a questão à reportagem do UOL. O armazenamento em si não seria um problema para o cérebro, já que ele é plástico e flexível. Porém, a memória fica prejudicada diante da superabundância de informações.



Na ânsia de tentar lidar com todo o volume de informação produzida, a quantidade se sobrepõe à qualidade. É comum, por exemplo, que as pessoas se restrinjam à leitura das manchetes de notícias nas redes sociais para se informar. Essa prática acarreta uma apreensão superficial da realidade e até equivocada, em alguns casos.

Isso porque elas consistem em estímulos que competem para captar a nossa atenção. Como o cérebro gosta de novidade, ao receber tantos estímulos, fica sobrecarregado. Há uma elevação do cortisol, o hormônio ligado ao estresse, e ocorrem descargas de adrenalina. A repetição do processo pode levar à fadiga e à exaustão.

## Efeitos adversos da infoxicação:

Isso porque, para de fato aprender algo através da leitura, é preciso estudar. Estudar exige leituras completas, profundas, pausadas, com tempo. Compreender um assunto prevê a sua elaboração e absorção. Mas, se a atenção está em um tema e rapidamente se desloca para outro, como digerir a informação consumida?

Outro efeito da infoxicação é a ansiedade. Há uma pressão social para que se esteja bem informado para “sair na frente” e ter sucesso profissional. Porém, é humanamente impossível lidar com tanta informação. Essa impossibilidade gera culpa e ansiedade, o que leva o indivíduo a procurar mais informação, aumentando a infoxicação.



Bombardeado por vários estímulos ao mesmo tempo, o sujeito fica com a atenção dispersa. Apenas parte da informação é retida pela memória. E, ao recorrerem à internet para acessar informações básicas, as pessoas deixam de exercitá-la. Isso impede o acúmulo de memórias a longo prazo, gerando um círculo vicioso.

# Infoxicação: Você sabe o que é?

O principal efeito da infoxicação na sociedade é a desinformação. Esta caracteriza por não informar ou informar de maneira inadequada. É usada não só para confundir as pessoas, mas também (e principalmente) para induzi-las ao erro. É o caso das famosas fake news, conteúdos propositalmente falsos distribuídos na internet, mas não só.



A explicação para isso também vem da neurociência. O produtor de conteúdo tem a difícil missão de "fisgar" a audiência em meio a uma infinidade de opções. Assim, não basta que o conteúdo seja interessante. Ele precisa tocar emocionalmente o interlocutor. O cérebro não gosta só de novidade, também gosta de emoção.

Uma reportagem da Revista Pesquisa Fapesp de 2021 mostra outros tipos de desinformação. Além das teorias conspiratórias, informações reais manipuladas, como notícias antigas e/ou distorcidas, contribuem para isso. Matérias enunciadas de modo descuidado, com manchetes polêmicas também podem desinformar.

## Desinformação: resultado do excesso de informação

Ocorre que a desinformação gera mais engajamento emocional do que a informação. Um estudo do MIT (Massachusetts Institute of Technology) de 2018 identificou que a probabilidade de se compartilhar notícias falsas no Twitter naquele ano foi 70% maior em relação às verdadeiras. Essas notícias se caracterizam por serem curtas, terem linguagem simples e frases de impacto.

Talvez você, como alguém que procura se informar em boas fontes, esteja se perguntando por que a desinformação impera. Afinal, na era da informação, com acesso a tantas fontes confiáveis, como é possível circular tantas informações falsas e/ou com erros?



Engajamento, por sua vez, é sinônimo de dinheiro. Os produtores de conteúdo, dos mais amadores aos mais profissionais, monetizam suas redes. Ou seja, o autor do conteúdo que é muito curto e compartilhado ganha dinheiro com isso. Quanto mais engajamento, maior a monetização.  
**Desinformar é muito lucrativo.**

Não exatamente, apesar de estarem relacionadas. A infoxicação é o processo pelo qual os indivíduos são "intoxicados" pelo excesso de informação que recebem/procuram. Esse processo ocorre de forma diluída, em diferentes momentos e lugares, com variados temas.



Por ser uma manifestação coletiva, a infodemia tem efeitos deletérios sobre a sociedade como um todo. A divulgação de tratamentos ineficazes contra a COVID-19, por exemplo, fez com que muitas pessoas não adotassem as medidas preventivas. Isso facilitou a circulação do vírus, o que gerou mais contaminação e, consequentemente, mais mortes.

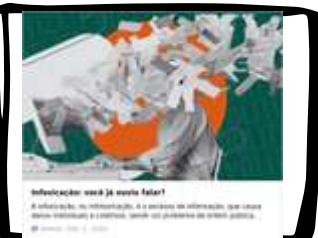
Já a infodemia é um processo generalizado e concentrado, como ocorre com a epidemia de uma doença. O tema foi abordado em 2020 pela Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS) em um **folheto informativo**.

## INFOXICAÇÃO e INFODEMIA não são a mesma coisa?

Outra consequência negativa da infodemia foi a queda da proteção vacinal no Brasil e no mundo. No Brasil, o último caso de poliomielite foi registrado em 1989. Porém, há um grande risco de a doença voltar a ocorrer. Isso porque desde 2016 o país não atinge o índice de 90% de cobertura vacinal, e ela vem caindo. Em 2022, foi de apenas 72%.

Por sua abrangência global, a pandemia de COVID-19 foi o evento em que a infodemia atingiu seu ápice. A facilidade de produção e disseminação de conteúdo via internet promoveu excesso de informação sobre o tema. Nesse mar de informações, muitas delas eram falsas ou enganosas. As fake news surfaram livremente nessa onda.

Confira a reportagem completa:



# Hora da Atividade!

## ATIVIDADE EM GRUPO – INFOXICAÇÃO, ANSIEDADE E DESINFORMAÇÃO

Formato: Trabalho em grupo (4 a 5 estudantes)

Etapas da atividade:

-  1. Leitura e discussão inicial

Cada grupo deverá:

- Ler (ou reler) a reportagem proposta com atenção.
- Discutir entre si os principais pontos abordados no texto.
- Anotar dúvidas, palavras-chave e ideias centrais.

2. Resposta colaborativa às perguntas

Cada grupo deverá responder coletivamente às seguintes questões (dividam entre os membros para otimizar o tempo):



Compreensão do texto:

1. O que é infoxicação? Quais são seus efeitos no cérebro e na saúde mental?
2. Como o medo de ficar de fora (FOMO) está relacionado ao excesso de informação?
3. Por que a leitura superficial pode gerar desinformação?



Análise e reflexão:

4. Por que a desinformação se espalha mais rapidamente que a informação correta?
5. O que a reportagem sugere como consequências sociais da infoxicação?
6. Vocês acham que consumimos mais ou menos informação do que conseguimos processar? Expliquem com exemplos do cotidiano.



Proposta de ação:

7. Quais estratégias o grupo sugeriria para lidar melhor com o excesso de informações no dia a dia?
8. Que atitudes podem ajudar a combater a desinformação no ambiente escolar e nas redes sociais?

Dica para os alunos: podem ilustrar suas ideias com memes, exemplos da internet ou até encenar situações, se houver tempo!

3. Produção final do grupo

Ao final, cada grupo deve:



CLICK HERE

 Criar uma apresentação utilizando o [Google Apresentações](#) e compartilhar uma cópia para cada grupo via Google Classroom, e-mail ou QR code.

Modelo básico para o Google Slides (cada grupo deve preencher):

1. Capa com o título e nome do grupo
2. Definição de infoxicação e efeitos mentais
3. Desinformação: causas e consequências
4. Análises do grupo sobre o cotidiano digital
5. Propostas do grupo para evitar a infoxicação
6. Slide final com imagem, frase de impacto ou pergunta provocadora

# Seção do Professor!



Antes da atividade:

- Faça uma leitura coletiva ou guiada da reportagem com os alunos.
- Revise brevemente os conceitos-chave: infoxicação, infodemia, fake news e desinformação.
- Divida os alunos em grupos de 4 ou 5 integrantes.

Avaliação sugerida:

A avaliação pode considerar:

- Participação e colaboração entre os membros
- Clareza das respostas e profundidade das análises
- Criatividade e qualidade da apresentação oral e do material final
- Capacidade de relacionar o conteúdo com o cotidiano

Sugestão complementar:

Se houver tempo e interesse:

- Crie uma galeria virtual de apresentações no Google Classroom da escola.
- Promova uma votação anônima para o “grupo destaque” (melhor reflexão, melhor proposta, mais criativo etc.).

Assista aos vídeos explicativos abaixo para auxiliar no uso do Google Apresentações.



<https://www.youtube.com/watch?v=22nflpyevA4&t=6s>



<https://www.youtube.com/watch?v=aeKPPZ8StfU&t=5s>



# Trilhando o caminho...



## Comunicação no Ritmo da Cultura Digital

# A violência também é virtual?

Nos espaços digitais que você acessa e nas redes sociais que costuma utilizar, é provável que já tenha encontrado publicações ou comentários carregados de hostilidade, desrespeito, ofensas, agressividade e até mesmo violência. Esse tipo de conduta tem se tornado frequente e atinge tanto pessoas comuns quanto figuras conhecidas, como influenciadores, autoridades, artistas, pensadores e diversas instituições.

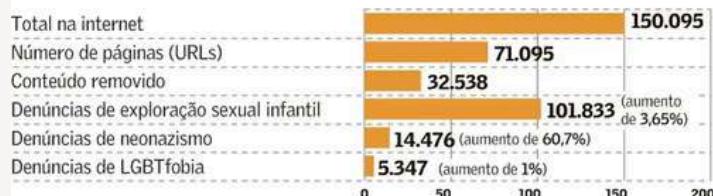
Em muitos casos, essas atitudes partem de perfis anônimos ou falsos, cujos usuários se sentem encorajados a agir de maneira prejudicial, acreditando estarem protegidos pelo anonimato. Porém, há também quem pratique essas ações abertamente, sem esconder a identidade. Algumas dessas pessoas têm a intenção deliberada de ferir ou provocar, enquanto outras interpretam tais comportamentos como forma de expressar opiniões ou como simples “brincadeiras”.

Independentemente da motivação, quem realiza esse tipo de ataque frequentemente não percebe — ou ignora — as consequências concretas dessas atitudes: tanto os danos causados às vítimas quanto as implicações legais e morais que podem recair sobre si mesmos.

A seguir, você encontrará exemplos de diferentes formas de violência virtual, bem como orientações sobre como enfrentá-las.

## Crimes de ódio nas redes

Denúncias feitas para central da ONG Safernet em 2021



## Crimes de ódio no Twitter



Fonte: Safernet



**Exposição excessiva de crianças em redes sociais pode causar danos**

A Sociedade Brasileira de Pediatria alerta para os perigos, riscos e  
<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2021-09/exposicao-excessiva-de-criancas-em-redes-sociais-pode-causar-danos>



x

**Exposição excessiva de crianças em redes sociais pode causar danos. Pediatras alertam para os perigos desse的习惯, o **SHARING**.**

# A violência também é virtual?

## 7 FORMAS DE CYBERBULLYING

- 1 Calúnia- Afirmar que a vítima praticou ato criminoso em perfis de redes sociais e grupos de mensagens
- 2 Difamação- Postar em páginas de redes sociais e grupos de mensagens informações que afirjam a honra da vítima
- 3 Injúria- Qualquer opinião pessoal de uma pessoa em relação a outra que seja depreciativa em redes sociais
- 4 Ameaça- Receber qualquer tipo de ameaça via mensagens inbox ou mensagens de texto via celular
- 5 Constrangimento ilegal- Ameacar alguém a fazer ou deixar de fazer alguma coisa em meio virtual, por exemplo, ameaçar uma pessoa para que ela ligue a webcam
- 6 Falsa identidade- Utilização de perfis falsos para entrar em sites de relacionamento ou usar a foto de um desafeto para criar perfil falso
- 7 Perturbar a tranquilidade- O envio de mensagens incômodas frequentemente pode caracterizar essa contravenção

## AGORA É LEI!!

Incluídos no Código Penal os crimes de bullying e cyberbullying.

A pena para quem intimidar sistematicamente uma ou mais pessoas, em ambientes digitais, pode chegar a 4 anos de reclusão

(Lei 14.811/24)



O “**hater**” é um termo do inglês que significa “aquele que odeia”. Na internet, os haters são aqueles que praticam o bullying virtual.

O **Cyberbullying** é a modalidade virtual do bullying que é identificado pelas intimidações repetitivas, mas com características próprias, pois tem um efeito multiplicador e de grandes proporções quando acontece na web. Nessa modalidade de bullying as tecnologias como celulares e as câmeras fotográficas, e ambientes como as redes sociais, servem para produzir, veicular e disseminar conteúdos de insulto, humilhação e violência psicológica que provocam intimidação e constrangimento aos envolvidos.



# A violência também é virtual?

## STALKEAR É CRIME!

- ⦿ Perseguir alguém repetidamente
- ⦿ Por qualquer meio
- ⦿ Ameaçando a integridade física ou psicológica
- ⦿ Restringindo a capacidade de locomoção
- ⦿ Invadindo ou perturbando a esfera de liberdade ou privacidade

Pode dar até 3 anos de reclusão e multa

Art. 147-A. do Código Penal

@SenadoFederal



x

O crime de **stalking** é definido como perseguição reiterada, por qualquer meio, como a internet (cyberstalking), que ameaça a integridade física e psicológica de alguém, interferindo na liberdade e na privacidade da vítima. A nova lei é oriunda do PL 1.369/2019, de autoria da senadora Leila Barros (PSB-DF).

Fonte: Agência Senado



x

**“Troll”** é uma pessoa que tumultua uma discussão na internet fazendo com que se desvie da troca respeitosa de argumentos.



x

**Cancelamento** é a forma de punição por meio da qual alguém acusado de uma ofensa ou erro perde consideração social, fama ou status.



Fontes das imagens e textos:

<https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/09/05/hater-cancelamento-troll-entenda-os-termos-de-odio-utilizados-na-internet.ghtml>

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2021/04/05/lei-que-criminaliza-stalking-e-sancionada>

<https://www.mpf.mp.br/>



73

# Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual



12 anos da Lei Carolina Dieckmann: desafios de combater delitos na internet

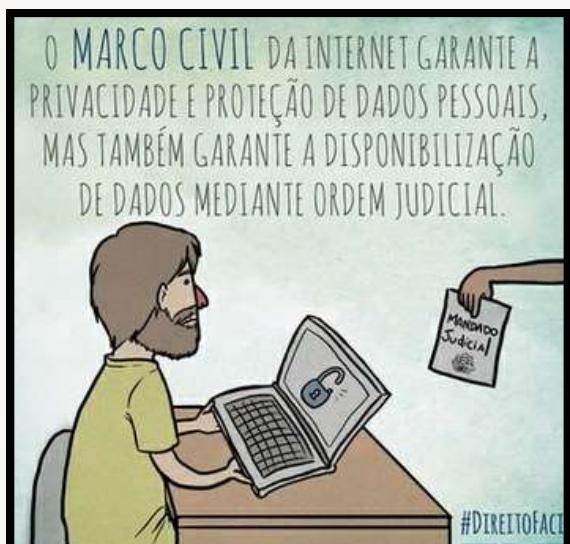
Legislação trouxe inovações no tratamento jurídico dos crimes cibercrimes, prevendo penas para casos de invasão de dispositivos eletrônicos, com o intuito de violar a intimidade do usuário.

AgazetaES



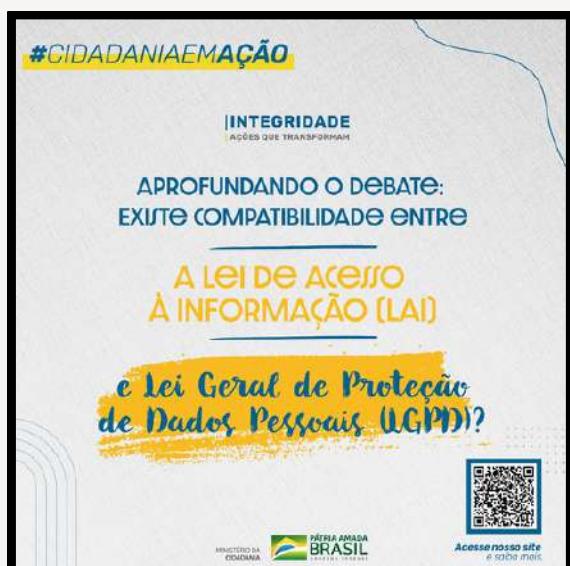
X

A lei LEI Nº 12.737, DE 30 DE NOVEMBRO DE 2012, criada há 12 anos e conhecida como **Lei Carolina Dieckmann**, que em 2011 teve seu computador invadido e imagens íntimas expostas na internet. Esta Lei dispõe sobre a tipificação criminal de delitos informáticos e dá outras providências.



X

**Marco Civil da Internet:** A referida lei prevê como princípios que regulam o uso da internet no Brasil, enumerados no artigo 3º, dentre outros, o princípio da proteção da privacidade e dos dados pessoais, e asseguram, como direitos e garantias dos usuários de internet, no artigo 7º, a inviolabilidade e sigilo do fluxo de suas comunicações e inviolabilidade e sigilo de suas comunicações privadas armazenadas, salvo por ordem judicial.



X

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Lei nº 13.709, de 14/08/2018, foi promulgada para proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e a livre formação da personalidade de cada indivíduo. A Lei versa sobre o tratamento de dados pessoais, dispostos em meio físico ou digital, feito por pessoa física ou jurídica de direito público ou privado, englobando um amplo conjunto de operações que podem ocorrer em meios manuais ou digitais.

Fontes das imagens e textos:

<https://www.gov.br/mds/pt-br/acesso-a-informacao/governanca/integridade/campanhas/lgpd#:~:text=A%20partir%20da%20Lei%20n%C2%BA,ou%20indireta%2C%20da%20pessoa%20natural>

# Marcos Legais: Ética no Mundo Virtual



x

O Instituto Federal do Maranhão, Campus Imperatriz, por meio de uma iniciativa da turma 171-I 2025.1 do curso técnico em Informática, lançou o **Manual de Dicas de Como Evitar Golpes via Telefone Celular, com o tema “Idoso Conectado, Golpe Bloqueado”**. A ação educativa teve como foco orientar o público da terceira idade sobre como reconhecer e se proteger de golpes virtuais, promovendo cidadania digital e inclusão social.



## Governo buscará retomar pauta de regulação das redes no Congresso

O Secretário de Políticas Digitais da Presidência da República, João Brant, disse que o governo federal vai tentar uma nova aproximação com o Congresso Nacional nas próximas semanas pra pautar o tema

Agência Brasil / Ass. 13



x

O uso das redes sociais para cometer crimes continua no centro do debate público em meio às denúncias de violências cometidas contra crianças e adolescentes, e tem reacendido a discussão sobre a regulação das chamadas big techs, as empresas que controlam essas plataformas.

## Por fim... Qual o futuro que queremos?

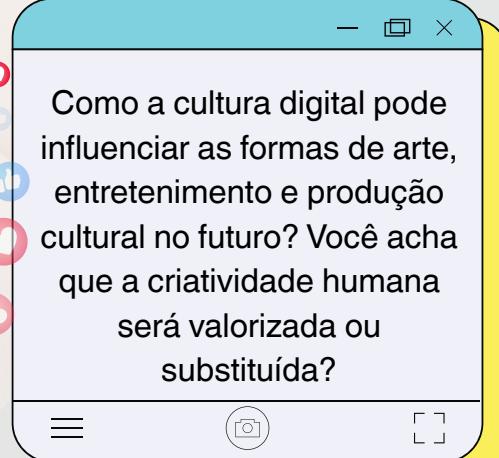
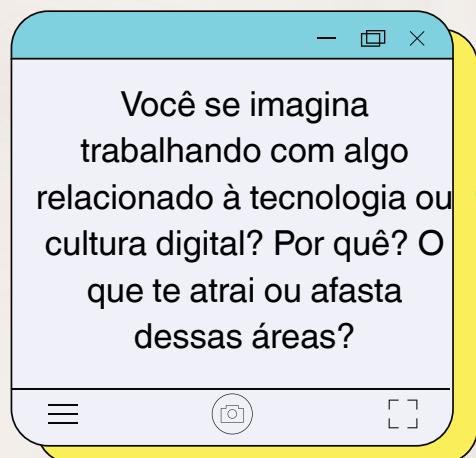
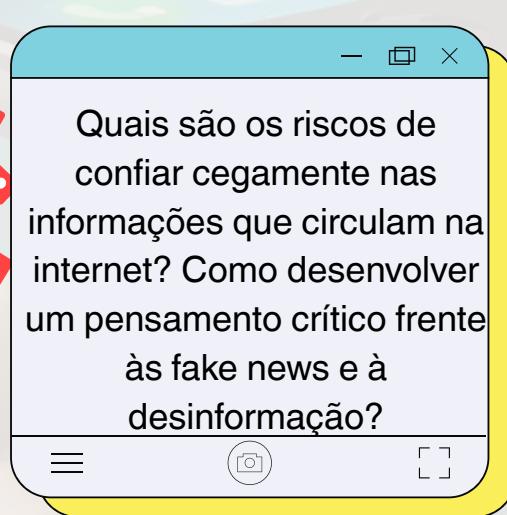
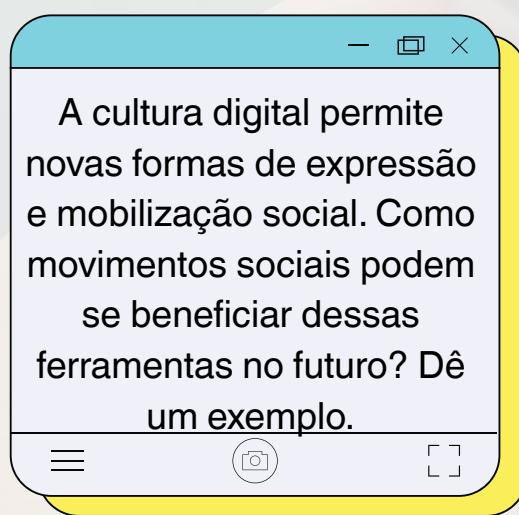
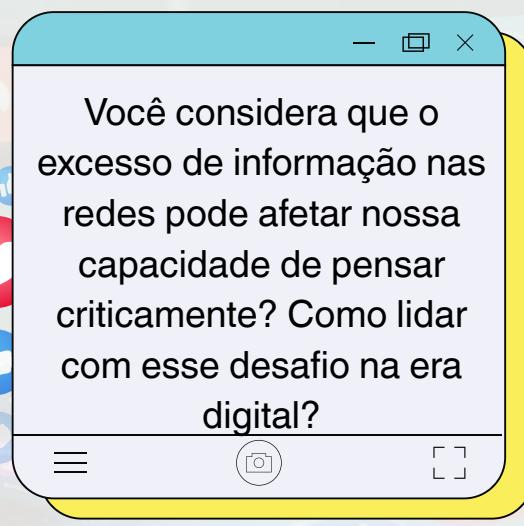
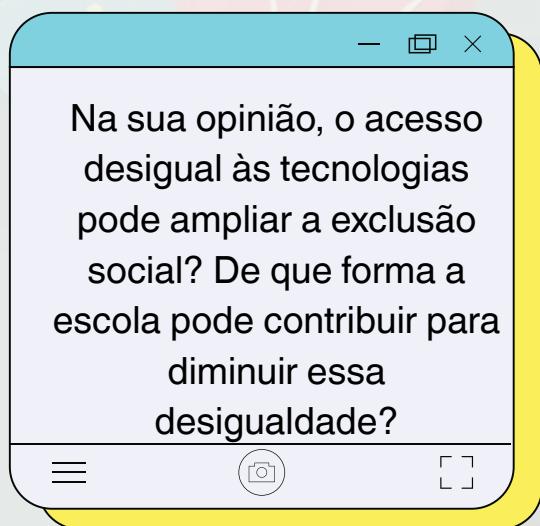
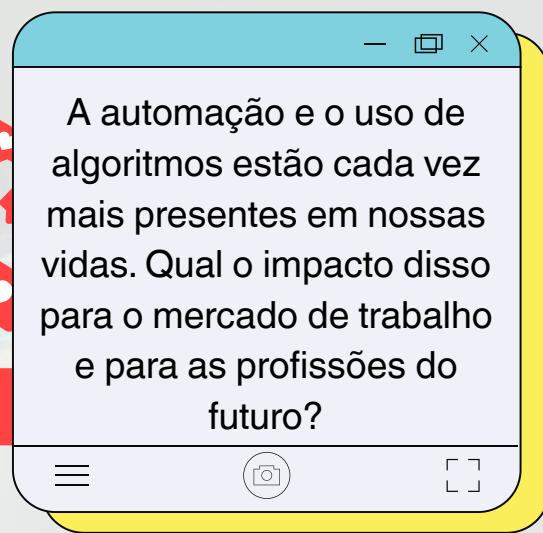
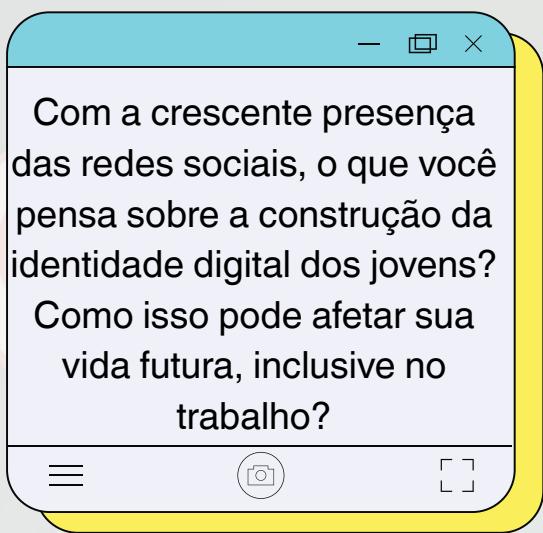


Fontes das imagens e textos:

<https://imperatriz.ifma.edu.br/2025/05/13/ifma-lanca-manual-para-idosos-com-dicas-de-prevencao-a-golpes-virtuais/>

75

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2025-04/governo->



# Hora da Atividade!

ATIVIDADE: PRODUÇÃO DE DOCUMENTÁRIO - "CONECTADOS: A CULTURA DIGITAL EM NOSSAS VIDAS"



## Etapas da Atividade

### 1. Formação de Grupos e Escolha do Tema:

- Organize os estudantes em grupos de 4 a 5 integrantes. Cada grupo deverá escolher um recorte temático da trilha para aprofundar:
- Algoritmos e consumo cultural
- Infoxicação e saúde mental
- Influenciadores digitais e trabalho
- Redes sociais e desinformação
- Juventude e identidade digital
- Indústria cultural e o sucesso das músicas/virais
- Legislação e Ética nas redes



### 2. Pesquisa e Roteirização:

Cada grupo deverá:

- Pesquisar notícias, dados e vídeos (sugestões no material da trilha);
- Entrevistar colegas, familiares ou professores;
- Escrever um roteiro simples com:
  - Introdução do tema
  - Problematização
  - Depoimentos e exemplos
  - Conclusão com reflexão crítica ou proposta de ação



### 3. Produção do Documentário:

- Definam como, quando e onde será feita a filmagem. Agendem com os participantes, e peçam autorização para o uso de imagens.
- Criem uma lista de perguntas ou a lista de assuntos, considerando o tema escolhido para abordar com os participantes.



### Sugestões de ferramentas gratuitas:

- [CapCut](#)
- [InShot](#)
- [Canva Vídeo](#)

CLICK HERE



# Seção do Professor!



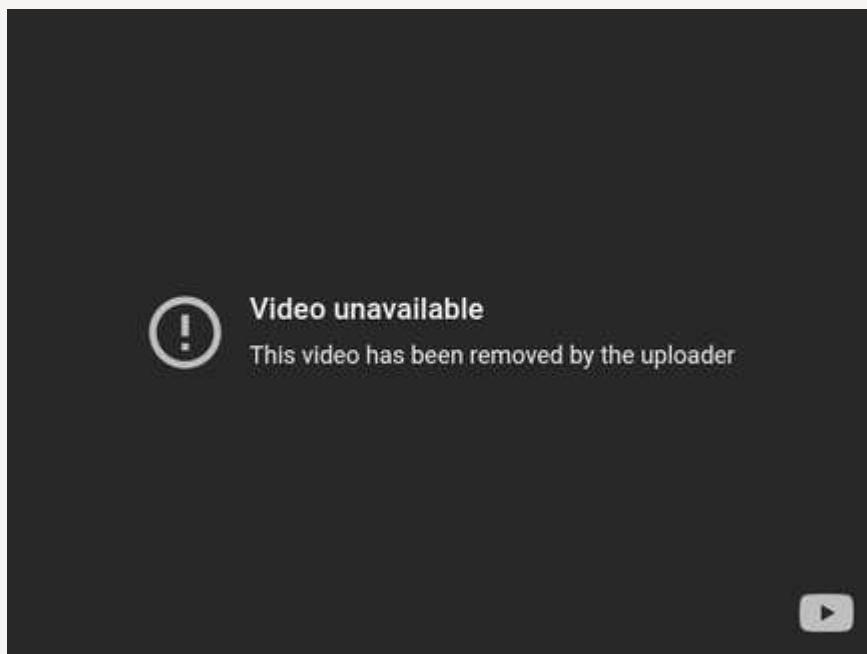
Antes de tudo...

- Promova rodas de conversa antes da escolha dos temas.
- Sugira fontes confiáveis e conteúdos da própria Trilha 4.
- Estimule os estudantes a usarem o celular com consciência crítica.
- Garanta debates éticos sobre exposição e direito à imagem nas gravações.

Depois...

- Organize uma Mostra de Documentários na escola ou no Google Classroom.
- Permita que os colegas votem nas categorias: “Mais criativo”, “Mais informativo”, “Melhor roteiro.”

Exemplos de documentários:



O documentário “Nunca me sonharam”, de Cacau Rhoden, narra os desafios do presente, as expectativas para o futuro e os sonhos de quem vive a realidade do Ensino Médio nas escolas públicas do Brasil.



Vídeo Estudantil do Florescine, da Escola Flores da Cunha do Município de Esteio/RS, sobre o Legado de Oliveira Silveira, com as Participações Especiais de Naiara Oliveira e Odete Diogo. 78



# TRILHATECA DIGITAL

Aqui, você descobre truques de mestre para brilhar na Cultura Digital:



## COMO ESCREVER UM E-MAIL?

### 1. Acesse sua conta de e-mail:

The screenshot shows a Gmail inbox with the following visible elements:

- Top bar: back, forward, refresh, address bar (mail.google.com/mail/u/0/#inbox).
- Left sidebar: Mail (highlighted), Chat, Spaces, Meet.
- Middle area: 'Escrever' button, 'Caixa de entrada' (Inbox) selected, list of emails.
- Right sidebar: search bar ('Pesquisar no e-mail'), 'Principal' tab selected, list of emails, and various actions like 'Arquivar', 'Spam', 'Excluir', 'Move', 'Resposta', 'Encaminhar', 'Arquivar', 'Excluir', 'Marcar'.

- Para enviar um e-mail, você precisa ter uma conta ativa em um provedor de e-mails. Existem várias opções gratuitas disponíveis. Escolha a que preferir e realize o cadastro. Ao final, você terá um endereço eletrônico e uma senha de acesso. É importante guardar essa senha em um local seguro ou memorizá-la.
- Se você já possui uma conta, acesse o site ou o aplicativo correspondente ao seu provedor. Digite seu e-mail e senha para entrar.

Ao acessar sua conta, localize e clique no botão que permite criar um novo e-mail. Normalmente, ele está em destaque, na lateral esquerda da tela. Isso abrirá uma nova janela para redigir sua mensagem. Nessa janela, haverá campos específicos para inserir o(s) destinatário(s), o assunto e o conteúdo do e-mail.

### 2. Preencha o campo dos destinatários

- No campo "Para", escreva o e-mail da pessoa ou das pessoas que irão receber a mensagem. Se for enviar para mais de um destinatário, separe os endereços com vírgula ou ponto e vírgula (dependendo do provedor). Também é possível criar grupos de contatos para facilitar o envio.
- Caso deseje copiar outras pessoas na mensagem, utilize os campos:  
Cc (Com cópia): todos os destinatários poderão ver quem mais recebeu o e-mail.  
Cco (Com cópia oculta): os demais destinatários não saberão quem mais recebeu a mesma mensagem.

### 3. Redija o assunto e a mensagem

- No campo "Assunto", escreva de forma objetiva o propósito do seu e-mail. Seja direto e conciso.
- No espaço reservado para a mensagem, escreva o conteúdo que deseja enviar. Lembre-se de começar com uma saudação (vocativo) e finalizar com uma despedida cordial.
- Ao final da mensagem, inclua sua assinatura. Alguns provedores permitem configurar uma assinatura automática que aparece em todos os e-mails enviados.
- Antes de enviar, revise tanto o assunto quanto o texto da mensagem para evitar erros. Por fim, clique no botão "Enviar" para completar o processo.

# TRILHATECA DIGITAL

Aqui, você descobre truques  
de mestre para brilhar na  
Cultura Digital:



## COMO CRIAR UM ROTEIRO PARA VÍDEO OU PODCAST?



### 1. Defina o tema e o estilo da produção

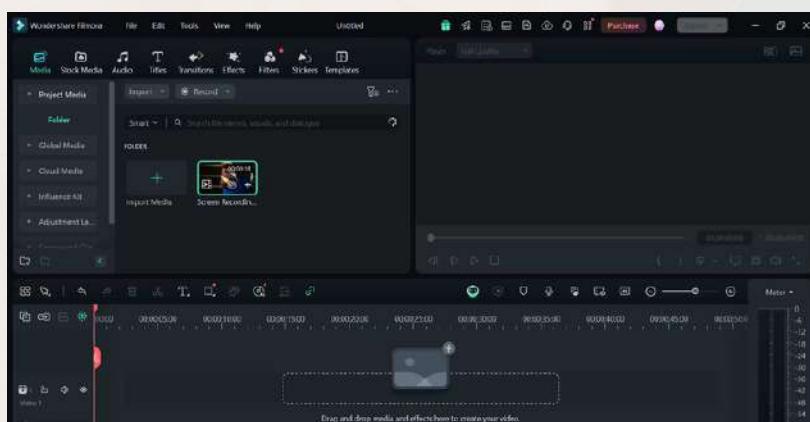
- Comece escolhendo o assunto que será tratado no episódio. É importante que seja um tema do seu interesse ou que você domine.
- Decida se o conteúdo será em vídeo ou apenas em áudio, como nos podcasts. Já aproveite para imaginar quanto tempo a gravação deve durar.
- Realize uma pesquisa sobre o tema. Reúna os dados, informações e ideias principais que devem aparecer no seu roteiro.

### 2. Estruture o roteiro por etapas

- Abra um editor de texto e comece o documento com um título. Logo abaixo, coloque seu nome e a data. Para facilitar, use uma tabela ou divisão por blocos para organizar a sequência do conteúdo. Isso ajuda a manter o foco durante a gravação.
- Se for um podcast no estilo entrevista, estude o perfil da pessoa que será entrevistada. Prepare uma lista de perguntas relevantes, além de possíveis observações ou comentários que complementem as falas. Essas perguntas devem ser incluídas no roteiro para que você se oriente ao longo do episódio.

### 3. Faça os preparativos finais

- Antes de gravar, teste o equipamento que será usado — pode ser o microfone do celular, uma câmera, um gravador ou o computador. Verifique se o som está claro e se não há ruídos interferindo.
- Depois de gravar, revise seu material. Veja se será necessário adicionar trilhas sonoras, efeitos ou transições para tornar o conteúdo mais dinâmico.



# TRILHATECA DIGITAL

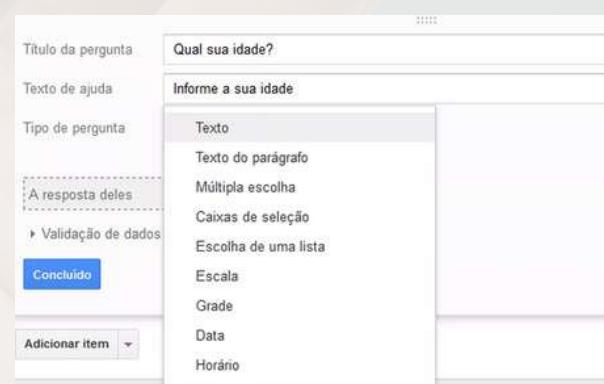
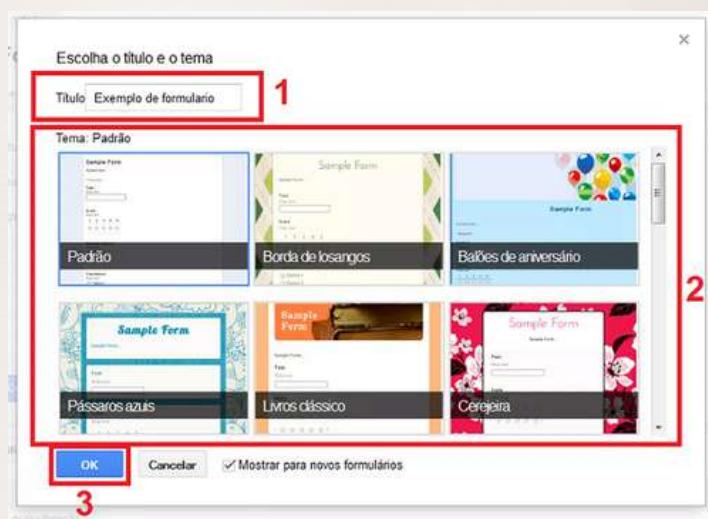
Aqui, você descobre truques  
de mestre para brilhar na  
Cultura Digital:



PASSO A PASSO PARA MONTAR  
UM FORMULÁRIO ONLINE:



1. Escolha e acesse uma ferramenta
2. Existem várias ferramentas gratuitas disponíveis na internet para a criação de formulários. Escolha a que melhor se adequa às suas necessidades.
3. Ao selecionar a plataforma, faça login ou crie uma conta, caso ainda não tenha.
4. Comece a montar o seu formulário
5. Procure pela opção de criar um novo formulário ou utilize um modelo pronto, se preferir.
6. Insira as questões desejadas, escolhendo entre diferentes tipos de resposta, como campo aberto, múltipla escolha, entre outros.
7. Escreva o enunciado de cada pergunta e, quando necessário, as opções de resposta.
8. Continue adicionando perguntas até completar o formulário conforme seu objetivo.
9. Em algumas plataformas é possível aplicar temas e alterar o visual do formulário para torná-lo mais atrativo.
10. Não se esqueça de configurar as definições: por exemplo, se vai registrar os e-mails dos participantes ou permitir apenas uma resposta por pessoa.



# Para Além da Última Trilha...

Este “Guia Interativo – Trilhas em Cultura Digital” – constitui-se como produto educacional desenvolvido como exigência parcial para a conclusão do Mestrado Profissional em Informática na Educação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus Porto Alegre/RS. e ficará disponível no repositório. Mais do que um requisito acadêmico, este material nasce do compromisso com uma educação que dialogue com os desafios e as possibilidades do nosso tempo.

Trata-se de uma ferramenta pedagógica que não se encerra em si mesma. Pelo contrário, pretende ser um ponto de partida para um percurso contínuo de (re) descobertas, uma provocação que convida professores, estudantes e comunidades escolares a se engajarem em práticas pedagógicas críticas, criativas e contextualizadas.

Os saberes aqui compartilhados foram construídos coletivamente e desejam ecoar em práticas transformadoras, que contribuam para ressignificar a presença da Cultura Digital nas escolas públicas, rompendo com usos meramente instrumentais e reforçando seu potencial formativo, cidadão e emancipatório.

Afinal, educar na contemporaneidade é também ensinar a navegar criticamente neste novo mar de sentidos que é o mundo digital, compreendendo que, nesse oceano de informações, é preciso cultivar a ética, o pensamento crítico e o compromisso com uma educação democrática, inclusiva e socialmente referenciada.

Sigamos trilhando.

