



FORMAÇÃO PARA PROFESSORES: / * COMO INOVAR EM SALA DE AULA? * /

PROJETO INTEGRADOR IV

dez, 2024



Sumário

PERGUNTA PROBLEMATIZADORA; EIXO NORTEADOR: CULTURA DIGITAL

01

- Quais são as principais dificuldades dos professores ao utilizar tecnologia para desenvolver letramento, cidadania e consciência digital nos anos finais?;
 - A cultura digital envolve as relações humanas mediadas por tecnologias, letramento digital e o uso crítico das mídias para compreender e transformar realidades.
-

CONCEITOS PRINCIPAIS

02

- Letramento Digital;
 - Cidadania Digital;
 - Tecnologia e Sociedade.
-

JUSTIFICATIVA

03

- O projeto busca capacitar estudantes do 6º e 8º anos para a cidadania digital, promovendo o uso ético, crítico e seguro da tecnologia, além de abordar sustentabilidade e segurança online.
-

APRESENTAÇÃO DO PROJETO

04

...

O PROJETO

05

...

BNCC COMPUTAÇÃO

05

...

PLANOS DE AULA

05

- Tecnologia Digital e Sociedade;
- Tecnologia Digital e Sustentabilidade;
- Redes Sociais e Segurança da Informação;
- Segurança em Ambientes Virtuais;
- Uso Crítico de Tecnologias Educacionais.



AUTORAS

**ANGÉLICA ROBALDO DOS SANTOS
CRISTIANI MULLER
...
EVELYN SILVA DOS SANTOS
...
GIOVANNA ROBERTA FLORIANO
MAYARA FATIMA MAZZI**

PROFESSORA

PROFA. DRA. KARLA LUCIA BENTO

Pergunta Problematizadora

Observou-se a dificuldade dos professores em utilizar tecnologia e desenvolver o letramento, cidadania e consciência digital com estudantes dos anos finais.

A partir disso, percebemos a necessidade do levantamento de dados através de uma entrevista com os professores a partir da questão: Quais suas principais dificuldades com o uso e aplicação de ferramentas tecnológicas em sua prática?



Eixo Norteador: Cultura Digital

A cultura digital se aproxima de outros temas, como sociedade da informação, cybercultura, revolução digital e era digital. Compreende as relações humanas fortemente mediadas por tecnologias e comunicações digitais. Trabalha ainda o letramento digital. Ser letrado, atualmente, seja no mundo virtual ou não, é compreender os usos e possibilidades das diferentes linguagens na comunicação, incluindo a linguagem narrativa verbal, oral ou escrita. Nesse sentido, ler é mais do que identificar letras e números, palavras, desenhos, imagens etc. Para analisar e avaliar criticamente textos narrativos, verbais ou não verbais, é preciso identificar e problematizar as informações recebidas, conhecendo e usando os diferentes tipos de mídias, tanto para identificar como transformar as diferentes situações vividas no cotidiano e o seu contexto, por exemplo, sua escola ou comunidade (MEC. Cultura Digital, Série Cadernos Pedagógicos, 2013).



Seus conceitos principais são

Letramento Digital: Este conceito destaca os modos de ler e escrever informações, códigos e sinais verbais e não verbais com uso do computador e demais dispositivos digitais, abordando o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao uso dos equipamentos e seus softwares com proficiência.

Cidadania Digital: Este conceito trata do uso da tecnologia de forma responsável pelas pessoas. Assim como a ética, é direito e dever de todos saber usar adequadamente as inovações tecnológicas que surgem ao nosso redor. A Cidadania Digital é formada por usuários tecnológicos (cidadãos digitais) responsáveis pelo uso apropriado da tecnologia. Trata de temas como acesso digital, comunicação digital, direito digital, responsabilidade digital, segurança digital, entre outros.

Tecnologia e Sociedade: Este conceito trata dos avanços das tecnologias da informação e da comunicação e da representação dos novos desafios para os indivíduos na sociedade. Aborda a tecnologia que transforma não só as formas de comunicação, mas também as formas de trabalhar, decidir, pensar e viver.



Justificativa

No cenário contemporâneo, em que a tecnologia permeia todos os aspectos da vida, é fundamental preparar os estudantes para interagir de maneira ética, crítica e segura no ambiente digital, gerando impacto nas relações interpessoais e convívio social.

Crianças e adolescentes frequentemente acessam a Internet, redes sociais e outros recursos tecnológicos sem o conhecimento necessário para lidar com desafios como segurança da informação, privacidade e conduta online. Além disso, o impacto da tecnologia no meio ambiente exige reflexões sobre sustentabilidade e uso responsável dos recursos.

Este projeto visa desenvolver nos estudantes de 6º e 8º anos as habilidades necessárias para se tornarem cidadãos digitais conscientes, capazes de navegar na Internet de forma segura e inteligente. Combinando fundamentos de cidadania digital, segurança online e práticas sustentáveis no uso da tecnologia, o projeto oferece aos educadores ferramentas práticas para guiar os estudantes na compreensão e no exercício de seu papel como agentes responsáveis e ativos no mundo digital.



Apresentação do Projeto

Cultura Digital e Cidadania na Internet, é uma iniciativa multifacetada estruturada para capacitar educadores no desenvolvimento de competências fundamentais, para a segurança e a cidadania digital, nos estudantes de 6º e 8º anos as habilidades necessárias para se tornarem cidadãos digitais conscientes, capazes de navegar na Internet de forma segura e inteligente. Combinando fundamentos de cidadania digital, segurança online e práticas sustentáveis no uso da tecnologia, o projeto oferece aos educadores ferramentas práticas para guiar os estudantes na compreensão e no exercício de seu papel como agentes responsáveis e ativos no mundo digital.

Desenvolver estratégias com professores dos anos finais para que sejam capazes de planejar atividades que promovam a formação de estudantes como cidadãos digitais críticos, éticos e conscientes, orientando-os sobre o uso da tecnologia de forma responsável, segura e sustentável. Para que assim, sejam capazes de enfrentar os desafios do mundo digital com autonomia e responsabilidade, contribuindo para uma sociedade mais informada e ética no uso das tecnologias.

Formar professores capazes de contribuir com o desenvolvimento da autonomia e da responsabilidade, em estudantes dos anos finais, para que ao enfrentar os desafios do mundo digital, sejam favorecidos na construção de uma sociedade mais informada e letrada digitalmente.



O Projeto

O projeto está dividido em cinco tópicos essenciais que permitem uma abordagem ampla e prática:

1. Tecnologia Digital e Sociedade:

- Reflexão sobre conduta online, com debates sobre ética e elaboração de regras de convivência digital.
- Estímulo ao diálogo crítico sobre questões sociais e comportamentais no ambiente virtual.

2. Tecnologia Digital e Sustentabilidade:

- Discussões sobre o impacto ambiental da tecnologia e a adoção de práticas sustentáveis, como o uso eficiente de dispositivos eletrônicos.

3. Redes Sociais e Segurança da Informação:

- Orientações para o uso seguro das redes sociais, explorando práticas para compartilhar informações de forma ética e responsável.

4. Segurança em Ambientes Virtuais:

- Identificação de informações pessoais que podem ou não ser tornadas públicas.
- Análise crítica de sites e plataformas, avaliando os riscos associados a diferentes tipos de dados solicitados.

5. Uso Crítico de Tecnologias Computacionais:

- Análise de políticas de privacidade e configurações de segurança em plataformas digitais.
- Discussões sobre filtros e algoritmos, conscientizando os estudantes sobre o impacto dessas tecnologias em sua experiência digital.

O projeto utiliza técnicas de gamificação para tornar o aprendizado dinâmico e atrativo. Jogos e atividades interativas reforçam os ensinamentos, estimulando o engajamento dos estudantes e a aplicação prática do conteúdo.

Abordagem Flexível

Embora o projeto seja voltado principalmente para duas turmas do ensino fundamental II, seu conteúdo é adaptável a outras faixas etárias. Os educadores podem escolher explorar o programa de forma integral ou focar em lições específicas que atendam às necessidades de seus estudantes, garantindo flexibilidade e relevância pedagógica.

BNCC Computação

De acordo com a BNCC Computação, o eixo estruturante de Cultura Digital nas turmas de 6º e 8º ano diz que:

6º ano – Cultura digital

Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia:

Tecnologia digital e sociedade: Identificando e refletindo sobre conduta online, por exemplo, propondo regras de conduta que colaborem para o debate de questões éticas em evidência.

Tecnologia digital e sustentabilidade: Refletindo e discutindo sobre sustentabilidade e tecnologia, por exemplo, identificando formas de economizar energia e outros recursos, como desligando os dispositivos ou deixando-os em modo de economia de energia.

Uso de tecnologias computacionais: Identificando e refletindo sobre conduta online, por exemplo, propondo regras de conduta que colaborem para o debate de questões éticas em evidência.

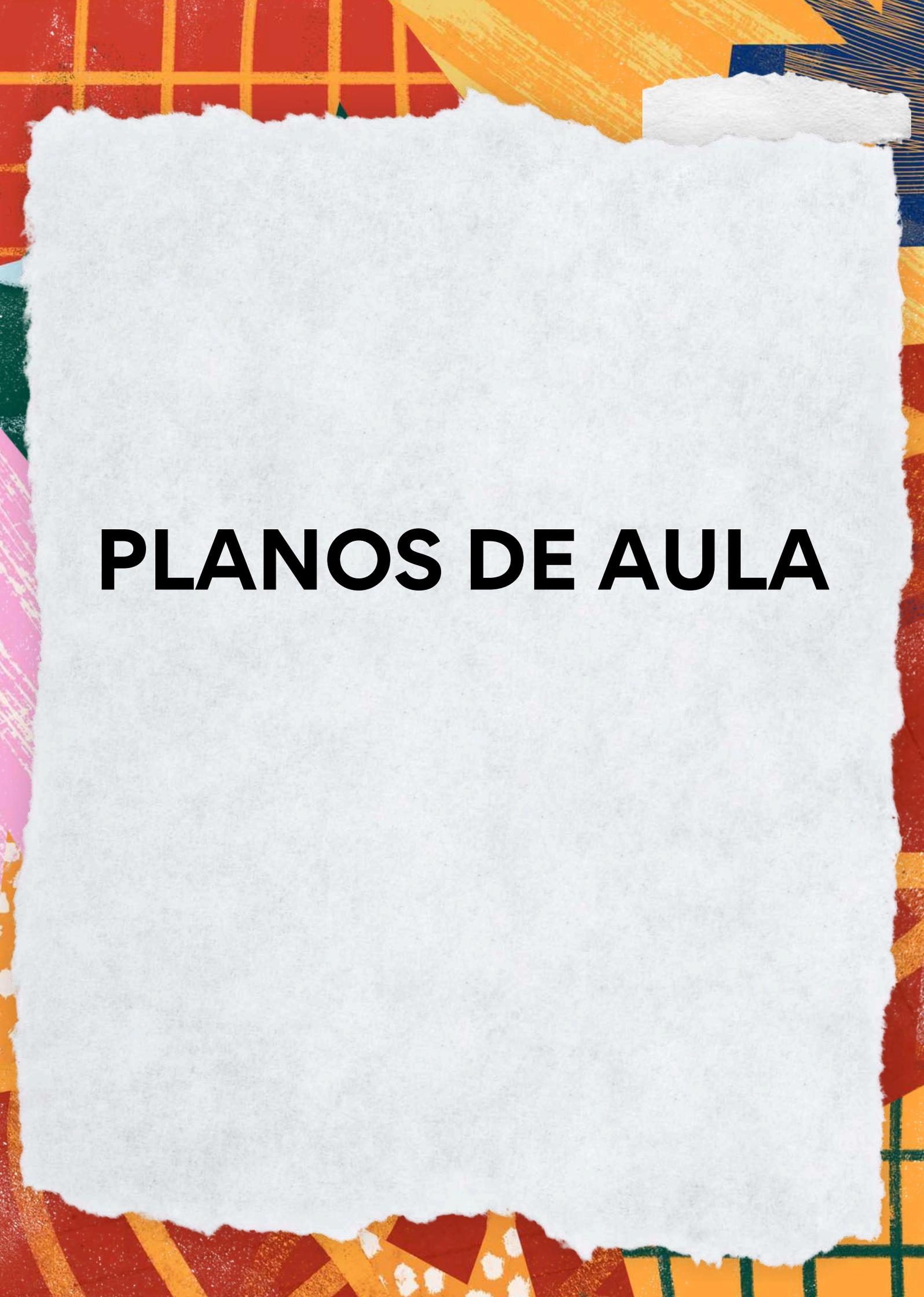
8º ano – Cultura digital

Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia:

Redes sociais e segurança da informação: Utilizando as redes sociais para compartilhar informações, por exemplo, compartilhando com outros colegas um evento ou acontecimento.

Segurança em ambientes virtuais: Identificando as informações pessoais que podem ser tornadas públicas, por exemplo, criando uma lista de sites elencando os tipos de dados pessoais solicitados (ex.: sites de compras, jogos on-line, redes sociais) e avaliando os riscos envolvidos.

Uso de tecnologias computacionais: Uso crítico das mídias digitais, identificando elementos "polêmicos" dessas políticas, por exemplo, identificando aspectos que podem ser melhorados para garantir a proteção dos indivíduos. Analisando dados de segurança, por exemplo, verificando as configurações-padrão de privacidade para garantir máxima proteção e tomando consciência das técnicas e filtros utilizados na escola e em casa.



PLANOS DE AULA

1. Tecnologia Digital e Sociedade:

- Reflexão sobre conduta online, com debates sobre ética e elaboração de regras de convivência digital.
- Estímulo ao diálogo crítico sobre questões sociais e comportamentais no ambiente virtual.

Plano de Aula: Tecnologia Digital e Sociedade

Tema: Ética e Convivência no Ambiente Virtual

•Objetivos:

- Compreender os princípios de ética e responsabilidade no uso da internet.
- Refletir sobre o impacto das atitudes no ambiente virtual e suas consequências.
- Elaborar coletivamente regras de convivência digital.

Desenvolvimento da Aula

Introdução:

Atividade: Debate inicial

1. Exiba uma situação-problema projetada (em slides ou em vídeo).

Exemplo: *"Um grupo de estudantes cria memes sobre colegas e os compartilha em redes sociais."*

2. Questione:

- O que está acontecendo?
- Como essas atitudes podem afetar as pessoas envolvidas?
- Você já presenciou ou ouviu falar de algo assim?

Materiais: projetor, computador, acesso à internet (opcional), imagens e textos impressos.

Desenvolvimento:

Atividade 1: Reflexão e Diálogo Crítico

1. Divida a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes.
2. Proponha que cada grupo discuta um aspecto ético relacionado à conduta on-line, como:

- Compartilhar fotos sem permissão.
- Cyberbullying.
- Fake news.
- Privacidade e segurança digital.

3. Cada grupo deve registrar numa ferramenta digital (por exemplo Miro) os principais pontos discutidos e sugerir uma solução para o problema analisado.

Atividade 2: Elaboração de Regras de Convivência Digital

1. Reúna a turma e peça que compartilhem as reflexões de cada grupo.
2. Conduza um debate para criar "Regras de Convivência Digital da Turma", como:

- Sempre pedir permissão antes de compartilhar algo.
- Não publicar conteúdos ofensivos ou inapropriados.
- Respeitar o tempo de resposta nas conversas online.

3. Registre as regras em um cartaz ou documento digital, e peça que todos assinem para simbolizar o compromisso.

Materiais: papéis grandes ou ferramenta colaborativa online (ex.: Padlet, Google Docs).

Conclusão e Reflexão

Atividade: Jogo Rápido – Certo ou Errado?

- Projete ou leia situações relacionadas à convivência digital (verdadeiras ou fictícias).
 - Os estudantes devem levantar cartazes ou objetos com “certo” ou “errado” para cada situação.
 - Ao final, discuta o porquê das escolhas e como as regras elaboradas poderiam ajudar.
- Fechamento: Reforce que a ética online é uma extensão do respeito no mundo real.

Recursos Necessários:

- Projetor ou TV para exibição de vídeos/slides.
- Computador ou tablet (se possível).
- Papel, canetas, e/ou ferramentas digitais colaborativas.

Avaliação:

- Participação nos debates e nas atividades.
- Respeito com a opinião alheia e engajamento.
- Qualidade e relevância das contribuições na elaboração das regras.
- Reflexões apresentadas nos grupos.

2. Tecnologia Digital e Sustentabilidade:

- Discussões sobre o impacto ambiental da tecnologia e a adoção de práticas sustentáveis, como o uso eficiente de dispositivos eletrônicos.

Plano de Aula: Tecnologia Digital e Sustentabilidade

Tema: Impacto Ambiental da Tecnologia e Práticas Sustentáveis

•Objetivos:

- Compreender o impacto ambiental da produção e descarte de dispositivos eletrônicos.
- Identificar práticas sustentáveis para o uso eficiente da tecnologia.
- Refletir sobre a responsabilidade individual e coletiva na preservação ambiental.

Desenvolvimento da Aula:

Introdução

Atividade: Problematização com imagens ou vídeo

1. Apresente imagens ou um breve vídeo que mostre:
 - A produção de dispositivos eletrônicos (fábricas, extração de materiais).
 - Lixões eletrônicos (e-waste).
 - Consequências ambientais, como poluição do solo e contaminação da água.
2. Provoque a turma com perguntas:
 - De onde vêm os materiais usados nos celulares, computadores e tablets?
 - O que acontece com esses dispositivos quando não são mais usados?
 - Será que utilizamos a tecnologia de forma responsável?

Materiais: Projetor, computador, ou imagens impressas.

Desenvolvimento

Atividade 1: Investigação em Grupos

1. Divida a turma em grupos e distribua temas relacionados para pesquisa e discussão:

- Grupo 1: Ciclo de vida de um dispositivo eletrônico.
- Grupo 2: Impacto ambiental do descarte inadequado de eletrônicos.
- Grupo 3: Práticas sustentáveis, como reutilização, reciclagem, e economia de energia.
- Grupo 4: A importância do consumo consciente de tecnologia.

2. Cada grupo deve apresentar de forma breve o que aprendeu, podendo usar desenhos, cartazes ou uma pequena encenação.

Recursos: Computadores/tablets para pesquisa (se disponível), papéis, canetas.

Atividade 2: Práticas Sustentáveis e Criativas

1. Proponha a criação de um Guia de Uso Sustentável da Tecnologia, com ideias como:

- Configurar dispositivos para economizar energia (ex.: modo de economia de bateria).
- Compartilhar ou doar dispositivos em desuso.
- Preferir consertar em vez de descartar.
- Reaproveitar componentes em projetos criativos (ex.: robótica com peças antigas).

2. Registre o guia em formato de cartaz ou em uma ferramenta digital colaborativa.

Conclusão

Atividade: Reflexão Coletiva e Compromisso

1. Realize uma roda de conversa e questione:

- O que podemos fazer, a partir de hoje, para reduzir nosso impacto ambiental?
- Como cada um pode contribuir na escola e em casa?

2. Peça que os alunos registrem, em um pequeno papel, uma atitude sustentável que adotarão e coloquem em um mural coletivo com o título:

Nossas Ações para um Futuro Sustentável.

Recursos Necessários

- Projetor ou TV para vídeos/imagens.
- Computadores ou dispositivos para pesquisa (opcional).
- Papéis, canetas, e/ou ferramentas digitais colaborativas (ex.: Padlet, Canva).

Avaliação

- Participação nas discussões e atividades.
- Qualidade das apresentações dos grupos.
- Envolvimento na elaboração do guia e compromisso registrado no mural.

3. Redes Sociais e Segurança da Informação:

- Orientações para o uso seguro das redes sociais, explorando práticas para compartilhar informações de forma ética e responsável.

Plano de Aula: Redes Sociais e Segurança da Informação

Tema: Uso Seguro e Responsável das Redes Sociais

•Objetivos:

- Compreender os riscos e as boas práticas de segurança ao utilizar redes sociais.
- Refletir sobre a importância de compartilhar informações de forma ética e responsável.
- Identificar medidas para proteger dados pessoais online.

Desenvolvimento da Aula

Introdução

Atividade: Histórias Interativas

Apresente duas histórias curtas:

História 1: *Um estudante compartilha sua localização e rotina nas redes sociais, atraindo atenção indesejada.*

História 2: *Uma postagem com informações pessoais vira motivo de exposição e brincadeiras.*

Questione a turma:

O que poderia ter sido feito de diferente?

Quais riscos as pessoas enfrentam ao compartilhar informações on-line?

Materiais: Apresentação com slides, imagens ou encenação rápida pelos alunos.

Desenvolvimento

Atividade 1: Riscos e Boas Práticas

Divida a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes e atribua temas relacionados:

Grupo 1: O que nunca devemos compartilhar nas redes sociais (ex.: senhas, localização).

Grupo 2: Como identificar e evitar perfis falsos.

Grupo 3: Consequências de compartilhar informações de terceiros sem permissão.

Grupo 4: Como criar senhas seguras e proteger sua privacidade. Cada grupo deve criar um cartaz ou slide com dicas práticas sobre o tema e apresentar para a turma.

Recursos: Papéis, canetas, ou ferramentas digitais (ex.: Canva, PowerPoint).

Atividade 2: Simulação Prática - "Detectives da Segurança"

Distribua fichas com simulações de perfis fictícios nas redes sociais (ex.: postagens com localização, imagens pessoais, links suspeitos). Em duplas, os estudantes devem analisar os perfis e identificar:

- Informações que representam riscos.
- Comportamentos inadequados ou inseguros.
-

Após a análise, cada dupla apresenta suas observações e propõe como corrigir os erros.

Materiais: Fichas impressas ou simulados digitais.

Conclusão

Atividade: Código de Ética e Segurança Online

Proponha que a turma elabore um "Código de Ética e Segurança para Redes Sociais", com regras como:

- Respeitar a privacidade e pedir permissão antes de postar fotos de amigos.
- Nunca compartilhar senhas ou informações sensíveis.
- Denunciar conteúdo ou perfis que pareçam inseguros.

O código pode ser exposto na sala ou compartilhado digitalmente com a turma.

Recursos Necessários:

Computadores/tablets (opcional).

Projetor ou TV para exibição de slides e simulações.

Papéis e canetas para criação de materiais.

Avaliação

Participação e colaboração nas discussões em grupo.

Qualidade das análises e sugestões nas atividades práticas.

Envolvimento na criação do "Código de Ética e Segurança".

4. Segurança em Ambientes Virtuais:

- Identificação de informações pessoais que podem ou não ser tornadas públicas.
 - Análise crítica de sites e plataformas, avaliando os riscos associados a diferentes tipos de dados solicitados.

Plano de Aula: Segurança em Ambientes Virtuais

Tema: Proteção de Dados Pessoais e Segurança Online

Objetivos:

- Diferenciar informações pessoais que devem ser mantidas privadas das que podem ser compartilhadas.
- Desenvolver uma análise crítica sobre os dados solicitados por sites e plataformas.
- Promover o uso responsável e seguro de ambientes virtuais.

Desenvolvimento da Aula

Introdução:

Atividade: Brainstorming e Discussão Inicial

Escreva no quadro ou projete duas colunas: "Informações Públicas" e "Informações Privadas".

Pergunte à turma:

Quais informações podemos compartilhar online (ex.: idade, hobbies)?
Quais informações devemos proteger (ex.: endereço, número de documentos)?

Liste as respostas na coluna correspondente.
Reforce a importância de proteger informações sensíveis para evitar riscos, como fraudes e exposição indesejada.

Materiais: Quadro branco ou slides.

Desenvolvimento

Atividade 1: Jogo de Classificação - "Pode ou Não Pode?"

Divida a turma em grupos e entregue fichas com diferentes tipos de informações (ex.: nome completo, CPF, hobbies, localização, senhas).

Cada grupo deve discutir e classificar as fichas como:

Pode ser pública: Informações seguras de compartilhar.

Deve ser privada: Informações que precisam ser protegidas.

Ao final, cada grupo apresenta sua classificação e explica o motivo. Discuta divergências para construir um entendimento coletivo.

Materiais: Fichas impressas com tipos de dados, envelopes.

Atividade 2: Investigação de Sites e Plataformas

Mostre prints ou simulações de telas de cadastro em sites e aplicativos que solicitam dados pessoais. Inclua exemplos reais e fictícios.

Pergunte:

- Quais dados estão sendo solicitados?
- Todos os dados são realmente necessários?
- Existem sinais de alerta (ex.: falta de política de privacidade, links suspeitos)?

Em duplas, os estudantes avaliam um caso e listam:

- Riscos potenciais.
- Recomendações para um uso seguro.

Materiais: Simulações de telas de cadastro (impressas ou digitais).

Conclusão

Atividade: Dicas de Ouro para Navegar com Segurança

Peça que cada aluno escreva, em um papel ou em uma ferramenta digital colaborativa, uma dica prática para manter a segurança online (ex.: "Leia a política de privacidade antes de compartilhar dados").

Compile as dicas e monte um Guia Coletivo de Segurança em Ambientes Virtuais para a sala, que pode ser afixado na parede ou compartilhado online.

Recursos Necessários:

Quadro, fichas, ou slides para a classificação de informações.
Computador e projetor para exibir exemplos de sites e plataformas.
Papéis, canetas, ou ferramenta colaborativa (ex.: Google Jamboard).

Avaliação:

Participação nas discussões e atividades em grupo.
Capacidade de identificar informações privadas e públicas de forma correta.
Qualidade das análises realizadas nas simulações de sites e plataformas.

5. Uso Crítico de Tecnologias Computacionais:

- Análise de políticas de privacidade e configurações de segurança em plataformas digitais.
- Discussões sobre filtros e algoritmos, conscientizando os estudantes sobre o impacto dessas tecnologias em sua experiência digital.

Plano de Aula: Uso Crítico de Tecnologias Computacionais

Tema: Políticas de Privacidade, Segurança e Algoritmos

•Objetivos:

- Explorar a importância das políticas de privacidade e das configurações de segurança em plataformas digitais.
- Compreender como filtros e algoritmos influenciam a experiência online.
- Desenvolver uma postura crítica frente ao uso de tecnologias computacionais.

Desenvolvimento da Aula

Introdução

Atividade: Pergunta Reflexiva

Questione os estudantes:

- Quando você cria uma conta em uma plataforma, você lê a política de privacidade?
- Como você acha que os aplicativos escolhem o que mostrar para você?
-

Mostre um exemplo de uma política de privacidade (real ou adaptada) e pergunte:

- O que podemos entender ao ler rapidamente?
- Por que é importante conhecer as regras da plataforma?

Materiais: Projeção de uma política de privacidade simplificada.

Desenvolvimento

Atividade 1: Explorando Configurações de Segurança

Divida a turma em duplas ou trios e mostre capturas de tela ou simulações de configurações de segurança em redes sociais populares (ex.: Instagram, TikTok, YouTube).

Proponha um desafio:

- Identificar e ajustar as configurações de privacidade para proteger dados pessoais.
- Listar os passos necessários para garantir maior segurança (ex.: ativar autenticação em duas etapas).

Discuta:

- Como essas configurações ajudam a proteger os usuários?
- O que acontece se deixarmos as configurações padrão?

Materiais: Simulações digitais ou impressas de configurações de segurança.

Atividade 2: Impacto dos Algoritmos

Explique, de forma simplificada, como os algoritmos funcionam: "Eles escolhem o que aparece para você com base no que você curte, pesquisa ou assiste."

Mostre exemplos práticos:

- Um feed de redes sociais adaptado por preferências.
- Resultados de busca personalizados.

Proponha uma dinâmica:

Divida a turma em dois grupos:

Grupo 1: Liste os benefícios dos algoritmos (ex.: personalização, praticidade).

Grupo 2: Liste os problemas que eles podem causar (ex.: bolhas informacionais, vieses).

Apresente as conclusões e discuta como ter uma experiência digital mais equilibrada, questionando os conteúdos apresentados.

Materiais: Vídeos curtos ou simulações de feeds de redes sociais.

Conclusão

Atividade: Guia do Usuário Crítico

Peça que os alunos sugiram dicas práticas para usar as tecnologias de forma crítica e segura, como:

- "Sempre revisar as configurações de privacidade."
- "Não confiar em tudo que aparece no feed."

Compile as dicas em um cartaz ou documento digital chamado "Guia do Usuário Crítico" e compartilhe com a turma.

Recursos Necessários:

Computador e projetor para exibição de exemplos e simulações.
Papéis e canetas ou ferramentas digitais colaborativas (ex.: Google Docs, Canva).

Avaliação:

Participação nas discussões e atividades práticas.
Capacidade de identificar configurações de segurança relevantes e refletir sobre o impacto dos algoritmos.
Qualidade das contribuições no "Guia do Usuário Crítico".

Relevância Social

Certificação

Entrega de certificados de "Cidadão Digital Consciente" aos estudantes que completarem o programa, reconhecendo seu compromisso com práticas seguras e éticas online.

Engajamento Comunitário

Incentivo aos estudantes para compartilharem seus conhecimentos com familiares e amigos, promovendo uma cultura de segurança digital na comunidade escolar.

Desenvolvimento Contínuo

Estabelecimento de um plano de atualização regular do programa, incorporando novas tecnologias e desafios digitais à medida que surgem necessidades na comunidade, garantindo a relevância contínua do projeto.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

NUNES, Danilo Henrique; LEHFELD, Lucas Souza. Cidadania Digital: Direitos, Deveres, Lides Cibernéticas e Responsabilidade Civil no Ordenamento Jurídico Brasileiro. *Libertas: Revista de Pesquisa em Direito*, v. 4, n. 2, 2018. Disponível em: <https://seer.franca.unesp.br/index.php/estudosjuridicosunesp/article/view/2542>. Acesso em: 18 nov. 2024.

CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA (CIEB). Currículo de referência em tecnologia e computação. Disponível em: <https://cieb.net.br>. Acesso em: 18 nov. 2024.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br>. Acesso em: 18 nov. 2024.

GOOGLE. Seja incrível na internet. Disponível em: <https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br/>. Acesso em: 18 nov. 2024.

SANTA CATARINA. Currículo Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental do Território Catarinense. Secretaria de Estado da Educação, 2019. Disponível em: <https://sed.sc.gov.br>. Acesso em: 18 nov. 2024.