RECONQUISTA

Educação de Jovens e Adultos

PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL

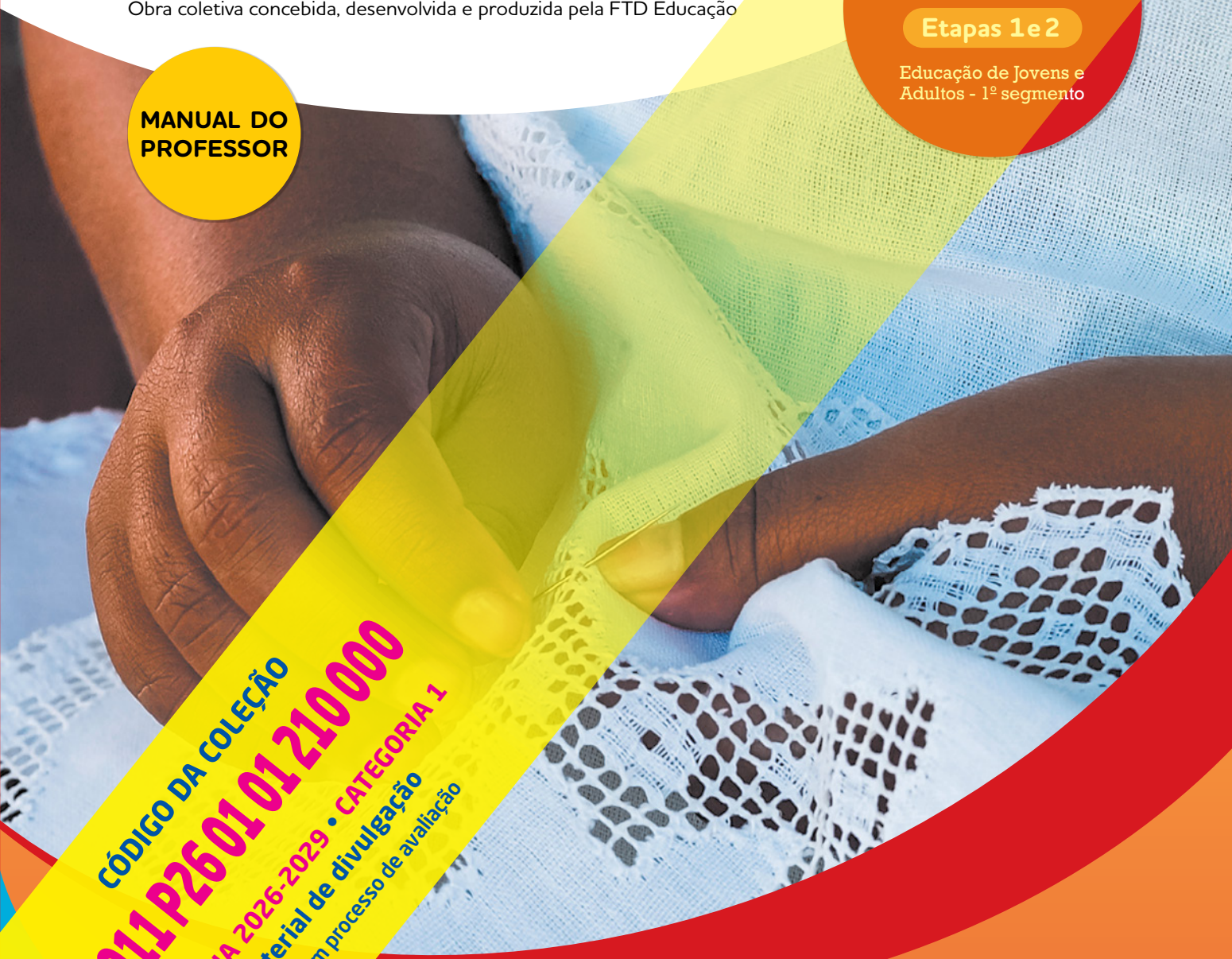
Editora responsável
Francisca Edilania de Brito Rodrigues

Organizadora
FTD Educação

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela FTD Educação

Volume
ÚNICO
Etapas 1 e 2
Educação de Jovens e Adultos - 1º segmento

MANUAL DO PROFESSOR



CÓDIGO DA COLEÇÃO
0011P2601012100 0

PNLD EJA 2026-2029 • CATEGORIA 1
Material de divulgação
Versão em processo de avaliação

FTD

RECONQUISTA

Educação de Jovens e Adultos

PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL

MANUAL DO PROFESSOR

Volume
ÚNICO
Etapas 1 e 2
Educação de Jovens e Adultos - 1º segmento

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Editora responsável

Francisca Edilania de Brito Rodrigues

Especialista em Ensino de Geografia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Especialista em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Licenciada em Letras pela Universidade Regional do Cariri (Urca-CE)
Editora de livros didáticos de PNLD e mercado

Organizadora

FTD Educação

Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela FTD Educação

FTD
1ª edição
São Paulo · 2024

Copyright © FTD Educação, 2024.

Direção-geral Ricardo Tavares de Oliveira
Direção de Conteúdo e Negócios Cayube Galas
Direção editorial adjunta Luiz Tonolli
Gerência editorial Natalia Taccetti
Assessoria Tatiana Silva Machado de Oliveira
Edição Francisca Edilania de Brito Rodrigues (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Preparação e revisão de textos Viviam Moreira (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Gerência de produção e arte Ricardo Borges
Design Andréa Dellamagna (coord.)
Ana Carolina Orsolin, Sergio Cândido
Projeto de capa Andréa Dellamagna (coord.)
Imagem de capa Thanyawat Rachtiwa/Shutterstock.com
Arte e produção Vinícius Fernandes (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Diagramação Leve Soluções Editoriais
Coordenação de imagens e textos Elaine Bueno Koga
Licenciamento de textos Leve Soluções Editoriais
Iconografia Leve Soluções Editoriais
Ilustrações Leve Soluções Editoriais, Formata Educação

Elaboração de originais

Márcia Andréa A. de Oliveira
Doutora em Linguística Aplicada (Unicamp/2013).
Professora de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa (ILC/FALE-UFPA).
Professora permanente do ProfLetras (UFPA).
Chercheuse invitée à l'Université de Genève (UNIGE/2022-).
Visiting Postdoctoral Fellow at Harvard Graduate School of Education (HGSE/2018-2019).
Analista de materiais didáticos.

João Reynaldo Pires Junior
Mestre em Linguística Aplicada (IEL-Unicamp).
Bacharel e licenciado em Letras Português (PUC-SP).
Professor de Língua Portuguesa na rede particular de ensino em São Paulo (SP).
Coordenador de tecnologia educacional.
Formador de professores.
Autor de materiais didáticos.

Paulo Ferraz de Camargo Oliveira
Mestre em Ciências no programa História Social (USP).
Bacharel em História (USP).
Autor e editor de materiais didáticos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Reconquista Educação de Jovens e Adultos :
1º segmento : volume único : etapas 1 e 2 /
organizadora FTD Educação ; obra coletiva
concebida, desenvolvida e produzida pela FTD
Educação ; editora responsável Francisca
Edilania de Brito Rodrigues. -- 1. ed. --
São Paulo : FTD, 2024.

Área do conhecimento: Práticas em linguagens e cultura digital.
ISBN 978-85-96-04433-2 (livro do estudante)
ISBN 978-85-96-04434-9 (manual do professor)
ISBN 978-85-96-04435-6 (livro do estudante HTML5)
ISBN 978-85-96-04436-3 (manual do professor HTML5)

1. Cultura digital 2. Educação de Jovens e Adultos (Ensino fundamental) 3. Linguagem (Ensino fundamental) I. Rodrigues, Francisca Edilania de Brito.
24-204723 CDD-372.19

Índices para catálogo sistemático:
1. Educação de Jovens e Adultos : Ensino integrado : Livros-texto : Ensino fundamental 372.19

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Reprodução proibida: Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Todos os direitos reservados à

EDITORA FTD.
Rua Rui Barbosa, 156 – Bela Vista – São Paulo – SP
CEP 01326-010 – Tel. 0800 772 2300
Caixa Postal 65149 – CEP da Caixa Postal 01390-970
www.ftd.com.br
central.relacionamento@ftd.com.br

Em respeito ao meio ambiente, as folhas deste livro foram produzidas com fibras obtidas de árvores de florestas plantadas, com origem certificada.

Impresso no Parque Gráfico da Editora FTD
CNPJ 61.186.490/0016-33
Avenida Antonio Bardella, 300
Guarulhos-SP – CEP 07220-020
Tel. (11) 3545-8600 e Fax (11) 2412-5375

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

APRESENTAÇÃO

Caro professor,

Esta coleção foi idealizada e elaborada pensando nos vários perfis de estudantes da **Educação de Jovens e Adultos** (EJA) que podem ser encontrados nas salas de aula de todo o território nacional. Por isso, este manual do professor traz reflexões e orientações enriquecedoras para que você desenvolva seu trabalho pedagógico de acordo com as necessidades de seus estudantes.

Neste manual, você vai encontrar fundamentos teóricos-metodológicos, textos de apoio, quadros de conteúdos, sugestões de cronograma para o planejamento das aulas, propostas alternativas para usar a coleção, para ampliar e enriquecer suas aulas, além de orientações específicas.

Esperamos que este material contribua com sua experiência docente e que você continue a fazer a diferença na formação dos estudantes que, por um motivo ou outro, não puderam completar os estudos no ensino regular.

Nunca é tarde para começar ou recomeçar!

Boas aulas!

SUMÁRIO

ORIENTAÇÕES GERAIS VI

UM OLHAR SOBRE A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) NO BRASIL VI
- O que diferencia a EJA do ensino regular VII
- Características da EJA como política pública de educação VIII

HISTÓRICO DA EJA NO BRASIL IX
- A organização do ensino entre 1930 e 1955 IX
- Educação popular X
- Educação de jovens e adultos no regime militar XI
- Educação de jovens e adultos na Nova República XII

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DOCENTE XIII
- Saberes e conhecimentos XIII
- Evasão escolar XIV
- Os diferentes perfis dos estudantes da EJA XVI
  - Pessoas idosas XVI
  - Preconceito racial e educação de jovens e adultos XVII
  - Gênero e educação XVIII
  - Pessoas LGBTQIAPN+ XX
  - Trabalhadores XXI
  - Pessoas privadas de liberdade XXII
- Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) XXIV

COMPOSIÇÃO DA COLEÇÃO XXV
- Livros XXV
  - Livros impressos XXV
  - Livros digitais XXV
  - Objetos educacionais digitais XXV

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA COLEÇÃO XXVI
- Uma coleção para quem percorreu muitos caminhos XXVI
  - Linhas se emaranham XXVII
  - A utilidade do conhecimento para a EJA XXVIII
  - Neurociência e o aprendizado de jovens e adultos XXXI
  - Alfabetização na EJA XXXII

PILARES DA COLEÇÃO XXXIV
- Campos temáticos XXXV
  - Cidadania e cultura XXXVII
  - Saúde e bem-estar XXXVII
  - Meio ambiente XXXVIII
  - Economia, ciência e tecnologia XXXVIII

CONHEÇA SEU MANUAL DO PROFESSOR XL

ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS XLII

PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL XLII
- Cultura digital XLIV
  - Cibercultura XLVII
  - Dimensões e fenômenos da cultura digital XLIX
- As dimensões da cultura digital na EJA LXVI
  - Fenômenos da cultura digital LXVII
- (Multi)letramentos, linguagens e mídias LXX
  - (Multi)letramentos e linguagens LXX
  - Mídias LXXII
- Procedimentos de acolhida em turmas da EJA LXXIII

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Abordagens didático-pedagógicas na obra LXXIV
O trabalho com pessoas privadas de liberdade LXXVII
Quadros de conteúdos LXXVIII
Sugestões de cronograma LXXIX
Diferentes modos de apresentação e ordenação dos conteúdos LXXXIV

AVALIAÇÃO LXXXV
Avaliação diagnóstica LXXXVI
Avaliação de processo LXXXVI
Avaliação de resultado LXXXVII
Apoio para as avaliações LXXXVIII
Proposta de avaliação diagnóstica – Etapa 1 LXXXIX
Avaliações de processo – Etapa 1 XCI
Fichas de acompanhamento de aprendizagem XCI
Proposta de avaliação de resultados – Etapa 1 XCV
Distratores XCVI
Sugestões XCVI
Proposta de avaliação diagnóstica – Etapa 2 XCVII
Avaliações de processo – Etapa 2 XCIX
Fichas de acompanhamento de aprendizagem XCIX
Proposta de avaliação de resultados – Etapa 2 CIII
Distratores CIV
Sugestões CIV

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS CV

LIVRO: PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL 1

ETAPA 1
Tópico 1 • Da fala ao *click* 8
Tópico 2 • Criando seu espaço na internet 18
Tópico 3 • Acessando informações e serviços 28
Tópico 4 • Humor na rede 37
Tópico 5 • Os famosos da internet 46
Tópico 6 • Cancelamento digital 54
Tópico 7 • Mentiras na internet 62
Tópico 8 • Aprender e ensinar conectado 70
Tópico 9 • Como a internet sabe do que você gosta 78
Tópico 10 • Perigos na rede 86
Tópico 11 • Você no controle 94
Tópico 12 • Misturando e criando na era digital 102

ETAPA 2
Tópico 1 • Informações que se espalham rápido na internet 110
Tópico 2 • Lutando por causas na internet 120
Tópico 3 • Realidade *versus* ilusão 128
Tópico 4 • Cooperar, compartilhar e ganhar 137
Tópico 5 • Medo de ficar de fora 145
Tópico 6 • Quando a internet divide pessoas 152
Tópico 7 • Como a era digital mudou a música, as séries e os filmes 160
Tópico 8 • Jogos *on-line*: diversão e vendas 166
Tópico 9 • Arte digital 174
Tópico 10 • Conexões inteligentes 183
Tópico 11 • *Games*: dos *e-sports* ao cotidiano 192
Tópico 12 • A inteligência das máquinas 200

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES GERAIS

UM OLHAR SOBRE A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) NO BRASIL

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino destinada às pessoas que, por motivos diversos, não ingressaram no ensino regular, não o fizeram na faixa etária apropriada ou não completaram seus estudos.

Desde 2009, a Constituição brasileira estabelece que a modalidade regular da educação básica no Brasil deve ter início com a entrada na etapa da educação infantil, aos 4 anos, com previsão de término aos 17 anos de idade, no último ano do ensino médio. Essa previsão, contudo, nem sempre se cumpre (fonte: BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Art. 208, inciso I. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 24 abr. 2024).

Quando um jovem chega aos 15 anos sem ter completado os anos iniciais do ensino fundamental ou aos 18 anos de idade sem ter iniciado ou concluído o ensino médio, ele é encaminhado à educação de jovens e adultos. Adultos e pessoas idosas que resolvem retomar os estudos também são encaminhados à EJA (fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Resolução n. 01/2021. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 maio 2021. Arts. 27, 28. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/acesso_informacacao/pdf/DiretrizesEJA.pdf. Acesso em: 24 abr. 2024).

Por receber estudantes que não se encaixam nos padrões e nas expectativas do ensino regular, a EJA sofre com o estigma de proporcionar um ensino precário. Os estudantes da EJA, em grande parte, são pessoas empobrecidas, que em alguma etapa da vida tiveram negados, entre outros, os direitos à educação, à moradia e à segurança alimentar.

Contudo, a educação de jovens e adultos é, tanto quanto o ensino regular, um direito. E, como tal, deve ser cumprida de acordo com critérios próprios e necessidades que a diferenciam de outras modalidades de ensino. Essa é outra característica definidora da EJA: ela não é um simulacro do ensino regular, pois parte de princípios, métodos e materiais próprios.

Nesse sentido, o objetivo desta coleção é ajudar as redes educacionais a proporcionar o direito à educação de qualidade a pessoas de origens diversas, que convivem sem estar, necessariamente, na mesma etapa de vida e podem ter objetivos tão diferentes quanto suas trajetórias.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

O que diferencia a EJA do ensino regular

O artigo 37 da Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional (LDB) define a educação de jovens e adultos pela não completude do ensino regular (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Art. 37. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 23 abr. 2024).

Apesar de ser uma definição pela negativa, ela é importante porque abre a participação na EJA a todos que precisam dela. Assim, são contempladas as pessoas que, pelos processos de exclusão que caracterizam muitas sociedades contemporâneas, não tiveram acesso à educação ou o tiveram de maneira inadequada.

Esse caráter acolhedor implica também diversidade de público convivendo na mesma sala de aula, e essa é a principal diferença entre o ensino regular e a EJA. No ensino regular, crianças e adolescentes são geralmente organizados pela faixa etária. Sabe-se de antemão, por exemplo, que os estudantes do sexto ano têm em média 11 anos e que estudarão os conteúdos previstos para aquele ano letivo; que algumas experiências de vida, como o fim da infância e a entrada na adolescência, tendem a ser compartilhadas; que as expectativas a respeito do aprendizado estão relacionadas ao desenvolvimento orgânico e ao amadurecimento intelectual. Essas características do ensino regular são levadas em consideração por professores quando planejam atividades e avaliações, preenchem os diários e participam de conselhos de turma.

Já as turmas da EJA são heterogêneas ou, como abordamos nesta coleção, diversas. Procuram-se, portanto, contemplar pessoas de diferentes idades, gêneros e profissões.

Outra característica marcante que diferencia a EJA do ensino regular são os objetivos de vida bem determinados. Assim, os estudantes dialogam com o professor como pessoas autônomas que já são, podendo até ser mais velhos que alguns docentes, em uma inversão das hierarquias existentes no ensino regular.

Levando em consideração as características do público da EJA mencionadas anteriormente, o professor se depara com a necessidade de dialogar com os objetivos de vida dos estudantes ao planejar suas aulas. Por isso, ainda que os estudantes do ensino regular também precisem ser atendidos em sua individualidade, para a EJA isso é um diferencial, pois a construção do conhecimento passa necessariamente pela mediação entre as vivências dos estudantes no mundo, o saber escolar e os objetivos pessoais para o estudo.

Por fim, entre as definições possíveis para as turmas da EJA, há a de Paulo Freire (1921-1997) em seu livro **Pedagogia do oprimido**. Ao ter seus direitos negados, cada estudante passou por um processo de desumanização que o fez "ser menos", ainda que possa ter uma consciência mais madura da importância dos estudos para seus objetivos de vida. Eles podem ter clareza de que querem "ser para si" e de que querem "ser mais":

> A desumanização, que não se verifica apenas nos que têm sua humanidade roubada, mas também, ainda que de forma diferente, nos que a roubam, é distorção da vocação do *ser mais*. É distorção possível na história, mas não vocação histórica. [...] A luta pela humanização, pelo trabalho livre, pela desalienação, pela afirmação dos homens como pessoas, como "seres para si", não teria significação. Esta somente é possível porque a desumanização, mesmo que um fato concreto na história, não é, porém, destino dado, mas resultado de uma "ordem" injusta que gera a violência dos opressores e esta, o ser menos.
>
> FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 79. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021. p. 41.

Características da EJA como política pública de educação

A EJA como política pública se define pela relação entre essa modalidade de ensino e o mundo do trabalho. Historicamente um dos objetivos da educação de adultos era a formação de trabalhadores qualificados. É possível dizer que o interesse econômico é anterior à preocupação com o bem-estar e com o atendimento dos direitos da população.

A LDB destaca a importância do trabalho para a formação de jovens e adultos no artigo 37, quando afirma que a EJA deve ser ministrada, preferencialmente, articulada à educação profissional (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Art. 37. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 23 abr. 2024).

É importante observar que a lei não menciona o trabalho apenas como parte do currículo, mas também como condicionante da vida e da participação do estudante na vida escolar. De acordo com ela, as redes de ensino devem adequar os estudos às condições de vida do estudante trabalhador, o que se reflete nas diferentes formas de oferecimento da EJA em nossos dias, como a EJA modular presencial, a EJA na modalidade ensino a distância (EAD) e a EJA aprendizado ao longo da vida.

Miguel Arroyo, pesquisador da área de Educação e especialista em EJA, defende que não é possível separar o trabalho como condicionante e o trabalho como tema de estudo, porque uma das tarefas da EJA seria permitir aos estudantes que se reconheçam como estudantes-trabalhadores:

> Que consequências para um projeto político-pedagógico de educação de jovens-adultos e até de crianças e de adolescentes traz reconhecê-los como trabalhadores? Uma consequência será organizar os tempos, as turmas, os horários, tendo como referente as possibilidades e limitações que lhes

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

> impõe sua condição de trabalhadores, submetidos ao não controle de seu trabalho e de seus tempos. Outra consequência será assumir suas experiências sociais e coletivas de trabalho como estruturantes da proposta curricular, dos conhecimentos, dos valores, da cultura a serem trabalhados. Partir do direito das crianças e dos adolescentes, dos jovens-adultos trabalhadores a saberem-se trabalhadores: essa deveria ser a síntese do currículo.
>
> ARROYO, Miguel. **Passageiros da noite**: do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa. Petrópolis: Vozes, 2017. p. 45.

É importante mencionar que Miguel Arroyo amplia a ideia de estudante-trabalhador para o ensino regular. Desde a infância, as vivências do estudante — ao menos os da escola pública — estão marcadas pela presença do trabalho, seja como condição de sobrevivência, seja como marcador de etnia e de classe social. Assim, estudantes que retornam da evasão ou que foram reprovados continuamente, por exemplo, também trazem consigo as marcas do mundo do trabalho em sua formação.

HISTÓRICO DA EJA NO BRASIL

A organização do ensino entre 1930 e 1955

A chegada de Getúlio Vargas ao poder em 1930 mudou a perspectiva em relação ao papel do Estado na promoção do bem-estar da população. Apoiado pelos trabalhadores urbanos, o governo Vargas, em suas diferentes roupagens (governo provisório, governo eleito por voto indireto, ditadura do Estado Novo), atendeu a alguns anseios da população por políticas públicas.

Assim, em 1930, foi criado o Ministério dos Negócios da Educação e Saúde Pública. Pouco tempo depois, a Constituição de 1934 definiu a educação primária como direito, com oferecimento gratuito extensivo a adultos. Além disso, previu a educação para adultos que viviam no campo (fonte: BRASIL. [Constituição (1934)]. Constituição da República dos Estados Unidos do Brasil. **Diário Oficial da União**, Rio de Janeiro, 16 jul. 1934. Art. 121, § 4º; art. 150, parágrafo único, alínea a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao34.htm. Acesso em: 24 abr. 2024).

Com a queda de Vargas em 1945, o movimento da Escola Nova, que propunha uma renovação nos princípios pedagógicos brasileiros, chegou à educação de adultos com a criação do Serviço de Educação de Adultos (SEA) em 1947. Seu primeiro diretor foi Lourenço Filho, um dos subscritores do Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova, de 1932. Durante sua gestão, articulou-se a Campanha de Educação de Adolescentes e Adultos (CEAA), que durou até 1963.

É preciso esclarecer que os ideais da Escola Nova vinham se consolidando ao longo das décadas de 1920 e 1930 em estados como Ceará, Bahia e São Paulo. Lourenço Filho e Anísio Teixeira, os nomes mais importantes do movimento, já ocupavam cargos no governo federal durante o período Vargas e, nesse sentido, a criação do Serviço de Educação de Adultos era mais uma continuidade que uma ruptura.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Embora tenha sido a primeira campanha que articulava governo federal, Unidades da Federação e municípios com princípios e métodos bem delimitados, a CEAA não teve os resultados esperados. Uma das razões para o insucesso, de acordo com os pesquisadores da Educação, seria a formulação dos materiais e das aulas segundo os métodos do ensino regular. É importante lembrar que, nesse período, as pessoas não alfabetizadas eram infantilizadas pela sociedade e até pelos formuladores de políticas públicas.

Educação popular

A educação de adultos nas décadas de 1950 e 1960 se caracterizou pelas tentativas de contemplar o trabalhador rural. Assim, o Serviço de Educação de Adultos organizou as Missões Rurais, que visavam não só alfabetizar, mas também articular o aprendizado escolar aos conhecimentos necessários para o trabalho no campo, agregando ao currículo aulas com agrônomos, veterinários, assistentes sociais, entre outros profissionais.

Uma das medidas mais bem-sucedidas do período foi o Movimento de Educação de Base (MEB), que atingiu a maior capilaridade até aquele momento por sua vinculação com a Igreja Católica.



ARQUIVO O GLOBO/AGÊNCIA O GLOBO

Adultos e crianças assistem à aula de alfabetização durante a construção de Brasília (DF), em 1958.

Nessa época, houve significativa mudança na abordagem pedagógica. A ênfase anterior nos métodos pedagógicos, que eram os mesmos aplicados ao ensino de crianças, foi substituída pelo estudo dos problemas sociais e pela convivência dos estudantes na escola. Dermeval Saviani atribui essa transformação aos ares políticos da época, marcada pelo que se convencionou chamar de populismo e pela tentativa de transformar a sociedade por meio do voto dos trabalhadores (fonte: SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 6. ed. Campinas: Autores Associados, 2021. p. 324).

Foi no final da década de 1950 e no início da década de 1960 que se consolidou o conceito de educação popular, que incorpora as artes e a cultura ao ensino e associa a aquisição do conhecimento à compreensão das condições de vida em que os estudantes estão inseridos. O Movimento de Cultura Popular do Recife, do qual participou Paulo Freire, foi um desses exemplos. A experiência de alfabetização coordenada por ele em Angicos, no Rio Grande do Norte, enquanto trabalhava no Departamento de Extensão da Universidade do Recife, foi um marco para o ensino de adultos e para todo o campo da Educação.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

No final desse período, ocorreu a aprovação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional, em 1961, que entrou em vigor no ano seguinte. Relatada por Anísio Teixeira, ela teve como principal característica a descentralização do ensino entre o governo federal, o estadual ou distrital e o municipal. Ao referir-se à educação de adultos, previa o oferecimento do curso primário gratuito e obrigatório para todos e exames de certificação para aqueles que realizaram seus estudos fora do ambiente escolar (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 4.024, de 20 de dezembro de 1961. Fixa as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 27 dez. 1961. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L4024.htm. Acesso em: 23 abr. 2024).

Educação de jovens e adultos no regime militar

O golpe de Estado de 1964 teve grandes repercussões para a educação de jovens e adultos. As manifestações sociais eram reprimidas e a educação voltada para a cultura popular foi substituída, violentamente, por uma educação de caráter técnico, que priorizava o desenvolvimento econômico.

Dermeval Saviani afirma que os princípios da educação do regime militar foram formulados em documentos e eventos publicados e organizados pelo Instituto de Pesquisas e Estudos Sociais (Ipes), financiado por empresários ligados ao governo. No fórum "A educação que nos convém", ele afirma que havia uma ideia clara do caráter que a educação deveria assumir dali em diante:

> Apesar de algumas diferenças de enfoque entre os conferencistas, pode-se perceber um sentido geral que perpassa o tratamento dos diferentes temas e que se encontra mais fortemente explicitado na conferência-síntese [...]. Este sentido geral é traduzido pela ênfase nos elementos dispostos pela teoria do capital humano; na educação como formação de recursos humanos para o desenvolvimento econômico dentro dos parâmetros da ordem capitalista; na função de sondagem de aptidões e iniciação para o trabalho atribuída ao primeiro grau de ensino; no papel do ensino médio de formar, mediante habilitações profissionais, a mão de obra técnica requerida pelo mercado de trabalho; [...] no destaque conferido à utilização dos meios de comunicação em massa e novas tecnologias como recursos pedagógicos; [...] na proposta de criação de um amplo programa de alfabetização centrado nas ações das comunidades locais.
>
> SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 6. ed. Campinas: Autores Associados, 2021. p. 350.

No âmbito dessa reorganização orientada pelo empresariado, foram implantados o Movimento Brasileiro de Alfabetização (Mobral), o Plano de Alfabetização Funcional e a Educação Continuada de Adolescentes e Adultos em 1967. Buscava-se com eles uma "alfabetização funcional" vinculada a "noções de conhecimentos gerais, técnicas básicas, práticas educativas e profissionais, em atendimento aos problemas fundamentais da saúde, do trabalho, do lar, da religião, de civismo e da recreação" (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 5.379, de 15 de dezembro de 1967. Provê sobre a alfabetização funcional e a educação continuada de adolescentes e adultos. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 19 dez. 1967. Art. 9º. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-5379-15-dezembro-1967-359071-publicacaooriginal-1-pl.html. Acesso em: 24 abr. 2024).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A despeito da educação tecnicista oferecida, o Mobral foi a campanha de alfabetização que teve a maior capilaridade até aquele momento, pois fazia uso de recursos tecnológicos da época, como o rádio e a televisão. Outra medida efetiva foi a tentativa de fixação dos estudantes na escola por meio da assistência alimentar e do oferecimento de cursos em horários alternativos.

Durante o último período ditatorial, o ensino de jovens e adultos foi regularizado para além da alfabetização e do ensino primário. A Constituição de 1967 instituiu a educação obrigatória para crianças e adolescentes entre 7 e 14 anos, o que tornou a idade de 15 anos um marco, à época, para a entrada na educação de jovens e adultos. A LDB de 1971 também estabeleceu parâmetros para os ensinos supletivos, que poderiam ser realizados em instituições públicas ou particulares, e para a realização de exames de conclusão (fontes: BRASIL. Casa Civil. [Constituição (1967)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 1967. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao67.htm. Acesso em: 9 maio 2024; BRASIL. Casa Civil. Lei n. 5.692, de 11 de agosto de 1971. Fixa diretrizes e bases para o ensino de 1º e 2º graus, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 18 ago. 1971. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5692.htm. Acesso em: 10 maio 2024).

Educação de jovens e adultos na Nova República

Com a redemocratização do Brasil e a elaboração de uma nova Constituição em 1988, a educação de jovens e adultos passou por mudanças profundas. A principal delas foi a descentralização do oferecimento de cursos da EJA para estados e, principalmente, municípios, situação que perdura até nossos dias. Programas de oferecimento direto da EJA pelo governo federal, como a Fundação Educar (sucessora do Mobral), foram encerrados.

O Ministério da Educação assumiu o papel de coordenação de políticas públicas, estabelecendo metas, fornecendo materiais didáticos e contribuindo para a formação de professores.

Com a aprovação da nova Lei de Diretrizes e Bases da educação em 1996, relatada por Darcy Ribeiro e a terceira do país, foram reafirmadas as garantias da LDB anterior (1971), como o direito ao oferecimento gratuito de cursos e à realização de exames para obter diplomas. Os maiores avanços ocorreram no âmbito dos pareceres e diretrizes emitidos pelo Ministério da Educação em conjunto com o Conselho Nacional de Educação (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 9 maio 2024).

Em 2000, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos estabeleceram, pela primeira vez, que a EJA faz parte do ensino básico e que ocorre paralelamente à modalidade regular (fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Resolução CNE/CEB n. 1/2000. Estabelece as diretrizes curriculares nacionais para a educação de

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

jovens e adultos. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 19 jul. 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB012000.pdf. Acesso em: 25 abr. 2024).

A justificativa está no parecer do relator Jamil Cury:

> A atual LDB abriga no seu Título V (Dos Níveis e Modalidades de Educação e Ensino), capítulo II (Da Educação Básica) a seção V denominada *Da Educação de Jovens e Adultos*. Os artigos 37 e 38 compõem esta seção. Logo, **a EJA é uma modalidade da educação básica, nas suas etapas fundamental e média**. [...] Dizer que os cursos da EJA e exames supletivos devem habilitar ao *prosseguimento* de estudos em caráter regular (art. 38 da LDB) significa que os estudantes da EJA também devem se equiparar aos que sempre tiveram acesso à escolaridade e nela puderam permanecer. [...]
>
> BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB n. 11/2000. **Diário Oficial da União**: seção 1e, Brasília, DF, 9 jun. 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf. Acesso em: 19 abr. 2024.

O parecer do relator também traz reflexões importantes sobre o caráter de reparação, equalização e aperfeiçoamento da educação de jovens e adultos, que visa corrigir desigualdades, oferecer as mesmas oportunidades aos estudantes do ensino regular e da EJA e incentivar possibilidades de aprimoração profissional por meio dos estudos.

As diretrizes curriculares de 2000 e o parecer contribuíram para a transformação da EJA em política pública de oferta frequente pelas redes estaduais, distrital e municipais. As diretrizes abriram caminho para outras normas que regulavam os modos de oferecimento e a carga horária, como as diretrizes operacionais para a educação de jovens e adultos de 2010 e de 2021.

Outra decorrência da Lei de Diretrizes e Bases e das Diretrizes Curriculares Nacionais para a EJA foi a criação do Exame Nacional para Certificação de Competências de Jovens e Adultos (Encceja) em 2002, exame que tem por objetivo padronizar as avaliações que certificam a conclusão das etapas de ensino fundamental e médio. O Encceja permite a continuação dos estudos no ensino regular ou em outro segmento da EJA e é aberto a todos os estudantes, tendo eles frequentado ou não a escola.

Na década de 2010, a EJA foi incluída no Plano Nacional de Educação 2014-2024, nas metas 9 e 10, prevendo a erradicação do analfabetismo, a redução do analfabetismo funcional em 50%, a ampliação da oferta e a maior integração da EJA ao ensino técnico (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Metas 9 e 10. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 7 maio 2024).

REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DOCENTE

Saberes e conhecimentos

Um aspecto importante do trabalho do professor na EJA é incorporar em suas aulas os saberes dos estudantes a fim de transformar o senso comum em conhecimento.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A estratégia recomendada é que o professor evite confrontar os saberes adquiridos com um conhecimento curricular já pronto, mas que ajude os estudantes a frequentemente transitar de sua prática diária aos conhecimentos escolares, aprimorando tanto o fazer quanto o saber. Assim, mais que explanar, o professor deve mediar.

Nesse sentido, a educação na EJA deve ter por objetivo uma formação que tanto proporcione o desenvolvimento de competências e habilidades quanto dialogue com o que está além dos muros da escola, considerando suas aplicações no cotidiano. A tarefa é bastante complexa porque as turmas da EJA costumam ser muito diversas: há estudantes que estão se inserindo no mundo do trabalho e há aqueles que já saíram; há os que lidam com preconceito diariamente e há aqueles que nunca sofreram essas situações; há, inclusive, a possibilidade de estudantes de áreas urbanas e rurais estarem na mesma turma. Por isso, recomenda-se sempre que os estudantes tenham a primeira palavra sobre situações concretas. Escutar na EJA é tão importante quanto explicar os conteúdos.

Evasão escolar

Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) apresentados no **Anuário brasileiro da educação básica** de 2021 mostram que, embora o ensino fundamental tenha sido universalizado no Brasil, com 98% de crianças e adolescentes matriculados, somente 82,4% dos jovens até 16 anos o completaram em 2020. A evasão afeta principalmente a população mais vulnerável economicamente, com 75,2% das crianças e dos adolescentes entre os 25% mais pobres concluindo o ensino fundamental em 2020. Outros recortes mostram que também há um fator racial: entre pessoas pretas e pardas, a taxa de conclusão é, respectivamente, de 77,5% e 79,6%. No total, considerando a população adulta, cerca de 51 milhões de pessoas não concluíram o ensino fundamental ou seus equivalentes passados, como o primário e o ginásio (fonte: TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Anuário brasileiro da educação básica**: 2021. São Paulo: Moderna, 2021. p. 37-87. Disponível em: https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/07/Anuario_21final.pdf. Acesso em: 26 abr. 2024).

Apesar desse número, a quantidade de matrículas na EJA tem diminuído nos últimos anos: em 2010, havia 2 898 206 estudantes matriculados no ensino fundamental da EJA; dez anos depois, o público era de 1 750 169 estudantes. Em 2023, apenas 1 575 804 estudantes estavam matriculados nela (fontes: TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Anuário brasileiro da educação básica**: 2021. São Paulo: Moderna, 2021. p. 88. Disponível em: https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/07/Anuario_21final.pdf. Acesso em: 26 abr. 2024; BRASIL. Ministério da Educação. **Censo escolar da educação básica 2023**: resumo técnico: versão preliminar. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2024. p. 43. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2023.pdf. Acesso em: 26 abr. 2024).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Assim como no ensino regular, a evasão escolar é um acontecimento recorrente nas turmas da EJA e, em muitos casos, o motivo da desistência pode ser aquele que afastou os estudantes no passado: falta de acesso à escola, impossibilidade de conciliá-la com trabalho e obrigações familiares, ou o fato de não se atribuir valor aos estudos. Todas essas explicações estão presentes nos dados da Pnad de 2023 (na qual não há distinção entre o ensino regular e a EJA) sobre os motivos pelos quais os entrevistados abandonaram a escola, sendo que o desinteresse aparece entre os mais citados por homens e mulheres.

Brasil: motivos para a evasão escolar entre jovens de 14 a 29 anos (2023)

Principal motivo de ter deixado ou nunca ter frequentado escola	Homens	Mulheres
Precisava trabalhar	53,4%	25,5%
Por gravidez	-	23,1%
Não tinha interesse em estudar	25,5%	20,7%
Outros motivos	14%	13,8%
Tinha de realizar afazeres domésticos ou cuidar de crianças, adolescentes, idosos ou pessoas com deficiência	0,8%	9,5%
Problemas de saúde permanentes	4,3%	3,4%
Não tinha escola na localidade, vaga ou turno desejado	2,3%	3,4%

Fonte: INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Pessoas de 14 a 29 anos que nunca frequentaram escola ou que já frequentaram e não concluíram o ensino médio [...]. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua anual**: 2º trimestre. Brasília, DF: IBGE, 2022. Campo de pesquisa: Educação. Data: 2023. Recorte: Brasil. Disponível em: https://sidra.ibge.gov.br/tabela/7217#resultado. Acesso em: 26 abr. 2024.

A desistência dos estudos precisa ser compreendida individualmente, considerando o sentido que a escola tinha anteriormente para cada um e qual é seu significado atual. Ainda que o objetivo dos estudantes seja melhorar as condições de vida, é importante que eles vejam os estudos como um meio de rico patrimônio cultural da humanidade e de compreender como o mundo natural, social e artístico está organizado.

Outra maneira de diminuir a evasão é ajudar o estudante a estabelecer laços com os colegas e o corpo docente:

> [...] É necessário, a partir dessa escuta e da identificação das vulnerabilidades de sua condição social, construir uma rede de proteção e de apoio a este jovem. Essa rede começa com uma boa acolhida, da qual a escuta é somente um dos aspectos. Demonstrar a esse jovem que a escola — na pessoa dos educadores, gestores, funcionários e outros colegas — importa-se com ele é um gesto altamente significativo. [...]
>
> SOUZA, Ewerton de. Jovens na EJA: como mudar uma história de abandono e exclusão? **Nova Escola Gestão**, 2 out. 2019. Disponível em: https://gestaoescolar.org.br/conteudo/2272/jovens-na-eja-como-mudar-uma-historia-de-abandono-e-exclusao. Acesso em: 27 abr. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Por fim, é necessário que a escola esteja aberta às dificuldades enfrentadas pelos estudantes e valorize a presença deles, com trabalhos significativos. O planejamento didático deve considerar que o tempo para esses estudantes é precioso, que manter a frequência é desafiador e que muitas dificuldades os afastam da escola. Isso não significa que se deva facilitar atividades ou avaliações, mas que a presença dos estudantes em sala de aula deve ser considerada como uma vontade genuína de aprimoramento.

Os diferentes perfis dos estudantes da EJA

Para tornar ainda maior o engajamento dos estudantes da EJA no processo de aprendizagem, é preciso considerar com mais profundidade o público que a frequenta. Embora as trajetórias de vida sejam sempre únicas, há problemas estruturais da sociedade brasileira que provocam a exclusão de grupos com base em características pessoais, como a cor da pele, a idade, o gênero e a classe social. Há também aqueles que, em razão dos delitos que cometeram no passado, cumprem pena em regime fechado. Grande parte dessas pessoas também passou por processos de exclusão social. A seguir, serão feitas algumas considerações sobre esses processos de exclusão, com sugestões de abordagem em relação aos grupos sociais que frequentam a EJA.

Pessoas idosas

Muitas das pessoas idosas talvez tenham passado décadas afastadas da escola, mas por algum motivo decidiram retomar seus estudos. Nessa condição, talvez os estudantes idosos possam apresentar algum tipo de insegurança em relação ao rendimento escolar, seja por dificuldades em acompanhar o ritmo da turma durante as aulas, seja por falta de aptidão para lidar com tecnologias digitais, entre outras. Além das dificuldades práticas presentes no dia a dia escolar, eles ainda precisam lidar com preconceitos associados à velhice.

A participação de pessoas mais velhas nas aulas da EJA pode beneficiar toda a turma, além de contribuir para a autoestima dos estudantes idosos. O amplo repertório de experiências de vida que essas pessoas possuem pode ajudar a ilustrar as diferenças entre modos de fazer e de viver no passado e no presente. Além disso, elas podem relatar quais foram os desafios de vida que enfrentaram, o modo como a falta de escolaridade impactou suas escolhas e possibilidades e como lidaram com processos e eventos históricos, como a hiperinflação e os eventos políticos nas décadas de 1980 e 1990.

O trabalho com estudantes idosos demanda do professor atenção na etapa de planejamento de conteúdos e procedimentos didáticos que possam se tornar obstáculos para o aprendizado deles. O uso de tecnologias digitais, por exemplo, como computador e celular, pode desestimular estudantes idosos. Por isso, sempre que possível, sugere-se propor um roteiro adicional de execução para determinados projetos ou atividades que exijam familiaridade com o mundo digital que algumas pessoas idosas talvez não tenham.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Em aulas expositivas, é importante demonstrar uma postura acolhedora em relação às pessoas idosas, pois elas podem se sentir inibidas com a falta de familiaridade com o ambiente escolar e com as explicações dadas em sala de aula pelo professor. Por isso, recomenda-se sempre que o professor monitore com cuidado o aprendizado desses estudantes e, se possível, converse com eles sobre suas dificuldades e como elas podem ser resolvidas.

Preconceito racial e educação de jovens e adultos

Dados da Pnad tabulados pelo **Anuário brasileiro da educação básica** de 2021 mostram que 87% das pessoas brancas até 16 anos concluem o ensino fundamental. A média brasileira é de 82%, mas esse índice não é atingido por todos: apenas 77,5% da população negra e 79,6% da população parda conseguem concluir o ensino fundamental. Ao mesmo tempo, pessoas pretas e pardas são a grande maioria nas turmas da EJA, representando 77,7% das matrículas no ensino fundamental, de acordo com informações do censo escolar (fontes: TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Anuário brasileiro da educação básica**: 2021. São Paulo: Moderna, 2021. p. 38. Disponível em: https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/07/Anuario_21final.pdf. Acesso em: 26 abr. 2024; BRASIL. Ministério da Educação. **Censo escolar da educação básica 2023**: resumo técnico: versão preliminar. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2024. p. 45. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2023.pdf. Acesso em: 26 abr. 2024).

A EJA, como medida reparadora, não deve visar somente corrigir uma desigualdade social provocada por mecanismos de exclusão que operam por meio do preconceito racial. Do ponto de vista dos conteúdos didáticos, a escola, considerando-se o ensino regular, deve incluir conteúdos didáticos que representem o Brasil como um país pluriétnico e com uma história diversa, marcada por séculos de escravização africana e aniquilação dos povos indígenas. Essa obrigatoriedade está prevista na Lei n. 10.639/2003 para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana (fontes: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 7 maio 2024; BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n. 1, de 17 de junho de 2004**. Brasília, DF: CNE, 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf. Acesso em: 7 maio 2024).

As diretrizes, aliás, separam a atuação da escola e, por consequência, do docente em duas áreas: a educação das relações étnico-raciais e o ensino de história e cultura afro-brasileira (fonte: BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, DF: MEC, 2004. p. 31. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/diversas/temas_interdisciplinares/diretrizes_curriculares_nacionais_para_a_educacao_das_relacoes_etnico_raciais_e_para_o_ensino_de_historia_e_cultura_afro_brasileira_e_africana.pdf. Acesso em: 30 abr. 2024).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

No contexto da legislação, é necessário incluir no planejamento conteúdos didáticos que contemplem os objetivos previstos nas leis e resoluções. Tendo em vista o público da EJA, majoritariamente composto de pessoas pretas e pardas, é necessário que as situações em que o racismo se manifesta na vida cotidiana sejam debatidas na sala de aula, dando às relações étnico-raciais uma abordagem transversal e trabalhando-as no âmbito do mundo do trabalho, das relações de gênero, dos direitos civis, políticos e sociais e de outras áreas da vida.

Muitas das reflexões feitas sobre o trabalho na EJA com estudantes pretos e pardos também podem ser levadas em consideração no que diz respeito a estudantes indígenas. Os conteúdos sobre história e cultura indígena também estão previstos em lei e desde 2008 estão presentes na LDB (fonte: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 10 mar. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 15 maio 2024).

Outras medidas que se aplicam a estudantes pretos e pardos e que podem ser igualmente utilizadas para indígenas são o acolhimento e a escuta. As experiências de vida da população indígena podem diferir muito das vivências do resto da população brasileira, seja pela cultura, seja pelos processos de expropriação aos quais os povos indígenas brasileiros foram submetidos ao longo do tempo.

Mais uma diferença importante é que estudantes indígenas podem ter passado por um processo de escolarização diferente do regular. A educação escolar indígena é geralmente ministrada nas terras indígenas e com princípios pedagógicos diferentes do ensino regular, e, ao se deparar com indígenas na sala de aula, o mais recomendável é que o professor converse longamente com os estudantes para saber como se deu a trajetória escolar deles e quais são os objetivos desses estudantes ao ingressar na EJA.

Gênero e educação

Antes de iniciar a discussão sobre o acesso à educação por gênero, é necessário retomar a tabela **Brasil: motivos para a evasão escolar entre jovens de 14 a 29 anos (2023)**, apresentada anteriormente neste manual. Nela, é possível identificar diferenças entre os motivos que levam adolescentes e adultos a abandonar a escola.

Os dados da Pnad descrevem papéis de gênero restringindo-os ao sexo dos entrevistados. Ainda que esse viés atrapalhe a leitura dos dados, é possível interpretá-los como papéis determinados atribuídos a homens e mulheres e que são determinantes para a evasão e o abandono escolar.

De acordo com a tabela, a maior parte dos adolescentes do sexo masculino abandonam a escola para trabalhar (53,4%). Adolescentes e adultas do sexo feminino abandonam por variados motivos, sendo os mais frequentes a necessidade de trabalhar (25,5%), a gravidez (23,1%) e os afazeres domésticos e cuidado com familiares (9,5%). Curiosamente, a proporção de pessoas do sexo masculino e do sexo feminino que afirmam ter abandonado a escola por ter pouco interesse nos estudos é semelhante, 25,5% e 20,7%, respectivamente.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Uma das tarefas da EJA é contribuir para que os estudantes possam ler o mundo. Assim, é necessário incluir nessa percepção de mundo as diferenças entre homens e mulheres, em prejuízo das últimas.

E como perceber essas diferenças na turma? Sempre que for possível, peça aos estudantes que tragam para a sala de aula relatos sobre como o gênero foi determinante para se ter acesso a serviços públicos ou a sucesso profissional. Por exemplo, nos trabalhos formais e informais, muitas vezes ocorre a demissão de gestantes ou puérperas. A maternidade, nesses casos, é vista como um empecilho pelos empregadores.

As mulheres também são excluídas de alguns trabalhos vistos como "masculinos", como na construção civil e nas fábricas. Assim, frequentemente elas acabam confinadas em ocupações em que predomina a informalidade, como o trabalho doméstico ou o trabalho com familiares. Muitas dessas mulheres enxergam na EJA uma maneira de superar os obstáculos impostos pela desigualdade e buscar melhores condições de vida. Ao retornarem para a escola, as estudantes buscam, e geralmente encontram, um espaço de desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico, além de se sentirem acolhidas.

> [...] a gente teve uma aula de português e a gente fez um círculo na sala e cada um tinha que ler um trecho, e eu não consegui ler, mas a professora disse que eu não precisava ler e chegou uma altura assim que eu não conseguia estar mais ali. Eu virei para ela e estendi a mão, e falei para ela: "eu não consigo!" E ela segurou a minha mão e continuou dando aula, ela continuou ainda por alguns minutos dando aula e segurando a minha mão [...] (MARIA QUITÉRIA).
>
> LIMA, Francisca Vieira; WIESE, Andréia Faxina; HARACEMIV, Sonia Maria Chaves. As mulheres da EJA: do silenciamento de vozes à escuta humanizadora. **Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 30, n. 63, p. 146, jul./set. 2021.

Um último tema que deve ser abordado é como lidar com pessoas que passaram por situações de violência, principalmente mulheres. Como o público da EJA geralmente é composto de indivíduos que sofreram processos de exclusão social, é possível que haja estudantes mulheres que vivenciaram situações de violência por parte de seus companheiros.

Até recentemente, era frequente que mulheres fossem proibidas por seus companheiros de iniciar ou dar continuidade aos estudos e à vida profissional. Ao fim do relacionamento, essas mulheres podem ter passado por vulnerabilidade financeira ou outra forma de violência patrimonial. Além da sensibilidade para trabalhar esses temas em sala de aula, é importante que o professor perceba que, para essas pessoas, a EJA é um recomeço e uma forma de reaver o que lhes foi interditado. É necessário lembrar também que o caráter reparador da EJA não se restringe aos conteúdos didáticos e que o estudo está ligado também ao desenvolvimento da autoestima e da autonomia.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Pessoas LGBTQIAPN+

Outro grupo social que passa por processos de exclusão social é a população LGBTQIAPN+ (lésbicas, *gays*, bissexuais, transgêneros, *queers*, intersexuais, assexuais, pansexuais, não binários e outras identidades). Ainda é frequente que pessoas LGBTQIAPN+ se vejam privadas de direitos básicos em razão de sua identidade de gênero, como o direito à educação, à saúde ou a um trabalho digno.

Dados coletados pela Organização não Governamental (ONG) Transgender Europe e divulgados pela Organização das Nações Unidas (ONU) mostram que o Brasil é o país onde mais pessoas trans são assassinadas no mundo, sendo essa uma das causas de sua baixa expectativa de vida, estimada em 35 anos. Essa estatística mostra também que outros fatores contribuem para o grande número de assassinatos, como o racismo: travestis e mulheres trans negras são as pessoas que mais sofrem com essa violência (fonte: NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Igualdade de direitos de pessoas LGBTQIA+ ainda enfrenta altos índices de violência no Brasil. **ONU Notícias**, Brasília, DF, 17 maio 2023. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/232003-igualdade-de-direitos-de-pessoas-lgbtqia-ainda-enfrenta-altos-%C3%ADndices-de-viol%C3%AAncia-no-brasil. Acesso em: 29 abr. 2024).

As discriminações que afetam a população LGBTQIAPN+ estão presentes nas mais diversas situações da vida cotidiana e se manifestam no universo escolar, sendo uma das causas da evasão escolar. A tese de Jerry Adriani da Silva mostra a existência de uma hierarquia de valor quando se trata da diversidade sexual, com as pessoas transexuais sendo vítimas dos maiores preconceitos (fonte: SILVA, Jerry Adriani. **Diversidade sexual na educação de jovens e adultos (EJA)**: limites e possibilidades da efetivação do direito à educação. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016).

É muito importante que o docente da EJA não reproduza em sala de aula as práticas de exclusão que afastaram os estudantes da escola em sua primeira tentativa de escolarização. Nesse sentido, é importante acolher as experiências de vida, permitindo que essas pessoas se expressem livremente em sala de aula nas ocasiões apropriadas. Os relatos de vida podem servir de base para que o professor evidencie, nas trajetórias individuais, como agem os processos estruturais de exclusão. Dar oportunidade para que pessoas LGBTQIAPN+ expressem seus pontos de vista sobre os eventos cotidianos também contribui para a humanização do outro e para a adoção de uma postura mais tolerante.

Outro cuidado que pode ser tomado é permitir que os estudantes escolham como querem ser chamados, com os respectivos pronomes. Essa medida é importante sobretudo para estudantes transexuais e estimula o respeito à identidade de gênero da pessoa. Ao utilizar exemplos em sala de aula, o professor pode recorrer a situações abrangentes, em que pessoas de diferentes gêneros e orientações sexuais se sintam contempladas. É possível conhecer outras medidas que podem ser tomadas para criar um ambiente acolhedor para pessoas LGBTQIAPN+ em sala de aula no seguinte artigo:

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMO criar uma sala de aula inclusiva para LGBTQIAPN+ e todos os estudantes. ***Blog da Cengage***, São Paulo, 20 jun. 2023. Disponível em: https://www.cengage.com.br/como-criar-uma-sala-de-aula-inclusiva-para-lgbtqiapn-e-todos-os-estudantes/. Acesso em: 29 abr. 2024.

Trabalhadores

O trabalho e o mundo do trabalho, ou seja, o conjunto de relações sociais que conformam e regulam a atividade humana de transformar a natureza, permeiam a EJA em todos os seus estágios de realização. É muito comum que os estudantes retornem à escola visando melhores condições de vida por meio de uma inserção mais favorável no mercado de trabalho. Até mesmo entre os jovens que foram transferidos para a EJA após inúmeras retenções no ensino regular, o trabalho é tema que desperta interesse.

É no mundo trabalho e, mais especificamente, no mercado de trabalho que características como idade, identidade de gênero, orientação sexual, origem cultural e escolaridade se tornam desvantagens na concorrência por melhores ocupações e condições de vida. Pessoas que não se enquadram em determinados padrões são muitas vezes preteridas em vagas de emprego e relegadas ao trabalho informal, como é o caso de determinados grupos LGBTQIAPN+, como transexuais.

Por estarem nas margens do mercado de trabalho, os estudantes da EJA são sempre os mais afetados pelas oscilações da economia e pela rigidez das reformas trabalhistas e previdenciárias. A situação se agrava ainda mais se levarmos em consideração que os estudantes da EJA das etapas 1 a 4, que correspondem aos anos iniciais do ensino fundamental, estão dando os primeiros passos nas práticas de alfabetização e de matemática, na compreensão dos processos sociais e do letramento digital.

Para propor experiências substanciais, aconselha-se ao professor que estimule os estudantes a atribuir significado aos conteúdos pedindo que os relacionem às experiências pessoais. Assim, as experiências de trabalho também podem ser lidas pelas óticas de identidade de gênero, etnia, idade, entre outras. O professor pode fazer perguntas que relacionem essas características pessoais à identidade dos sujeitos que estudam. Por que um trabalhador idoso é demitido? Por que uma trabalhadora doméstica entra mais cedo no trabalho? Por que a maior parte dos vigias é composta de homens? Por que há discriminação de pessoas homossexuais em muitas profissões?

Nesses casos, o professor deve abordar os assuntos de maneira sensível e assumindo o papel de condutor das discussões, para que os estudantes não se sintam inferiorizados, culpados ou impotentes diante dos constrangimentos ocasionados pelo trabalho ou pela falta dele. É necessário lembrar que o trabalho também é um direito e que a manutenção de uma parcela da sociedade sem ocupação é um processo desumanizador e que não pode ser atribuído somente a condutas individuais.

> Reconhecer o trabalho como formador nos obriga a aprofundar no não trabalho, no trabalho instável, precarizado como de-formador. A procura de milhares de adolescentes, jovens e adultos por uma nova tentativa de educação revela, de um lado, que suas experiências de desemprego e subemprego roubam-lhes sua humanidade. De outro lado, revelam-lhes a esperança de recuperar sua humanidade roubada em itinerários pela educação, por uma vida justa. Em que processos de desumanização nos aprofundar? O primeiro olhar será para identificar, entender e trabalhar esses adolescentes, jovens e adultos às escolas e à EJA como vitimados por essas relações de produção e de trabalho de onde vêm e para onde voltam. Não será suficiente mostrar-lhes essas relações, mas inventar artes de trabalhar como educadores as marcas humanas-desumanas das relações opressoras de trabalho que vêm desde a infância.
>
> ARROYO, Miguel. **Passageiros da noite**: do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa. Petrópolis: Vozes, 2017. p. 65-66.

É importante lembrar que um dos objetivos da EJA é instrumentalizar os estudantes para que possam se aprimorar pessoal e profissionalmente e, assim, buscar novas oportunidades de trabalho, valorizando a participação deles nas atividades promovidas em sala de aula e fora dela.

Pessoas privadas de liberdade

As pessoas privadas de liberdade são aquelas que estão cumprindo penas de detenção e de reclusão no sistema prisional brasileiro. Também são privados de liberdade adolescentes que estão em regime de internação (fontes: BRASIL. Casa Civil. Decreto-lei n. 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Diário Oficial da União**, Rio de Janeiro, 31 dez. 1940. Art. 33. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Decreto-Lei/Del2848.htm. Acesso em: 10 maio 2024; BRASIL. Casa Civil. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Art. 90. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 30 abr. 2024).

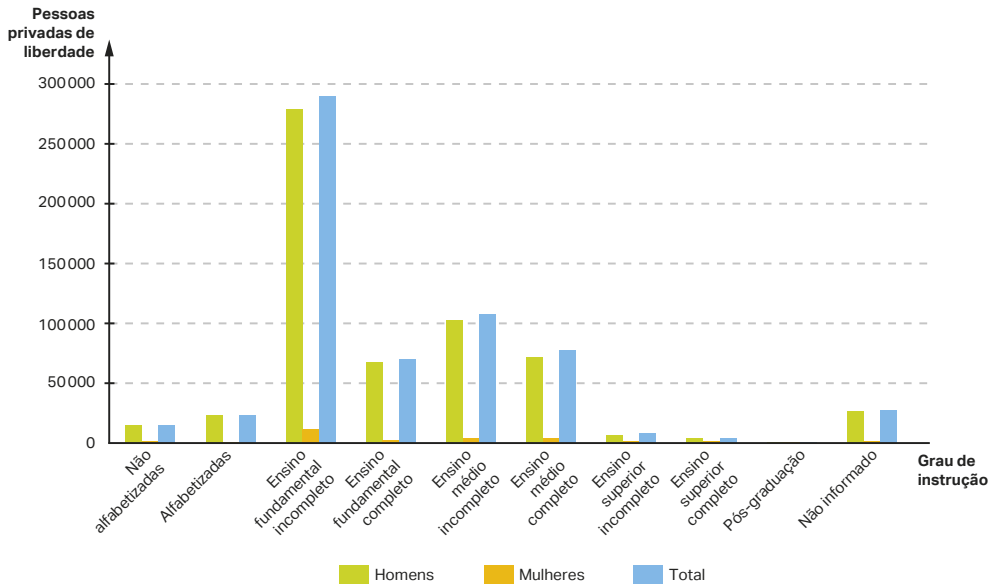
O direito à educação no sistema prisional foi estabelecido na Lei n. 7.210/1984, conhecida como Lei de Execução Penal, e visava garantir aos detentos e reclusos direitos sociais e civis. Como só pessoas com mais de 18 anos podem frequentar o sistema prisional, o direito à educação é atendido por meio da educação de jovens e adultos. A EJA para a população prisional, contudo, deve seguir orientações específicas que constam nas Diretrizes Nacionais para a oferta de educação para jovens e adultos privados de liberdade em estabelecimentos penais, bem como verificar a possibilidade de integrar as atividades laborais e artístico-culturais desenvolvidas no ambiente prisional ao projeto pedagógico. Jovens em internação podem continuar os estudos no ensino regular dentro da instituição ou na EJA (fontes: BRASIL. Casa Civil. Lei n. 7.210, de 11 de julho 1984. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 13 jul. 1984. Art. 11. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L7210.htm. Acesso em: 15 maio 2024; BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n. 2**, **de 19 de maio de 2010**. Brasília,

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

DF: CNE, 2010. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECEBN22010.pdf?query=Brasil. Acesso em: 15 maio 2024).

Pessoas em reclusão e detenção são, de forma geral, indivíduos que poderiam estar empregados, pois uma das razões para a existência de uma população prisional tão grande pode ser atribuída à crise do trabalho, que tira das camadas mais pobres as expectativas de melhorar de vida por meio de uma ocupação. Aliás, parte significativa dos reclusos e detentos não chegou a concluir o ensino básico, sequer os anos iniciais do ensino fundamental, conforme dados do gráfico a seguir.

Brasil: pessoas privadas de liberdade por grau de instrução (2023)



Fonte: BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Relatórios de informações penais**: Relipen: 1º semestre 2023. Brasília, DF: Senappen, 2023. p. 91. Disponível em: https://www.gov.br/senappen/pt-br/assuntos/noticias/senappen-lanca-levantamento-de-informacoes-penitenciarias-referentes-ao-primeiro-semestre-de-2023/relipen. Acesso em: 30 abr. 2024.

O trabalho com a população prisional pode exigir do professor medidas que talvez não estejam entre as práticas docentes da modalidade regular e da EJA. Uma delas é a de lecionar dentro de estabelecimentos prisionais, que impõem restrições de acesso a materiais escolares além dos essenciais, como o caderno e o livro. Dificuldades como a superlotação do estabelecimento também podem impactar o trabalho do professor, assim como a existência de grades que separam docentes e estudantes.

Outras limitações podem ocorrer em virtude da impossibilidade de dispor livremente os estudantes em sala de aula, formando estações de trabalho ou mesmo dispô-los em roda. O cotidiano nesses estabelecimentos pode impactar a saúde mental das pessoas privadas de liberdade e até mesmo a do professor.

Alguns temas de estudo, como aqueles sobre os direitos e sobre a cidadania, ao mesmo tempo que são essenciais para a população privada de liberdade, devem ser trabalhados com cuidado, uma vez que é muito provável que esses direitos tenham sido negados ou atendidos de forma precária ao longo da vida, abarcando até a atual condição em que essa população se encontra.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Esses obstáculos, contudo, não podem se tornar impedimentos para que se respeite o direito à educação. O acolhimento oferecido aos demais grupos sociais não deve ser negado às pessoas privadas de liberdade, embora suas trajetórias de vida muitas vezes envolvam episódios de violência. Além disso, a EJA, por ser preferencialmente articulada ao ensino profissionalizante, oferece uma saída para pessoas que, ao serem marginalizadas durante o processo de ressocialização, se veriam sem opções a não ser retomar atividades criminosas.

As situações descritas anteriormente tornam o apoio das instituições ainda mais necessário. Os estudantes privados de liberdade precisam, ao longo dos estudos, conceber planos para o futuro que envolvam a ressocialização e a reintegração ao restante da sociedade. Um dos meios de obter essa reintegração é prosseguir com a formação escolar e obter certificações e conhecimentos, bem como desenvolver atitudes que facilitem seu reingresso nas mais variadas esferas da vida, sobretudo nos setores produtivos.

Tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs)

A internet e as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) são ferramentas importantes para a compreensão do funcionamento do mundo contemporâneo. Os estudantes da EJA, principalmente nas etapas iniciais, fazem uso dessas tecnologias seja por meio de interfaces que permitem a operação por voz, seja com uso da comunicação não verbal por meio de imagens.

Embora se trate de uma forma engenhosa de inserção no mundo digital, esses estudantes muitas vezes não estão instrumentalizados para compreender como a sociedade está se organizando em torno das TDICs no mundo do trabalho, na política e até mesmo nas relações pessoais. Essa é apenas uma das faces da exclusão digital, que também se manifesta na falta de acesso a aparelhos atualizados ou a conexão de qualidade, na falta de letramento digital e de educação midiática.

É necessário familiarizar os estudantes com as tecnologias, problematizando seu uso e contribuindo para a utilização segura da internet.

O professor pode verificar a possibilidade de priorizar trabalhos em grupos se identificar que nem todos os estudantes possuem meios materiais de acessar a internet. Pode ser necessário promover adaptações nas atividades ou nas orientações oferecidas por este manual, para transformar as propostas de caráter individual em atividades em duplas, trios ou grupos, organizados em função da quantidade de estudantes que possam utilizar telefones celulares com acesso à internet.

Outra opção seria pensar de forma conjunta com a turma ou sugerir aos estudantes formas de realização das atividades sem o uso da internet ou conversar com a turma sobre outras possibilidades de realização, fomentando o desenvolvimento da autonomia, do pensamento criativo, da participação coletiva e da solidariedade.

Ao trabalhar o mundo digital, é necessário abordar conteúdos curriculares que expliquem o papel das novas tecnologias na transformação das sociedades e no mundo do trabalho.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPOSIÇÃO DA COLEÇÃO

Livros

A coleção é composta de livro do estudante e manual do professor, nas versões impressa e digital. Os livros estão organizados em etapas para cumprir o estudo da educação de jovens e adultos para os anos iniciais do ensino fundamental.

Livros impressos

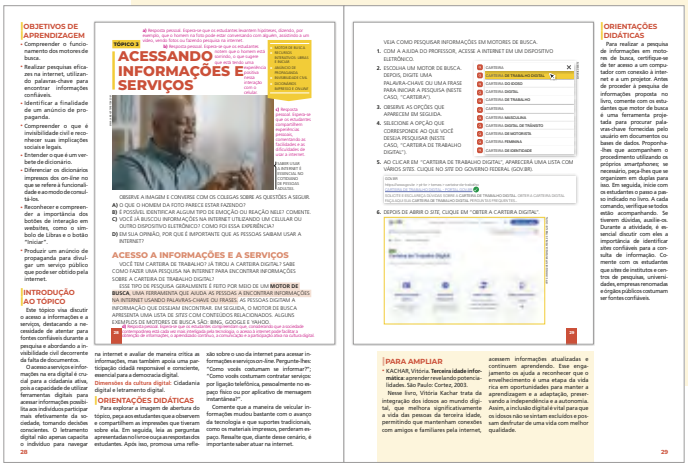
Livro do estudante

O volume é organizado em duas etapas. Cada etapa apresenta 12 tópicos que distribuem os conteúdos a ser trabalhados em sala de aula.



Manual do professor

Este manual reproduz o livro do estudante na íntegra, em miniatura, com as respostas em magenta, bem como apresenta informações que vão auxiliar a planejar e a ministrar as aulas. Nas laterais, estão objetivos de aprendizagem, introdução aos tópicos que serão estudados e orientações didáticas que ajudarão a desenvolver as propostas presentes no livro do estudante, além de ampliações e aprofundamentos para enriquecer as abordagens didáticas.



Livros digitais

Livro do estudante e manual do professor no formato digital, em HTML, o que oportuniza o acesso ao material em diferentes aparelhos digitais: *smartphones*, *notebooks* e *tablets*, por exemplo.

Objetos educacionais digitais

Ao longo do volume, ícones indicam objetos educacionais digitais que podem ser acessados pelo professor e pelos estudantes para enriquecer a aprendizagem de maneira dinâmica e promover o uso de ferramentas digitais presentes no dia a dia.

FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA COLEÇÃO

Uma coleção para quem percorreu muitos caminhos

Destinada à educação de jovens e adultos, esta coleção está alicerçada sobre diferentes teorias de ensino-aprendizagem de maneira a atender às peculiaridades que caracterizam a educação de jovens (a partir de 15 anos) e de adultos. Os conteúdos propostos articulam-se para a formação de um cidadão pleno e autônomo, que valorize os conhecimentos que adquiriu ao longo da vida e se sinta estimulado a prosseguir os estudos. Esses elementos combinados permitem ao professor colocar os estudantes no centro do processo educativo e no caminho de uma trajetória escolar que seja dotada de significado, capacitando-os a realizar seus desejos e sonhos.

Esta coleção mescla elementos do Método Paulo Freire com conceitos da Andragogia defendida por Malcolm Knowles (1913-1997) e contribuições de recentes avanços da Neurociência. Combinam-se, assim, metodologias que convergiram na renovação do modo de tratar os jovens e os adultos que voltam para as salas de aula a resultados de pesquisas empíricas realizadas em todo o mundo sobre como o cérebro aprende.



CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS

Professora e estudantes da EJA na Escola Municipal Pedro Pereira da Silva na Comunidade Quilombola de Muquém em União dos Palmares (AL), em 2022.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Linhas se emaranham

No início da década de 1960, um grupo de adultos não alfabetizados, vivendo perto de Angicos, no Rio Grande do Norte, passou a reconhecer as letras do alfabeto e a usá-las para ler e escrever depois de 45 dias de curso com alguns voluntários universitários (mediadores).

Em sua maioria, as turmas eram compostas de estudantes que foram obrigados a trocar o lápis e o papel pela enxada e outros instrumentos de trabalho.

Para alfabetizá-los, os mediadores colocaram em prática um método elaborado pelo educador Paulo Freire, que se baseava no reconhecimento das necessidades daqueles que não tiveram oportunidade de se alfabetizar nos cursos regulares. O Método Paulo Freire marcou uma mudança decisiva na educação de jovens e adultos no Brasil:

> Os resultados obtidos — trezentos trabalhadores alfabetizados em 45 dias — impressionaram profundamente a opinião pública. Decidiu-se aplicar o método por todo o território nacional, mas dessa vez com o apoio do governo federal. Foi assim que, de junho de 1963 a março de 1964, realizaram-se cursos de formação de coordenadores na maior parte das capitais dos estados brasileiros (no estado do Rio de Janeiro, mais de 6 000 pessoas foram inscritas); cursos também foram criados nos estados do Rio Grande do Norte, São Paulo, Bahia, Sergipe e Rio Grande do Sul, reunindo vários milhares de pessoas. O plano de ação de 1964 previa a instalação de 20 000 círculos culturais, capazes de formar, no mesmo ano, aproximadamente dois milhões de alunos (cada círculo formando, em dois meses, trinta alunos).
>
> FREIRE, Paulo. **Conscientização**. Tradução: Tiago José Risi Leme. São Paulo: Cortez, 2018. *E-book*.

Paulo Freire conseguiu atrair os estudantes de volta para as salas de aula com elementos que faziam parte do dia a dia deles e, a partir disso, problematizar a situação em que viviam. O estudante lavrador que participava de um processo de alfabetização freiriano aprendia, ao relacionar imagens e letras, como se escreviam pá, terra, plantação, água e tantas outras coisas que faziam parte de sua vida.

Aos poucos, os estudantes reconheciam as letras individualmente e as associavam aos sons que representam. Ao conseguir identificar a representação, passavam a localizar as mesmas letras em outras palavras e, assim, paulatinamente, entendiam o funcionamento do sistema alfabético de escrita.

O procedimento aplicado e Angicos pode ser explicado, simplificadamente, da seguinte maneira: a realidade trazida por um tema gerador (termo freiriano, que poderia ser, por exemplo, o trabalho ou o campo) serve de arcabouço para o contato com as letras, os sons que elas representam e, a partir desse conhecimento, desenvolve-se e se consolida a alfabetização.

Ao mesmo tempo que a realidade sustentava o conteúdo e embasava os fundamentos para a apresentação do sistema de escrita alfabética, ela era colocada em debate na sala de aula. Ao redor do tema gerador, os participantes, conduzidos pelo mediador,

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

questionavam o que estavam vivendo. Faziam-se ouvir e eram ouvidos. Suas ideias eram consideradas. Reclamações e lamentos eram compartilhados. Soluções eram buscadas. O mundo passava a ser maior do que quando eles tinham chegado. Paulo Freire entendia que "A leitura do mundo precede a leitura da palavra" (FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 2003. p. 11).

A reviravolta que o método causou propõe, portanto, que os estudantes passivos, sentados diante de um professor detentor de todo o saber, passem a ter atitude frente à realidade. Em outras palavras, eles não estão na escola apenas para receber o conteúdo e reproduzi-lo, mas para dialogar a partir dele. A chamada educação bancária (expressão freiriana) deu lugar à Pedagogia Crítica. Ao propor a escuta e o diálogo, o Método Paulo Freire, em última instância, mostra respeito pela pessoa que, embora não alfabetizada, possui uma história de vida que precisa ser levada em consideração durante seu aprendizado:

> Ao contrário da "bancária", a educação problematizadora, respondendo à essência do ser da consciência, que é sua intencionalidade, nega os comunicados e existencia a comunicação. [...]
>
> [...] a educação problematizadora coloca, desde logo, a exigência da superação da contradição educador-educandos. Sem esta, não é possível a relação dialógica [...].
>
> FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 79. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021. p. 94-95.

Ao ouvir os estudantes e propor que eles ajam, Paulo Freire promove o desenvolvimento de um pensamento crítico, aliado à alfabetização ampla. Nesta coleção, preza-se o dialogismo desenvolvido com base em um tema gerador, que, combinado com o pensamento crítico, alicerça o processo de ensino-aprendizagem de jovens e adultos em geral.

A inspiração freiriana torna-se evidente na organização desta coleção. Os tópicos de estudo estão ancorados em campos temáticos relacionados aos processos sociais em que os estudantes estão inseridos. Além disso, há espaços destinados às reflexões em conjunto sobre o entorno, como o recurso **Roda de conversa**.

A utilidade do conhecimento para a EJA

Somam-se à metodologia freiriana as ideias que servem de base para a teoria da Andragogia, principalmente na forma dada por Malcolm Knowles, autor do hoje clássico **Aprendizagem de resultados** (1970). Knowles acreditava que o público da educação de jovens e adultos demandava da escola outra relação com o saber e do professor, métodos diferentes daqueles estabelecidos pela Pedagogia (fonte: VOGT, Maria Saleti Lock; ALVES, Elioenai Dornelles. Revisão teórica sobre a educação de adultos para uma aproximação com a andragogia. **Educação**, Santa Maria, v. 30, n. 2, p. 207, 2005):

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

> O modelo andragógico de Knowles, que conheceu ampla divulgação, suscitou um dos primeiros debates sistemáticos no panorama internacional da [Educação de Adultos] EA. Esse Debate surge da tentativa de restringir o domínio teórico da pedagogia, até então entendido em termos globais, contrapondo-lhe o que seria uma especificidade para o adulto: a andragogia. O debate foi-se desenvolvendo em torno do conceito e da visão teórica que subjaz ao modelo e que originou um conjunto de elaborações teórico-conceptuais, designadas perspectivas andragógicas.
>
> BARROS, Rosanna. Revisitando Knowles e Freire: Andragogia *versus* pedagogia, ou O dialógico como essência da mediação sociopedagógica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 44, p. 3, 2018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/TdjFHK3NrJdKQ5SrzZbBwjF/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 9 mar. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A Andragogia respeita a autonomia dos estudantes ao propor que um adulto não deve ser ensinado, mas acompanhado no seu aprendizado. Essa sutileza guarda em si uma forma original de enxergar como a atividade do adulto na sala de aula é diferente do comportamento de uma criança. O quadro a seguir apresenta uma comparação das diferenças que Knowles observa na educação de crianças e adolescentes e de jovens e adultos.

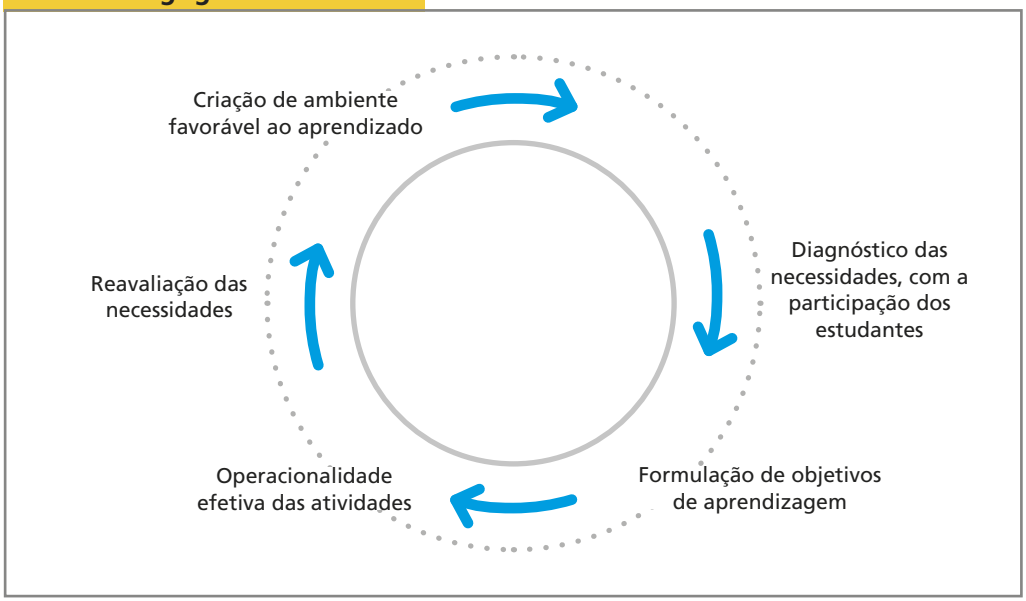
Diferenças entre o aprendizado de crianças e adolescentes e de jovens e adultos	
Crianças e adolescentes	**Jovens e adultos**
1. Sabem que têm de aprender	**1.** Sabem que o conhecimento será útil
2. Apresentam dependência em relação ao professor	**2.** São autodirecionados
3. Têm pouca experiência	**3.** Têm experiência que precisa ser considerada
4. Estão prontas para aprender	**4.** Aprendem o que têm necessidade
5. Veem sentido na aprendizagem no longo prazo	**5.** Veem sentido na aprendizagem no curto prazo
6. Têm motivação de ordem externa	**6.** Têm motivação de ordem interna

Portanto, para Knowles, assim como para Freire, os estudantes jovens e adultos não são uma folha em branco a ser escrita. Ao contrário, seus conhecimentos de vida, obtidos por experiências diversas, precisam ser considerados, ouvidos e utilizados.

As expectativas de conhecimento são diferentes na Andragogia, pois esta pressupõe que os estudantes adultos sabem o que desejam aprender e, se alguma coisa deve ser ensinada, ela deve atender ao esperado. A aprendizagem dos adultos passa necessariamente pela instrumentalização do saber. A motivação de um adulto para aprender é de ordem interna, pensada no curto prazo, e visa atingir objetivos concretos.

O ciclo andragógico de Malcolm Knowles é muito utilizado na didática para o ensino de adultos. Veja no esquema a seguir como a estrutura de ensino-aprendizagem arquitetada pelo professor é bastante clara e objetiva e oferece aos estudantes o que é necessário e útil, além de propor avaliações constantes ao longo do ciclo, de maneira que percebam seu próprio desenvolvimento.

Ciclo andragógico de Knwoles



EDIÇÃO DE ARTE

Fonte: VOGT, Maria Saleti Lock; ALVES, Elioenai Dornelles. Revisão teórica sobre a educação de adultos para uma aproximação com a andragogia. **Educação**, Santa Maria, v. 30, n. 2, p. 209, 2005.

Não por acaso, esta coleção visa conciliar a dialogicidade freiriana e o tema gerador à instrumentalidade do conhecimento. A maneira como ela está organizada e como seus objetivos de aprendizagem são apresentados a cada tópico não deixa perder de vista os temas reais e tão caros para a vida prática de jovens e adultos. Da mesma maneira, são de inspiração andragógica as propostas de avaliações de vários tipos, seja para diagnóstico das necessidades dos estudantes, seja para verificar o resultado ao final do período. Ao mesmo tempo, nas páginas desta coleção, são muitas as vezes em que a voz é dada aos estudantes da EJA.

Se a combinação da Andragogia com o Método Paulo Freire fica assim claramente estabelecida como elemento estruturador desta coleção, também são significativas as diferenças entre as duas teorias para que se entenda o substrato teórico da coleção. Leia a seguir os principais pontos em que os autores divergem.

Divergências metodológicas entre Malcolm Knowles e Paulo Freire	
Knowles	**Freire**
1. Aprendizagem para resolução de problemas e tarefas	**1.** Atitude para análise crítica da realidade
2. Centrada no indivíduo (psicologia humanista)	**2.** Pedagogia embutida na complexidade do social
3. Foco em um roteiro de atividade	**3.** Círculo de cultura — parte-se de consulta/diálogo
4. Professor com papel restrito	**4.** Unidade dialética entre sujeito, objeto de conhecimento e recriação do mundo

Fonte: BARROS, Rosana. Revisitando Knowles e Freire: Andragogia *versus* pedagogia, ou O dialógico como essência da mediação sociopedagógica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 44, p. 12-13, 2018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/TdjFHK3NrJdKQ5SrzZbBwjF/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 9 mar. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Embora Freire e Knowles pertençam a tradições intelectuais diferentes, é possível conciliar os princípios de cada método: ao mesmo tempo que se preza pela elaboração de um roteiro didático bem fundamentado, buscam-se momentos de diálogo ao redor de um tema gerador que pode direcionar a conversa para qualquer lado, dependendo apenas do professor e da turma. A escolha dos assuntos leva em consideração tanto os conhecimentos necessários para o progresso acadêmico quanto o estímulo à compreensão de aspectos fundamentais da sociedade brasileira.

Neurociência e o aprendizado de jovens e adultos

O senso comum, muitas vezes, diz que adulto não aprende, que se os estudantes não forem jovens não adianta, que para uma pessoa idosa é inútil estudar. Colocações como essas são apenas mitos, os chamados neuromitos, que rondam a complexidade e os mistérios do cérebro. Assim como inúmeras outras afirmações sem alicerce teórico, elas não possuem embasamento científico; ao contrário, já se demonstrou que não são verdadeiras. É o que tem revelado a Neurociência, área especializada em estudar o cérebro e suas funções.

Os neurônios, células responsáveis pelo transporte de informações de várias regiões do corpo por meio de interações químicas, tiveram seu funcionamento esquadrinhado e desenhado recentemente, no começo do século XX. Pesquisas nos últimos 30 anos demonstraram a relação entre a quantidade de conexões entre neurônios e atividades do cérebro, entre elas o aprendizado. O neurocientista Eric Jensen descreve o impacto do aprendizado na parte física do cérebro como um atalho na ativação dos neurônios. Quando um aprendizado se consolida no cérebro, ao mesmo tempo que há um aumento das conexões entre os neurônios, eles precisam de menos estímulos para ser acionados (fonte: JENSEN, Eric. **Teaching with the brain in mind**. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, 1998. p. 14).

Graças à Neurociência, hoje pode-se entender como a aprendizagem está relacionada à intensificação de sinapses (interações químicas) entre neurônios e outras células. Descobriu-se que esse aumento de atividade também reflete um aumento do número de neurônios ativados. Essa variação elástica foi batizada de "plasticidade cerebral":

> As estratégias pedagógicas promovidas pelo processo ensino-aprendizagem, aliadas às experiências de vida às quais o indivíduo é exposto, desencadeiam processos como a neuroplasticidade, modificando a estrutura cerebral de quem aprende. Tais modificações possibilitam o aparecimento dos novos comportamentos, adquiridos pelo processo da aprendizagem.
>
> COSENZA, Ramon Moreira; GUERRA, Leonor Bezerra. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011. p. 141-142.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Portanto, o próprio funcionamento do cérebro já desmente o mito de que é impossível adquirir novos conhecimentos em etapas mais avançadas da vida. Tanto ao comentar uma atividade em sala de aula quanto ao ler um texto para os estudantes, o professor ganha muito sabendo que há uma contraparte física sobre o cérebro de seus interlocutores. Não por acaso, esta coleção considera a Neurociência, em conjunto com as teorias de ensino-aprendizagem de Freire e Knowles, elemento de seu eixo teórico-estrutural.

Alguns conceitos da Neurociência dialogam com o que já foi exposto aqui a respeito da contextualização dos conhecimentos. Novos aprendizados ocorrem quando estão ligados a outros adquiridos anteriormente. Além disso, o aprendizado ocorre mais facilmente quando os estudantes veem relevância e sentido no conteúdo, o que, para um adulto, pode significar compreender melhor a realidade em que vive e aumentar sua capacidade de agir sobre ela ou atingir suas metas pessoais por meio do estudo.

Pelos motivos expostos, os conteúdos didáticos desta coleção dialogam com o cotidiano dos estudantes, mostrando como o conhecimento pode ser uma experiência transformadora, permitindo que eles desenvolvam uma postura crítica diante da realidade e, ao mesmo tempo, instrumentaliza-os e os faz ambicionar novas perspectivas de vida que incluam o mundo do trabalho e a realização pessoal.

Alfabetização na EJA

Como foi explicado anteriormente, a relação que os estudantes da EJA estabelecem com o mundo e com o saber é diferente. Por isso, sua alfabetização não deve ser conduzida da mesma maneira que no ensino regular. Os estudantes da EJA não formam palavras ou frases por formar, mas instrumentalizam sua alfabetização. Ao mesmo tempo, compreendem o mundo a partir de um pensamento crítico fundamental para sua formação cidadã.

Todo esse contexto exige que o professor alfabetizador desenvolva estratégias e atividades relacionadas com o mundo dos estudantes, que reconheça neles sujeitos com trajetórias de vida próprias e em construção.

> O aluno precisa construir e reconstruir o conhecimento a partir do que faz. Para isso, o professor também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que-fazer dos seus alunos. Ele deixará de ser um lecionador para ser um organizador do conhecimento e da aprendizagem.
>
> GADOTTI, Moacir. **A escola e o professor**: Paulo Freire e a paixão de ensinar. São Paulo: Publisher Brasil, 2007. p. 13.

Para conseguir isso, deve-se pensar interdisciplinarmente, mas enfatizando sempre as várias alfabetizações, entre elas a matemática e a científica. Faz-se necessário também a introdução das tecnologias e dos meios digitais com suas peculiaridades e linguagens, bem como a valorização neste processo das experiências dos estudantes no mundo do trabalho, tornando o aprendizado contextualizado e significativo. Por isso, a

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

alfabetização deve ser ampla e firmar um compromisso entre todas as áreas do conhecimento, com cada uma trabalhando o seu próprio conteúdo, mas também com todas elas se apoiando mutuamente, por meio de atividades complementares, que podem ser: indicação de textos, incentivo a redações, trabalho com a expressão oral, resolução de problemas, proposta de desafios matemáticos, desenvolvimento da capacidade de raciocínio lógico, debate sobre direitos e cidadania, questionamento do uso das ferramentas digitais etc.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CESAR DINIZ/PULSAR IMAGENS



Professora e estudante durante aula da educação de jovens e adultos na comunidade remanescente de quilombo Mata Cavalo de Cima, em Nossa Senhora do Livramento (MT), em 2020.

A consolidação da alfabetização de jovens e adultos, portanto, não deve levar em conta apenas as particularidades do perfil dos estudantes. O trabalho de alfabetizar em EJA depende muito da relação e do incentivo que os professores podem desenvolver, de modo a criar raízes, transformando as histórias de vida e formando cidadãos plenos.

PILARES DA COLEÇÃO

Esta coleção destinada à educação de jovens e adultos tem o compromisso de apoiar a prática docente e a formação integral dos estudantes. Para que esses objetivos sejam alcançados, a coleção se apoia em documentos oficiais, como o Parecer CNE/CEB n. 11/2000, que versa sobre Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos, relatado por Carlos Roberto Jamil Cury. Em sua concepção, o documento também bebeu na fonte de estudos teóricos da Andragogia, da Neurociência e do Método Paulo Freire (fonte: BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB n. 11/2000. **Diário Oficial da União**: seção 1e, Brasília, DF, 9 jun. 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf. Acesso em: 19 abr. 2024).

Esta coleção trabalha sob a perspectiva de quatro pilares fundamentais: **alfabetização ampla**, **círculos de cultura: mundo do trabalho**, **interdisciplinaridade** e **campos temáticos**. Esses pilares foram norteadores essenciais na elaboração da coleção. Vamos conhecê-los?

Alfabetização ampla

Tratada como um processo amplo, que considera as práticas sociais de leitura e escrita como produtos culturais, é o processo de alfabetização voltado à participação social e ao exercício da cidadania. Por isso, essas práticas são consideradas em todas as suas dimensões: política, linguística, sociocultural, econômica e cognitiva.

Círculos de cultura: mundo do trabalho

Os círculos de cultura valorizam o conhecimento prévio dos estudantes e apresentam questões relacionadas ao entorno deles, principalmente aquelas endereçadas ao mundo do trabalho. Promovem o desenvolvimento das competências para o século XXI: comunicação eficaz, pensamento crítico, liderança, atitude positiva e trabalho em equipe.

Interdisciplinaridade

A interdisciplinaridade como pilar garante que os conteúdos sejam trabalhados a partir dos mesmos princípios didáticos e com progressão articulada. Essa abordagem permite que os estudantes sistematizem seus conhecimentos de forma mais contextualizada e integrada ao seu cotidiano.

Campos temáticos

Os tópicos da coleção são contextualizados em campos temáticos, abordando situações de uma maneira que os estudantes as reconheçam em seu cotidiano, e dando-lhes ferramentas para se enxergarem como protagonistas de sua própria história, bem como para lhes propiciar o pleno exercício da cidadania.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Campos temáticos

Cada etapa desta coleção está organizada em tópicos que são permeados por campos temáticos. São eles:

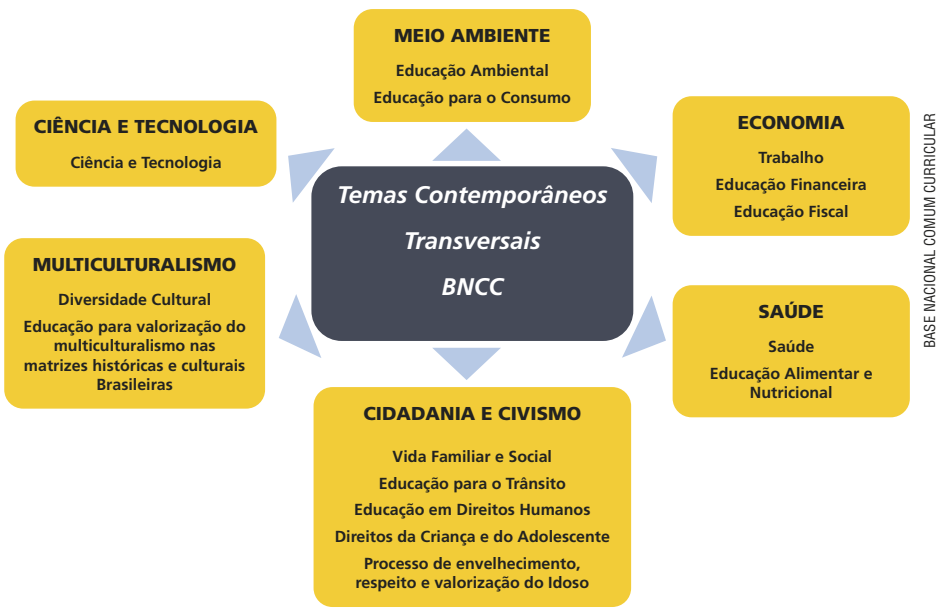
- **Cidadania e cultura**
- **Saúde e bem-estar**
- **Meio ambiente**
- **Economia, ciência e tecnologia**

Os campos temáticos buscam trazer conhecimentos novos, retomar debates e aprofundar conceitos, costurando os conteúdos formais escolares com aspectos da vivência e das experiências dos estudantes.

Os campos temáticos foram inspirados nos Temas Contemporâneos Transversais (TCTs) propostos pelo Ministério da Educação, em 2019, e nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pela ONU, em 2015 (fontes: BRASIL. Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC**: propostas de práticas de implementação 2019. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 22 abr. 2024; NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Objetivos de desenvolvimento sustentável**. Brasília, DF: ONU, 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs. Acesso em: 22 abr. 2024).

Os TCTs permitem abordar realidades e vivências dos estudantes, explorar e valorizar suas experiências, trazendo para o ambiente escolar saberes do cotidiano, tornando-os também objetos dinâmicos na aprendizagem.

Nesta coleção, conteúdos são apresentados de forma interdisciplinar e/ou transversal. Contextualizados por meio de assuntos e situações essenciais para o cotidiano dos estudantes, os campos temáticos buscam contribuir para a formação cidadã, política, social e ética deles.



Fonte: BRASIL. Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC**: propostas de práticas de implementação 2019. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/guia_pratico_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 22 abr. 2024.

Esta coleção defende que a aplicabilidade dos conhecimentos está relacionada ao que a vida exige, e não restrita a conteúdos curriculares apresentados no ambiente escolar. Essa concepção é fundamental para a EJA, posto que as vivências dos estudantes serão exploradas ao longo das áreas de conhecimento com diferentes abordagens e serão a base para a construção dos aprendizados.

Dessa maneira, ao longo do trabalho, os estudantes vão se deparar com diferentes atividades e ações que vão lhes permitir entender melhor situações que eles já podem ter vivenciado.

Já os ODS representam um esforço global de diferentes organismos governamentais, organizações internacionais e sociedades civis para: assegurar os direitos humanos em todas as nações; erradicar a pobreza; lutar contra a desigualdade e a injustiça; trabalhar pela igualdade de gênero e pelo empoderamento feminino; combater as mudanças climáticas, entre outros tantos desafios que preocupam a humanidade e colocam em risco a vida no planeta.



ONU

Imagem obtida em: NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Objetivos de desenvolvimento sustentável**. Brasília, DF: ONU, 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs. Acesso em: 22 abr. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Nesta coleção, os ODS se aliam aos TCTs, formando um pilar importante para reforçar discussões, reflexões e situações apresentadas aos estudantes, abordando assuntos de uma maneira que eles os reconheçam em seu cotidiano e dando-lhes ferramentas para se enxergarem como protagonistas de sua própria história, bem como para lhes propiciar o pleno exercício da cidadania.

Cidadania e cultura

Cidadão é o indivíduo que goza dos direitos civis e políticos de um Estado, e a cidadania diz respeito à qualidade de ser cidadão, ou seja, ser sujeito de direitos e deveres; entre esses deveres, está a participação política. Exercer a cidadania, portanto, requer o envolvimento ativo no âmbito social e político da vida, de maneira tanto individual quanto coletiva (fonte: BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Arts. 1º e 5º. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 10 maio 2024).

A definição de cultura é ampla e complexa. Ela é vivenciada e produzida por todos nós, seres humanos, em nosso cotidiano. Abrange conhecimentos, linguagens, crenças, artes, normas, leis, costumes, valores e hábitos adquiridos pelos indivíduos que compõem uma sociedade ou um grupo, transmitidos de uma geração à outra. Não existe cultura certa ou errada, superior ou inferior.

A cultura designa o conjunto de modos de ser, existir e pensar construídos por uma sociedade em determinado momento histórico. A cultura se vive e é adquirida na convivência social cotidiana, em diferentes ambientes. Além disso, é um direito garantido pela Constituição Federal (fonte: BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Art. 215. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 10 maio 2024).

Cidadania e cultura caminham juntas e estão presentes em todos os âmbitos da sociedade, uma vez que valorizar e respeitar a diversidade cultural do nosso país é essencial para a construção de ambientes sociais justos e igualitários.

Saúde e bem-estar

Segundo a Câmara dos Deputados, para a OMS, "saúde é um estado de completo bem-estar físico, mental e social e não apenas a ausência de doença". O conceito de saúde não se refere apenas ao bom funcionamento do corpo humano ou à oposição saúde/doença. Entende-se que saúde é também um valor coletivo em que a sociedade se organiza em defesa da qualidade de vida. A Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, em seu artigo 196, garante aos brasileiros a manutenção tanto de sua saúde quanto de seu bem-estar (fontes: BRASIL. Câmara dos Deputados. Decreto

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

n. 26.042, de 17 de dezembro de 1948. **Diário Oficial da União**, Rio de Janeiro, 25 jan. 1949. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1940-1949/decreto-26042-17-dezembro-1948-455751-publicacaooriginal-1-pe.html. Acesso em: 20 abr. 2024; BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Art. 196. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 abr. 2024).

Meio ambiente

A Lei n. 6.938, de 31 de agosto de 1981, que estabeleceu a Política Nacional do Meio Ambiente (PNMA), define o meio ambiente como "o conjunto de condições, leis, influências e interações de ordem física, química e biológica, que permite, abriga e rege a vida em todas as suas formas" (BRASIL. Casa Civil. Lei n. 6.938, de 31 de agosto de 1981. Dispõe sobre a Política Nacional do Meio Ambiente, seus fins e mecanismos de formulação e aplicação, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2 set. 1981. Art. 3º. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6938.htm. Acesso em: 20 mar. 2024).

De acordo com o artigo 225 da Constituição Federal, todos os brasileiros têm direito a viver em um ambiente ecologicamente equilibrado e preservado.

> Art. 225. Todos têm direito ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, bem de uso comum do povo e essencial à sadia qualidade de vida, impondo-se ao Poder Público e à coletividade o dever de defendê-lo e preservá-lo para as presentes e futuras gerações.
>
> BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Art. 225. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 10 maio 2024.

Mais que uma exigência da legislação, a aquisição de conhecimentos a respeito do ambiente e de sua preservação e conservação é fundamental para a compreensão de um mundo suscetível a mudanças climáticas e que precisa caminhar a passos rápidos em direção à economia verde.

Economia, ciência e tecnologia

Atualmente, todos nós, que estamos inseridos na sociedade, participamos do conjunto de atividades incluídas no conceito de economia, seja como força de trabalho (produzindo e distribuindo bens ou executando serviços), seja como consumidores. A economia, assim, é assunto de todos e está presente em vários momentos de nossa vida, fazendo parte de nosso desenvolvimento como cidadãos.

A ciência é um meio para buscar conhecimento nos mais diversos aspectos da realidade. Para compreender fenômenos que ocorrem no mundo e fora dele, recorre-se ao método científico. Ele parte de uma observação ou questionamento inicial, elaboração de hipóteses, experimentos que testem essa hipótese e verificação dos resultados com uma conclusão. É importante perceber que os resultados dos conhecimentos produzidos

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

pela ciência estão presentes em nosso cotidiano, e o método científico pode orientar ações do dia a dia.

A tecnologia pode ser definida como o uso sistemático de técnicas e conhecimentos no desenvolvimento ou aperfeiçoamento de algum processo ou ferramenta. Assim, os avanços tecnológicos estão presentes em todas as etapas da história: descoberta do fogo e desenvolvimento de instrumentos para caça são exemplos de tecnologias. Nos dias atuais, a palavra **tecnologia** é empregada para designar o uso de computadores e celulares, como *softwares* e *hardwares*; entretanto, há tecnologia na agricultura, nos processos que melhoram o aproveitamento do solo, no desenvolvimento de medicamentos e vacinas, na utilização de ferramentas que facilitam o trabalho, entre outros exemplos.

O conceito de tecnologia é essencial para compreender como as sociedades do presente e do passado lidam com técnicas e transformam a realidade. Nesse sentido, o conceito está ligado não só à ciência, como também à cultura, à cidadania, ao bem-estar, à conservação do ambiente e a outros tantos aspectos da vida humana.

Esses três temas se complementam entre si e se desenvolvem conjuntamente, permitindo conexão com os ODS. Sendo assim, economia, ciência e tecnologia foram relacionadas para formar esse campo temático da coleção.



KEINY ANDRADE/FOLHAPRESS

Aula de alfabetização em turma da EJA no Centro Integrado de Jovens e Adultos em São Paulo (SP), em 2021.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CONHEÇA SEU MANUAL DO PROFESSOR

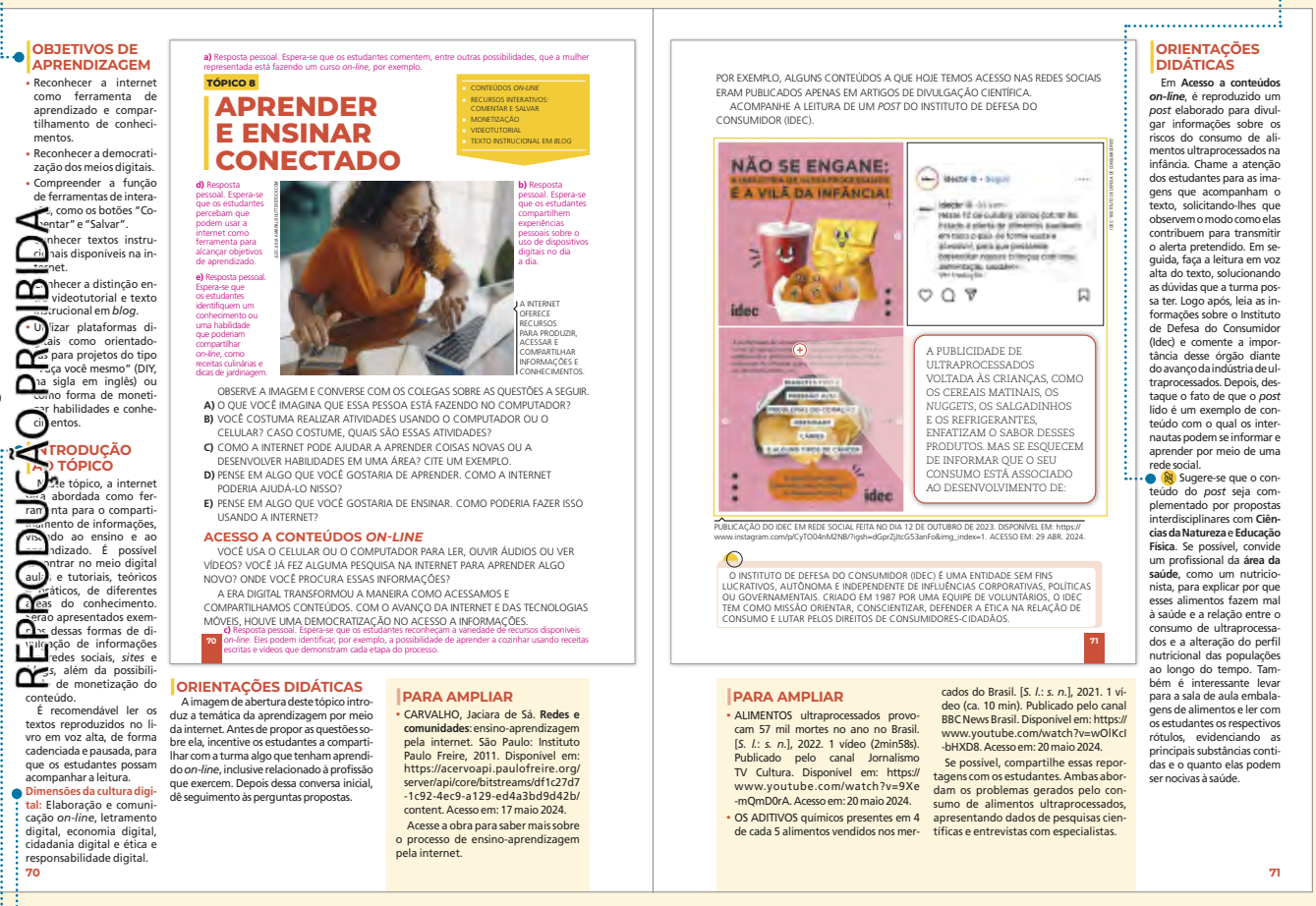
Objetivos de aprendizagem

Apresenta os objetivos de aprendizagem almejados em cada tópico.

Ícone de interdisciplinaridade

Sinaliza uma orientação didática que propõe abordagem interdisciplinar entre áreas do conhecimento e/ou componentes curriculares.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer a internet como ferramenta de aprendizado e compartilhamento de conhecimentos.
- Reconhecer a democratização dos meios digitais.
- Compreender a função de ferramentas de interação, como os botões "Comentar" e "Salvar".
- Reconhecer textos instrucionais disponíveis na internet.
- Reconhecer a distinção entre videotutorial e texto instrucional em *blog*.
- Utilizar plataformas digitais como orientadoras para projetos do tipo "faça você mesmo" (DIY, na sigla em inglês) ou como forma de monetizar habilidades e conhecimentos.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, a internet será abordada como ferramenta para o compartilhamento de informações, voltando ao ensino e ao aprendizado. É possível encontrar no meio digital aulas e tutoriais, teóricos e práticos, de diferentes áreas do conhecimento. Serão apresentados exemplos dessas formas de disseminação de informações em redes sociais, *sites* e *blogs*, além da possibilidade de monetização do conteúdo.

É recomendável ler os textos reproduzidos no livro em voz alta, de forma cadenciada e pausada, para que os estudantes possam acompanhar a leitura.

Dimensões da cultura digital: Elaboração e comunicação *on-line*, letramento digital, economia digital, cidadania digital e ética e responsabilidade digital.

70

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem, entre outras possibilidades, que a mulher representada está fazendo um curso *on-line*, por exemplo.

TÓPICO 8

APRENDER E ENSINAR CONECTADO

- CONTEÚDOS *ON-LINE*
- RECURSOS INTERATIVOS: COMENTAR E SALVAR
- MONETIZAÇÃO
- VIDEOTUTORIAL
- TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG*

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que podem usar a internet como ferramenta para alcançar objetivos de aprendizado.

e) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes identifiquem um conhecimento ou uma habilidade que poderiam compartilhar *on-line*, como receitas culinárias e dicas de jardinagem.

JULIA RAMALHO/STUDIO KDA

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compartilhem experiências pessoais sobre o uso de dispositivos digitais no dia a dia.

A INTERNET OFERECE RECURSOS PARA PRODUZIR, ACESSAR E COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E CONHECIMENTOS.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE VOCÊ IMAGINA QUE ESSA PESSOA ESTÁ FAZENDO NO COMPUTADOR?

B) VOCÊ COSTUMA REALIZAR ATIVIDADES USANDO O COMPUTADOR OU O CELULAR? CASO COSTUME, QUAIS SÃO ESSAS ATIVIDADES?

C) COMO A INTERNET PODE AJUDAR A APRENDER COISAS NOVAS OU A DESENVOLVER HABILIDADES EM UMA ÁREA? CITE UM EXEMPLO.

D) PENSE EM ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE APRENDER. COMO A INTERNET PODERIA AJUDÁ-LO NISSO?

E) PENSE EM ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE ENSINAR. COMO PODERIA FAZER ISSO USANDO A INTERNET?

ACESSO A CONTEÚDOS *ON-LINE*

VOCÊ USA O CELULAR OU O COMPUTADOR PARA LER, OUVIR ÁUDIOS OU VER VÍDEOS? VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA PESQUISA NA INTERNET PARA APRENDER ALGO NOVO? ONDE VOCÊ PROCURA ESSAS INFORMAÇÕES?

A ERA DIGITAL TRANSFORMOU A MANEIRA COMO ACESSAMOS E COMPARTILHAMOS CONTEÚDOS. COM O AVANÇO DA INTERNET E DAS TECNOLOGIAS MÓVEIS, HOUVE UMA DEMOCRATIZAÇÃO NO ACESSO A INFORMAÇÕES.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam a variedade de recursos disponíveis *on-line*. Eles podem identificar, por exemplo, a possibilidade de aprender a cozinhar usando receitas escritas e vídeos que demonstram cada etapa do processo.

70

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A imagem de abertura deste tópico introduz a temática da aprendizagem por meio da internet. Antes de propor as questões sobre ela, incentive os estudantes a compartilhar com a turma algo que tenham aprendido *on-line*, inclusive relacionado à profissão que exercem. Depois dessa conversa inicial, dê seguimento às perguntas propostas.

PARA AMPLIAR

- CARVALHO, Jaciara de Sá. **Redes e comunidades**: ensino-aprendizagem pela internet. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2011. Disponível em: https://acervoapi.paulofreire.org/server/api/core/bitstreams/df1c27d7-1c92-4ec9-a129-ed4a3bd9d42b/content. Acesso em: 17 maio 2024.

Acesse a obra para saber mais sobre o processo de ensino-aprendizagem pela internet.

POR EXEMPLO, ALGUNS CONTEÚDOS A QUE HOJE TEMOS ACESSO NAS REDES SOCIAIS ERAM PUBLICADOS APENAS EM ARTIGOS DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA.

ACOMPANHE A LEITURA DE UM *POST* DO INSTITUTO DE DEFESA DO CONSUMIDOR (IDEC).

JOSEMBERG S. DIAS/STUDIO KDA

A PUBLICIDADE DE ULTRAPROCESSADOS VOLTADA ÀS CRIANÇAS, COMO OS CEREAIS MATINAIS, OS NUGGETS, OS SALGADINHOS E OS REFRIGERANTES, ENFATIZAM O SABOR DESSES PRODUTOS, MAS SE ESQUECEM DE INFORMAR QUE O SEU CONSUMO ESTÁ ASSOCIADO AO DESENVOLVIMENTO DE:

PUBLICAÇÃO DO IDEC EM REDE SOCIAL FEITA NO DIA 12 DE OUTUBRO DE 2023. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/CyTO04nM2NB/?igsh=dGprZjJtcG53anFo&img_index=1. ACESSO EM: 29 ABR. 2024.

O INSTITUTO DE DEFESA DO CONSUMIDOR (IDEC) É UMA ENTIDADE SEM FINS LUCRATIVOS, AUTÔNOMA E INDEPENDENTE DE INFLUÊNCIAS CORPORATIVAS, POLÍTICAS OU GOVERNAMENTAIS. CRIADO EM 1987 POR UMA EQUIPE DE VOLUNTÁRIOS, O IDEC TEM COMO MISSÃO ORIENTAR, CONSCIENTIZAR, DEFENDER A ÉTICA NA RELAÇÃO DE CONSUMO E LUTAR PELOS DIREITOS DE CONSUMIDORES-CIDADÃOS.

71

PARA AMPLIAR

- ALIMENTOS ultraprocessados provocam 57 mil mortes no ano no Brasil. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (2min58s). Publicado pelo canal Jornalismo TV Cultura. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9Xe-mQmD0rA. Acesso em: 20 maio 2024.
- OS ADITIVOS químicos presentes em 4 de cada 5 alimentos vendidos nos mercados do Brasil. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (ca. 10 min). Publicado pelo canal BBC News Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wOlKcl-bHXD8. Acesso em: 20 maio 2024.

Se possível, compartilhe essas reportagens com os estudantes. Ambas abordam os problemas gerados pelo consumo de alimentos ultraprocessados, apresentando dados de pesquisas científicas e entrevistas com especialistas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Acesso a conteúdos *on-line***, é reproduzido um *post* elaborado para divulgar informações sobre os riscos do consumo de alimentos ultraprocessados na infância. Chame a atenção dos estudantes para as imagens que acompanham o texto, solicitando-lhes que observem o modo como elas contribuem para transmitir o alerta pretendido. Em seguida, faça a leitura em voz alta do texto, solucionando as dúvidas que a turma possa ter. Logo após, leia as informações sobre o Instituto de Defesa do Consumidor (Idec) e comente a importância desse órgão diante do avanço da indústria de ultraprocessados. Depois, destaque o fato de que o *post* lido é um exemplo de conteúdo com o qual os internautas podem se informar e aprender por meio de uma rede social.

Sugere-se que o conteúdo do *post* seja complementado por propostas interdisciplinares com **Ciências da Natureza** e **Educação Física**. Se possível, convide um profissional da **área da saúde**, como um nutricionista, para explicar por que esses alimentos fazem mal à saúde e a relação entre o consumo de ultraprocessados e a alteração do perfil nutricional das populações ao longo do tempo. Também é interessante levar para a sala de aula embalagens de alimentos e ler com os estudantes os respectivos rótulos, evidenciando as principais substâncias contidas e o quanto elas podem ser nocivas à saúde.

71

Introdução ao tópico

Introduz, de modo geral, o trabalho realizado no tópico, apresentando os principais conteúdos abordados, bem como sua contextualização temática.

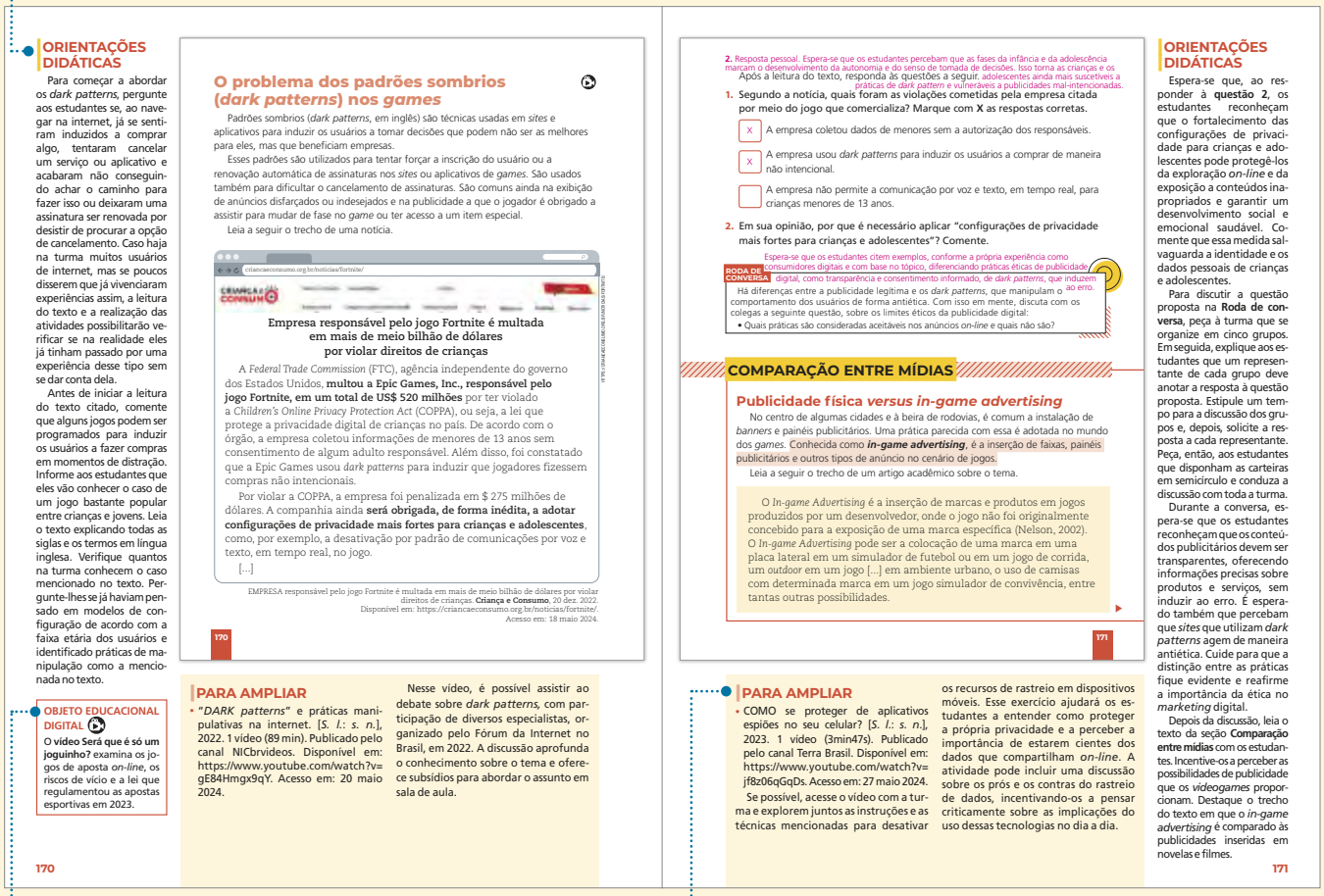
Dimensões da cultura digital

Apresenta as dimensões da cultura digital focalizadas em cada tópico.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Orientações didáticas

Apresenta comentários e orientações para melhor aproveitamento dos conteúdos, bem como seus aspectos interdisciplinares. Também traz ampliações, sugestões e complementos que contribuem para o desenvolvimento de estratégias de apoio para seu trabalho em sala de aula.



ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para começar a abordar os *dark patterns*, pergunte aos estudantes se, ao navegar na internet, já se sentiram induzidos a comprar algo, tentaram cancelar um serviço ou aplicativo e acabaram não conseguindo achar o caminho para fazer isso ou deixaram uma assinatura ser renovada por desistir de procurar a opção de cancelamento. Caso haja na turma muitos usuários de internet, mas se poucos disserem que já vivenciaram experiências assim, a leitura do texto e a realização das atividades possibilitarão verificar se na realidade eles já tinham passado por uma experiência desse tipo sem se dar conta dela.

Antes de iniciar a leitura do texto citado, comente que alguns jogos podem ser programados para induzir os usuários a fazer compras em momentos de distração. Informe aos estudantes que eles vão conhecer o caso de um jogo bastante popular entre crianças e jovens. Leia o texto explicando todas as siglas e os termos em língua inglesa. Verifique quantos na turma conhecem o caso mencionado no texto. Pergunte-lhes se já haviam pensado em modelos de configuração de acordo com a faixa etária dos usuários e identificado práticas de manipulação como a mencionada no texto.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O vídeo Será que é só um joguinho? examina os jogos de aposta *on-line*, os riscos de vício e a lei que regulamentou as apostas esportivas em 2023.

O problema dos padrões sombrios (*dark patterns*) nos *games*

Padrões sombrios (*dark patterns*, em inglês) são técnicas usadas em *sites* e aplicativos para induzir os usuários a tomar decisões que podem não ser as melhores para eles, mas que beneficiam empresas.

Esses padrões são utilizados para tentar forçar a inscrição do usuário ou a renovação automática de assinaturas nos *sites* ou aplicativos de *games*. São usados também para dificultar o cancelamento de assinaturas. São comuns ainda na exibição de anúncios disfarçados ou indesejados e na publicidade a que o jogador é obrigado a assistir para mudar de fase no *game* ou ter acesso a um item especial.

Leia a seguir o trecho de uma notícia.

Empresa responsável pelo jogo Fortnite é multada em mais de meio bilhão de dólares por violar direitos de crianças

A *Federal Trade Commission* (FTC), agência independente do governo dos Estados Unidos, **multou a Epic Games, Inc., responsável pelo jogo Fortnite, em um total de US$ 520 milhões** por ter violado a *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA), ou seja, a lei que protege a privacidade digital de crianças no país. De acordo com o órgão, a empresa coletou informações de menores de 13 anos sem consentimento de algum adulto responsável. Além disso, foi constatado que a Epic Games usou *dark patterns* para induzir que jogadores fizessem compras não intencionais.

Por violar a COPPA, a empresa foi penalizada em $ 275 milhões de dólares. A companhia ainda **será obrigada, de forma inédita, a adotar configurações de privacidade mais fortes para crianças e adolescentes**, como, por exemplo, a desativação por padrão de comunicações por voz e texto, em tempo real, no jogo.

[...]

EMPRESA responsável pelo jogo Fortnite é multada em mais de meio bilhão de dólares por violar direitos de crianças. **Criança e Consumo**, 20 dez. 2022. Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/noticias/fortnite/. Acesso em: 18 maio 2024.

170

PARA AMPLIAR

- "*DARK patterns*" e práticas manipulativas na internet. [*S. l.: s. n.*], 2022. 1 vídeo (89 min). Publicado pelo canal NICbrvideos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gE84Hmgx9qY. Acesso em: 20 maio 2024.

Nesse vídeo, é possível assistir ao debate sobre *dark patterns*, com participação de diversos especialistas, organizado pelo Fórum da Internet no Brasil, em 2022. A discussão aprofunda o conhecimento sobre o tema e oferece subsídios para abordar o assunto em sala de aula.

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as fases da infância e da adolescência marcam o desenvolvimento da autonomia e do senso de tomada de decisões. Isso torna as crianças e os adolescentes mais suscetíveis a práticas de *dark pattern* e vulneráveis a publicidades mal-intencionadas.

Após a leitura do texto, responda às questões a seguir.

1. **Segundo a notícia, quais foram as violações cometidas pela empresa citada por meio do jogo que comercializa? Marque com X as respostas corretas.**

[X] A empresa coletou dados de menores sem a autorização dos responsáveis.

[X] A empresa usou *dark patterns* para induzir os usuários a comprar de maneira não intencional.

[ ] A empresa não permite a comunicação por voz e texto, em tempo real, para crianças menores de 13 anos.

2. **Em sua opinião, por que é necessário aplicar "configurações de privacidade mais fortes para crianças e adolescentes"? Comente.**

RODA DE CONVERSA

Espera-se que os estudantes citem exemplos, conforme a própria experiência como consumidores digitais e com base no tópico, diferenciando práticas éticas de publicidade digital, como transparência e consentimento informado, de *dark patterns*, que induzem ao erro.

Há diferenças entre a publicidade legítima e os *dark patterns*, que manipulam o comportamento dos usuários de forma antiética. Com isso em mente, discuta com os colegas a seguinte questão, sobre os limites éticos da publicidade digital:

- Quais práticas são consideradas aceitáveis nos anúncios *on-line* e quais não são?

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Publicidade física *versus in-game advertising*

No centro de algumas cidades e à beira de rodovias, é comum a instalação de *banners* e painéis publicitários. Uma prática parecida com essa é adotada no mundo dos *games*. Conhecida como ***in-game advertising***, é a inserção de faixas, painéis publicitários e outros tipos de anúncio no cenário de jogos.

Leia a seguir o trecho de um artigo acadêmico sobre o tema.

O *In-game Advertising* é a inserção de marcas e produtos em jogos produzidos por um desenvolvedor, onde o jogo não foi originalmente concebido para a exposição de uma marca específica (Nelson, 2002). O *In-game Advertising* pode ser a colocação de uma marca em uma placa lateral em um simulador de futebol ou em um jogo de corrida, um *outdoor* em um jogo [...] em ambiente urbano, o uso de camisas com determinada marca em um jogo simulador de convivência, entre tantas outras possibilidades.

171

PARA AMPLIAR

- COMO se proteger de aplicativos espiões no seu celular? [*S. l.: s. n.*], 2023. 1 vídeo (3min47s). Publicado pelo canal Terra Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jf8z06qGqDs. Acesso em: 27 maio 2024.

Se possível, acesse o vídeo com a turma e explorem juntos as instruções e as técnicas mencionadas para desativar os recursos de rastreio em dispositivos móveis. Esse exercício ajudará os estudantes a entender como proteger a própria privacidade e a perceber a importância de estarem cientes dos dados que compartilham *on-line*. A atividade pode incluir uma discussão sobre os prós e os contras do rastreio de dados, incentivando-os a pensar criticamente sobre as implicações do uso dessas tecnologias no dia a dia.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Espera-se que, ao responder à **questão 2**, os estudantes reconheçam que o fortalecimento das configurações de privacidade para crianças e adolescentes pode protegê-los da exploração *on-line* e da exposição a conteúdos inapropriados e garantir um desenvolvimento social e emocional saudável. Comente que essa medida salvaguarda a identidade e os dados pessoais de crianças e adolescentes.

Para discutir a questão proposta na **Roda de conversa**, peça à turma que se organize em cinco grupos. Em seguida, explique aos estudantes que um representante de cada grupo deve anotar a resposta à questão proposta. Estipule um tempo para a discussão dos grupos e, depois, solicite a resposta a cada representante. Peça, então, aos estudantes que disponham as carteiras em semicírculo e conduza a discussão com toda a turma.

Durante a conversa, espera-se que os estudantes reconheçam que os conteúdos publicitários devem ser transparentes, oferecendo informações precisas sobre produtos e serviços, sem induzir ao erro. É esperado também que percebam que *sites* que utilizam *dark patterns* agem de maneira antiética. Cuide para que a distinção entre as práticas fique evidente e reafirme a importância da ética no *marketing* digital.

Depois da discussão, leia o texto da seção **Comparação entre mídias** com os estudantes. Incentive-os a perceber as possibilidades de publicidade que os *videogames* proporcionam. Destaque o trecho do texto em que o *in-game advertising* é comparado às publicidades inseridas em novelas e filmes.

171

Objeto educacional digital

Apresenta uma resenha do objeto educacional digital proposto para enriquecer o aprendizado do que está sendo trabalhado na página.

Para ampliar

Traz sugestões enriquecedoras para seu trabalho com os estudantes, como leituras variadas, vídeos, visitas a *sites*, atividades complementares, entre outras. Também há trechos de textos teóricos para sua formação como professor.

ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS

PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL

Estamos todos imersos na cultura digital. Convivemos com as múltiplas linguagens presentes nas novas formas de ler, escrever e produzir sentidos em ambientes digitais. Os estudantes da EJA não estão à parte dessa realidade. Inseridos nessa cultura, eles podem ter mais ou menos desenvoltura nos ambientes digitais, utilizar em maior ou menor medida os recursos neles disponíveis e usufruir em maior ou menor grau de seus benefícios. Indiscutível, no entanto, é o fato de que todos integram essa cultura.

Voltada às etapas 1 e 2 do 1º segmento da EJA, esta obra abrange uma ampla camada etária da população, podendo ter como público-alvo tanto os jovens que cresceram com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e a cultura midiática quanto os adultos que fizeram a transição entre um mundo analógico e a era digital.

A diferença entre esses dois grupos é que os chamados nativos digitais não conheceram o contexto anterior. Embora os mais jovens possam ter mais facilidade com o uso das ferramentas, não significa que eles tenham maturidade e criticidade em relação ao que leem, ouvem e veem na internet ou mesmo em relação aos efeitos colaterais produzidos pelos fenômenos próprios dessa cultura.

Com isso, todos os estudantes da EJA, sem exceção, necessitam de uma introdução cuidadosa às linguagens e mídias digitais. Essa iniciação é essencial para o alcance do exercício da cidadania digital e para garantir igualdade de oportunidades para as pessoas no âmbito pessoal e profissional, uma vez que o desenvolvimento das competências necessárias para a compreensão crítica da cultura digital prevê aprendizagens relacionadas ao desenvolvimento do pensamento científico e à promoção de posturas e comportamentos éticos e responsáveis, indo além do uso meramente instrumental dessas tecnologias.

No contexto da EJA, portanto, é importante considerar que a interação com as tecnologias digitais apresenta desafios que partem da familiarização com ferramentas básicas de computadores e da navegação por interfaces digitais até a compreensão de diferentes linguagens e fenômenos da cultura digital. As habilidades necessárias para dominar essas ferramentas, a despeito de serem básicas no amplo espectro da tecnologia digital, representam para os estudantes da EJA uma janela de oportunidades para explorar novas áreas de conhecimento, desbravar territórios e reconhecer seu ingresso em um mundo onde o conhecimento é continuamente atualizado.

Por isso, a Alfabetização Midiática e Informacional (AMI), conforme discutida no documento produzido pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), é essencial para preparar os estudantes para acessar, analisar, avaliar e criar informações e mídia em vários formatos. Essa alfabetização incorpora a cultura digital como

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

objeto de análise e reflexão, além de desempenhar um papel crucial na democratização do acesso na era digital (fonte: WILSON, Carolyn *et al*. **Alfabetização midiática e informacional**: currículo para formação de professores. Brasília, DF: Unesco: UFTM, 2013. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418. Acesso em: 4 jun. 2024).

Esta obra, portanto, se alinha ao documento da Unesco ao proporcionar aos estudantes da EJA o desenvolvimento de competências necessárias para buscar e usufruir plenamente do direito humano fundamental descrito no artigo 19 da Declaração Universal dos Direitos Humanos: "Todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão; esse direito inclui a liberdade de opinar livremente e de procurar, receber e transmitir informações e ideias por quaisquer meios, independentemente de fronteiras" (ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos. Acesso em: 5 jun. 2024).

Esta obra também se alinha à Declaração de Alexandria de 2005 ao assumir que a AMI ajuda pessoas de todos os estilos de vida a buscar, avaliar, usar e criar informações de forma eficiente para alcançar seus objetivos pessoais, sociais, profissionais e educacionais. "A competência informacional está no cerne do aprendizado ao longo da vida. [...] É um direito humano básico em um mundo digital e promove a inclusão social em todas as nações" (UNESCO: NFIL; IFLA. **Faróis da Sociedade da Informação**: Declaração de Alexandria sobre Competência Informacional e Aprendizado ao Longo da Vida. Federação Internacional de Associações e Instituições de Bibliotecas, 2005. Disponível em: https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/wsis/Documents/beaconinfsoc-pt.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024).

Além disso, esta obra atende a proposta do governo de promover a AMI no Brasil, prevista na Política Nacional de Educação Digital (Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023). Entre os eixos estruturantes e objetivos dessa lei, estão a Inclusão Digital e a Educação Digital Escolar. No eixo da Inclusão Digital, a lei prevê a promoção das competências digitais, midiáticas e informacionais, inclusive de grupos de cidadãos mais vulneráveis. O eixo da Educação Digital Escolar visa assegurar a integração da educação digital no ambiente escolar, em todos os níveis e modalidades, a fim de promover o letramento digital e informacional, incluindo a

> cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados.
>
> BRASIL. Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 11 jan. 2023.

As prioridades desse eixo são o desenvolvimento de competências dos estudantes para atuação responsável na sociedade conectada e nos ambientes digitais e a viabilização de práticas pedagógicas relacionadas à ética no contexto digital, ao letramento digital e à cidadania digital.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Assim, busca-se proporcionar a AMI como uma ferramenta de empoderamento para a participação cidadã dos estudantes na cultura midiática. Nela, mídias e outros provedores de informação, como a internet, são reconhecidos como recursos valiosos para ajudar os cidadãos a tomar decisões conscientes, a desenvolver o pensamento crítico e a construir senso de comunidade. Ao se apropriar dos conhecimentos relacionados a AMI, os estudantes da EJA poderão interagir com as mídias e canais de informação de maneira significativa.

Para fortalecer a AMI entre os estudantes, é necessário que os professores também sejam alfabetizados em mídia e informação. Por essa razão, este Manual traz uma discussão sobre as dimensões da cultura digital de modo a mediar o acesso dos professores a informações que o ajudarão a realizar a AMI em suas turmas. Ao educar os estudantes para se tornarem alfabetizados em mídia e informação, os professores respondem ao seu papel como defensores de uma cidadania consciente e às demandas da sociedade contemporânea.

A alfabetização digital é, portanto, parte fundamental de qualquer processo de ensino-aprendizagem, para todos os segmentos escolares, em suas variadas necessidades. Para os estudantes da EJA, em especial, ter acesso à educação digital significa possibilitar transformações concretas na vida deles: buscar informações e dados de forma mais qualificada e autônoma, acessar serviços públicos e privados, estudar por meio de ferramentas do ambiente digital, desenvolver habilidades digitais importantes para o mercado de trabalho, ampliando as chances de conseguir um emprego, entre tantas outras possibilidades.

Cabe ressaltar, ainda, que os estudantes da EJA são, em geral, pessoas com algum acesso a infraestrutura e equipamentos tecnológicos, a informações advindas de mídias variadas e que fazem uso e vivenciam essas experiências em seu cotidiano. Contudo, essas pessoas sofrem com as desigualdades e suas consequências, que se manifestam na inclusão digital precária delas. Nesse sentido, os conhecimentos sobre as diferentes linguagens que fazem parte da cultura digital contribuem para ampliar a compreensão, por exemplo, do funcionamento e das possibilidades de uso de ferramentas e do ambiente digital.

Para que a alfabetização digital chegue a esses estudantes, é necessário que haja políticas públicas que se articulem com outras medidas, permitindo a eles não só acompanhar as transformações que envolvem as tecnologias e a circulação de informação, como se capacitar para lidar com elas. Esse processo é essencial para a inclusão plena dessas pessoas na sociedade, a garantia de direitos e a equidade social.

Cultura digital

na virada de 1999 para 2000, especialistas sugeriram que, quando os calendários mudassem para o novo milênio, o método de codificação de datas dos computadores, com dois dígitos, não reconheceria o ano 2000, o que desencadearia falhas em sistemas essenciais, como o bancário e o de transportes. Por sua vez, isso causaria distúrbios

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

sociais e interrupções no fluxo financeiro global. Apesar dessas previsões, os anos 2000 não testemunharam falha dos sistemas bancários, nem de controle de tráfego, nem outras predições. Embora não tenha se efetivado, esse temor, que ficou conhecido como "*bug* do milênio", trouxe à tona as vulnerabilidades dos sistemas tecnológicos.

No início do século XXI, a cultura digital emergente mostrou-se vulnerável ao expor a alta dependência por parte da sociedade da tecnologia digital, que, por sua vez, estava (e está) suscetível a grandes perturbações (fonte: GERE, Charlie. **Digital culture**. 2. ed. London: Reaktion Books, 2008. p. 207). Essa dependência pode ser observada em quase todos os aspectos da vida contemporânea. Por exemplo, a maior parte da mídia de massa, como televisão, música gravada e cinema, é produzida e distribuída digitalmente. Além disso, documentos de todos os tipos, como certidões de nascimento, carteiras de habilitação e passaportes, são obtidos predominantemente em formato digital.

Diante da importância que a tecnologia digital adquiriu na vida da maioria das pessoas, para compreender a cultura digital, é preciso entender o significado das palavras **digital** e **cultura**. Tecnicamente, o termo **digital** refere-se

> [...] a dados na forma de elementos discretos. Embora pudesse referir-se a quase qualquer sistema, numérico, linguístico ou outro, usado para descrever fenômenos em termos discretos nos últimos 60 anos, a palavra tornou-se sinônimo da tecnologia [...]. Falar do digital é evocar, metonimicamente, todo o conjunto de simulacros virtuais, comunicação instantânea, mídia ubíqua e conectividade global que constitui grande parte da nossa experiência contemporânea. [...] o aparentemente simples termo digital define um conjunto complexo de fenômenos. A partir disso, é possível propor a existência de uma cultura digital distintiva, na medida em que o termo digital pode representar um modo de vida particular de um grupo ou grupos de pessoas em um certo período da história [...] A digitalização pode ser considerada um marcador de cultura porque engloba tanto os artefatos quanto os sistemas de significação e comunicação que mais claramente demarcam nosso modo de vida contemporâneo dos outros.
>
> GERE, Charlie. **Digital culture**. 2. ed. London: Reaktion Books, 2008. p. 15-16. Tradução nossa.

O adjetivo **digital** caracteriza ampla gama de tecnologias, aplicações e formas de mídia, como realidade virtual, filmes, televisão, jogos de computador e internet, além das diversas respostas culturais e artísticas à ubiquidade da tecnologia digital. Além disso, define e abrange as maneiras de pensar e fazer incorporadas nessa tecnologia e que tornam seu desenvolvimento possível.

Cultura, por sua vez, pode ser definida de diferentes formas segundo o contexto.

> Dois conceitos, no entanto, predominam: o primeiro, mais restrito, refere-se ao conjunto de valores, conhecimentos e experiências de uma pessoa, sua "cultura" particular. Em termos mais amplos, cultura é compreendida como o somatório de conhecimentos, valores e práticas vivenciadas por um grupo em determinado tempo e, não necessariamente, o mesmo espaço.
>
> KENSKI, Vani Moreira. Cultura digital. *In*: MILL, Daniel (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018. p. 139.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Portanto, a cultura digital deve ser entendida como parte de um "mosaico cultural" em constante evolução e interação, e não como um sistema isolado. Trata-se de um fenômeno multifacetado que se estende além do escopo e potencial de tecnologias específicas. Ela engloba modos de pensar e de agir fundamentais para o desenvolvimento dessas tecnologias, como a mentalidade "faça você mesmo", por exemplo, central à cultura *maker* e que se manifesta na popularização de tecnologias como a empregada nas impressoras 3D.

Além dos avanços tecnológicos, outros fatores contribuíram para o desenvolvimento da cultura digital, como os discursos tecnocientíficos sobre informação e sistemas, práticas artísticas de vanguarda e as chamadas "subculturas", como a *punk* (fonte: GERE, Charlie. **Digital culture**. 2. ed. London: Reaktion Books, 2008. p. 18).

Essa cultura implica uma transformação fundamental nas estruturas e nas dinâmicas sociais. As tecnologias digitais alteraram a comunicação e a maneira como as pessoas trabalham e participam da vida comunitária. A base dessa reestruturação é a conectividade proporcionada pela internet e por outras tecnologias digitais, que possibilita a troca instantânea de informações, a comunicação em tempo real e a criação de redes globais de interação (fonte: HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, número especial 2, p. 1353, ago. 2017).

As barreiras tradicionais entre diferentes campos de conhecimento e atividade são, assim, dissolvidas, contribuindo para a ampliação da integração e da interdisciplinaridade. As tecnologias digitais podem ser aplicadas na educação, na saúde, nos negócios e no entretenimento de maneira inédita e, provavelmente, antes inimaginável. Outra característica da cultura digital está no fato de que o poder e a informação não estão concentrados, mas distribuídos em rede, favorecendo a ampliação do acesso das pessoas à participação nos processos sociais decisórios e de atuação por meio da criação de conteúdos.

Em síntese, a cultura digital transformou a sociedade, pois possibilitou novas maneiras de conectividade, favorecendo a integração de diferentes áreas e práticas (transversalidade), a distribuição do poder e da informação de maneira mais ampla (descentralização) e a participação ativa dos indivíduos (interatividade). Além disso, alterou o modo como as pessoas vivem e atribuem significados em um ambiente cada vez mais interconectado e *on-line*.

A cultura digital não se limita a ser um resultado dos avanços tecnológicos. Ela representa um conjunto complexo de práticas, valores e significações que permeiam todos os aspectos da vida contemporânea. Para os educadores da EJA, é fundamental entender que a cultura digital redefine as práticas pedagógicas e a relação entre professores e estudantes. A interatividade e a conectividade proporcionadas pelas tecnologias digitais

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

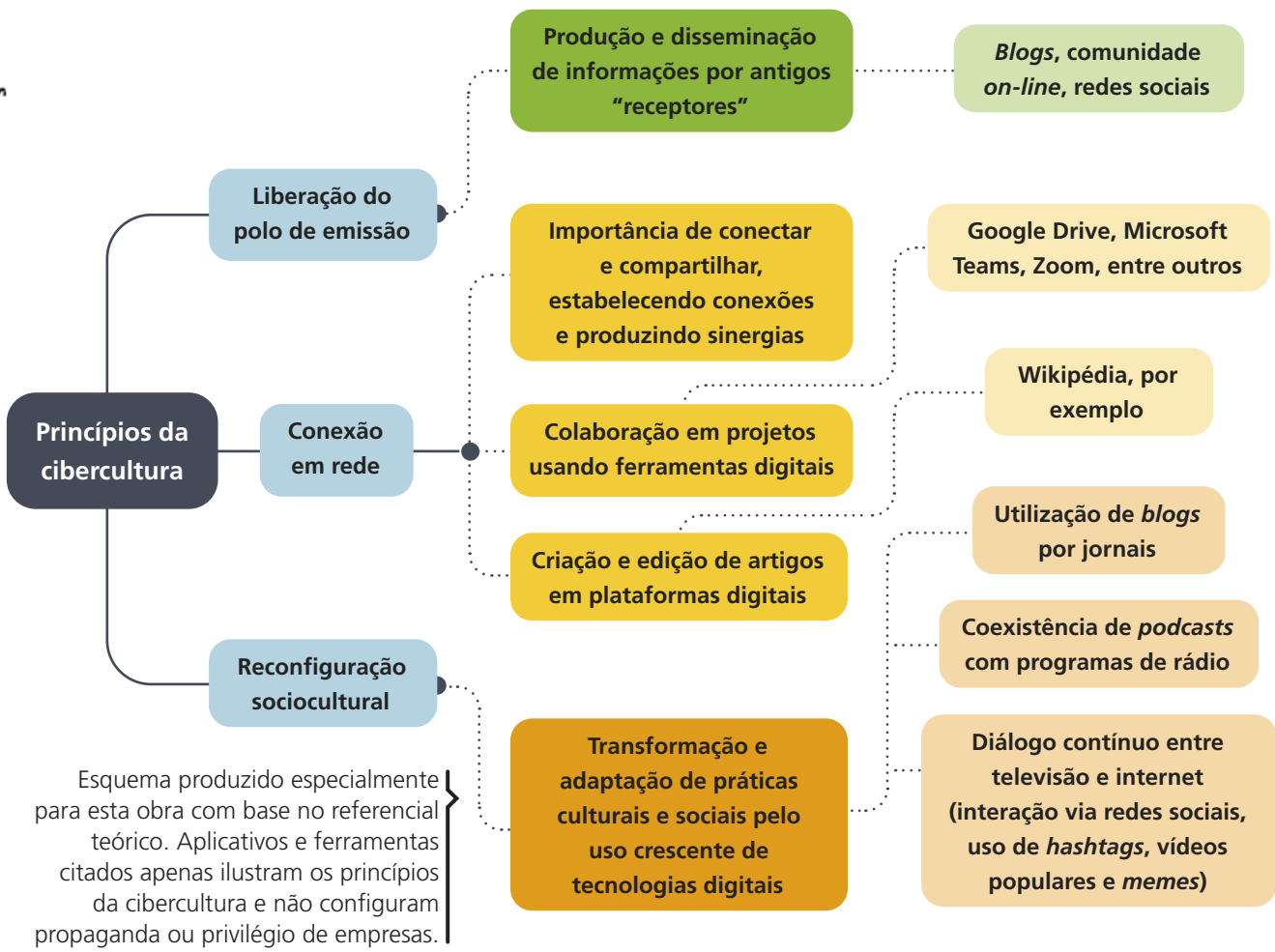
oferecem aos estudantes acesso a informações e a oportunidade de participar ativamente da construção do conhecimento. Essa dinâmica transforma a educação em um processo mais colaborativo e inclusivo, contribuindo para que os estudantes desenvolvam habilidades essenciais para o século XXI, capacitando-os para exercitar o pensamento crítico, a resolução de problemas e a autonomia.

Cibercultura

Não se pode abordar a cultura digital sem mencionar a cibercultura: a cultura da conectividade, que está associada ao "conjunto de técnica (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de processamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço". Este, por sua vez, configura-se como o "espaço de comunicação navegável e transparente" (LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. p. 17, 44).

A cibercultura está intimamente ligada à conectividade, isto é, as interações e as comunicações que ocorrem no ciberespaço são mediadas por redes digitais que conectam pessoas. Ela envolve práticas e atitudes específicas que emergem com o uso das tecnologias digitais e abrange novos modos de processamento de informações.

Três princípios orientam a cibercultura. Veja no esquema a seguir.



Esquema produzido especialmente para esta obra com base no referencial teórico. Aplicativos e ferramentas citados apenas ilustram os princípios da cibercultura e não configuram propaganda ou privilégio de empresas.

EDITORIA DE ARTE

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A liberação do polo de emissão possibilita aos usuários participar da criação de conteúdo e de interações. O princípio "tudo em rede" destaca a importância não apenas de produzir, mas também de conectar e compartilhar (fonte: LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. *In*: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO; Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber: Instituto Itaú Cultural, 2009. p. 39-40. Disponível em: https://abciber.org.br/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024).

Na cibercultura, é essencial estabelecer conexões e produzir sinergias. Produzir sinergias significa reunir diferentes elementos de modo que o resultado extrapole a simples soma de cada parte. Por exemplo, pessoas e equipes de diferentes lugares do planeta podem colaborar em projetos usando ferramentas digitais.

Com base nesses conceitos, emerge o terceiro princípio, a reconfiguração sociocultural, que corresponde à

> […] reconfiguração e remediação, em que jornais fazem uso de *blogs* (uma reconfiguração em relação aos *blogs* e aos jornais) e de *podcast*. *Podcasts* emulam programas de rádios e rádios editam em *podcast*. A televisão faz referência à internet, a internet remete à televisão.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. *In*: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO; Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber: Instituto Itaú Cultural, 2009. p. 41. Disponível em: https://abciber.org.br/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024.

Esses processos exemplificam a interconexão e a interdependência entre os diferentes meios de comunicação na era digital, bem como demonstram que as fronteiras entre eles se tornam cada vez mais tênues e permeáveis.

A reconfiguração sociocultural envolve, assim, a transformação e a adaptação das práticas culturais e sociais pelo uso crescente de tecnologias digitais. A televisão e a internet, por exemplo, estão em um diálogo contínuo: em muitos programas de televisão os espectadores são incentivados a participar de discussões em tempo real pelas redes sociais. *Hashtags* são promovidas durante a transmissão, possibilitando ao público compartilhar opiniões, fazer perguntas e interagir com os apresentadores e outros espectadores. Portanto, a televisão e a internet não operam como entidades separadas, mas como partes interconectadas de um ecossistema midiático. Esses princípios mostram que a formação da cultura digital é essencial para a existência da cibercultura.

> a cibercultura precisa dos elementos da cultura digital para se desenvolver, uma vez que esta se fundamenta na conexão, na propagação de conteúdos digitais, que são as produções, as construções realizadas pelos sujeitos a partir da vivência na cultura digital que, por sua vez, é socializada e compartilhada no ciberespaço.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Cultura digital e formação de professores**: articulação entre os Projetos Irecê e Tabuleiro Digital. 2011. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011. p. 54-55. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11801/1/Joseilda%20Sampaio.pdf. Acesso em: 4 jun. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

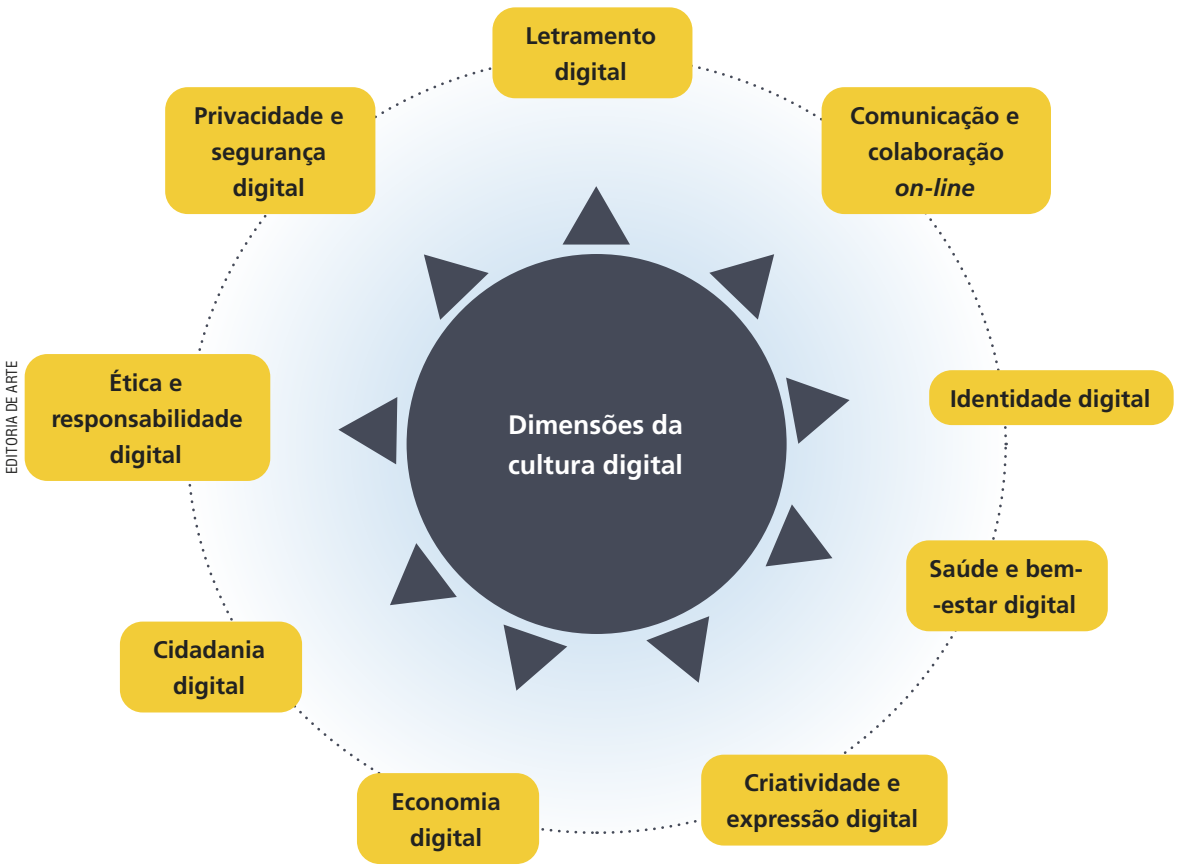
Pode-se dizer, então, que a cibercultura e a cultura digital, embora distintas, são complementares. Nesta obra, portanto, considera-se o conceito de cultura digital mais abrangente que o de cibercultura. Enquanto esta depende fundamentalmente da conexão em rede para seu funcionamento e fortalecimento, aquela engloba dinâmicas tanto *on-line* quanto *off-line*, tendo como base os processos de digitalização.

Dimensões e fenômenos da cultura digital

A distinção entre "dimensão da cultura digital" e "fenômeno da cultura digital" é bastante sutil, mas significativa nesta obra, pois permite abordar o impacto da cultura digital no modo como as pessoas vivem e interagem.

As dimensões da cultura digital envolvem aspectos ou áreas abrangentes que estruturam a forma como as pessoas interagem com as tecnologias digitais e como estas influenciam a sociedade. Essas dimensões são como categorias de atividade nas quais se revelam vários comportamentos, práticas e interações relacionados à tecnologia, que constituem os fenômenos da cultura digital.

Nesta obra, para fins didáticos, contemplam-se as seguintes dimensões:



Esquema produzido especialmente para esta obra com base no referencial teórico.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Comunicação e colaboração *on-line*

Na cultura digital, as mídias digitais coexistem com as mídias tradicionais e as complementam, criando um ecossistema comunicativo dinâmico. Nesse ambiente, a interação social e a comunicação cultural se entrelaçam de maneira cada vez mais complexa e multifacetada, gerando espaços para comunicação interativa e participativa (fonte: JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Suzana Alexandrina. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 29).

Nesse contexto, a interatividade no ciberespaço extrapola as trocas de mensagens ou interações passivas, adquirindo múltiplos significados relacionados aos conceitos de ação e agenciamento (fonte: SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 22, p. 25, dez. 2003. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493. Acesso em: 4 jun. 2024). A interatividade não é, portanto, apenas uma troca de informações, mas um processo dinâmico no qual os usuários estão constantemente envolvidos em um ciclo de criação, modificação e influência no ambiente digital.

Diferentemente da comunicação unidirecional tradicional, a cultura digital possibilita aos usuários participar ativamente do processo comunicacional. Redes sociais, *blogs*, fóruns *on-line* e plataformas de vídeo exemplificam essa mudança, pois são espaços virtuais nos quais qualquer indivíduo pode criar, comentar e interagir com conteúdo de forma dinâmica e contínua. Antes, os usuários apenas consumiam conteúdos; agora, com as comunidades virtuais, eles também são produtores e emissores de informação e conhecimento (fonte: SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Cultura digital e formação de professores**: articulação entre os Projetos Irecê e Tabuleiro Digital. 2011. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011. p. 72. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11801/1/Joseilda%20Sampaio.pdf. Acesso em: 4 jun. 2024).

A interatividade está ligada à ideia de imersão em ambientes digitais (fonte: LEITÃO, Reinaldo de Sousa. **Usuário digital, identidade e interfaces líquidas**. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e *Design* Digital) – Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. p. 45). Isso é exemplificado pela capacidade dos usuários de participar ativamente da criação, da modificação e do compartilhamento de conteúdos e informações. No entanto, a interatividade também se estende à telepresença, que é a sensação de estar presente em um local diferente daquele em que a pessoa se encontra. Isso é possível graças às tecnologias digitais, como as plataformas de videoconferência e a tecnologia de realidade aumentada, que corresponde a uma aplicação utilizada em conjunto com a câmera de um *smatphone*, por exemplo, para identificar objetos, traduzir textos em tempo real e fornecer informações sobre o ambiente ao redor.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Observa-se, assim, que a cultura digital redefiniu a comunicação e a colaboração ao promover um ambiente em que a participação ativa, a criação contínua e a interação dinâmica são essenciais. Esse novo paradigma comunicativo ampliou as possibilidades de interação social e facilitou a construção coletiva de conhecimento.

Identidade digital

Na cultura digital, os usuários estão imersos em um fluxo de informações e interações em tempo real, por meio de múltiplas plataformas. Essa imersão resulta na construção de identidades que são fluidas e dinâmicas (fonte: LEITÃO, Reinaldo de Sousa. **Usuário digital, identidade e interfaces líquidas**. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e *Design* Digital) – Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. p. 99).

Formadas pela recomposição contínua de fragmentos de informações, as identidades *on-line* resultam em composições flexíveis e atualizáveis, fenômeno descrito por Leitão como o "estado F5" da experiência digital – uma metáfora que ilustra a constante atualização e recomposição da identidade *on-line* (fonte: LEITÃO, Reinaldo de Sousa. **Usuário digital, identidade e interfaces líquidas**. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e *Design* Digital) – Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018. p. 102).

De acordo com Lucia Santaella:

> [...] a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. [...] a novidade está, isso sim, no poder que têm as plataformas de relacionamento de trazer essa verdade à superfície, sem ignorar que a tendência ao múltiplo, quando se trata da intersubjetividade, pode perigosamente se dispersar em uma poeira indiscriminada.
>
> SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013. p. 125.

Em outras palavras, cada indivíduo apresenta diferentes facetas e desempenha diversos papéis em diferentes contextos sociais e pessoais. Pode, por exemplo, exercer determinada profissão em seu local de trabalho, ser pai ou mãe em casa, amigo em suas relações pessoais etc. As plataformas digitais apenas tornaram-nas mais visíveis e acessíveis. No entanto, ao expor constantemente múltiplas facetas da identidade, pode ocorrer uma fragmentação excessiva, em que a coesão e a integridade da identidade pessoal se perdem.

Essa visibilidade ampliada e a capacidade de múltiplas expressões identitárias não ocorrem sem consequências. As plataformas de mídia social possibilitam a expressão de múltiplas identidades, mas os sistemas de *big data* favorecem sua monitorização e análise em uma escala sem precedentes. Assim, as identidades são influenciadas e transformadas pela capacidade das tecnologias digitais de coletar, analisar e manipular grandes volumes de dados (fonte: BOLLMER, Grant. **Theorizing digital culture**. Los Angeles:

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Sage, 2019. p. 116). Essa prática transforma a identidade em algo que pode ser manipulado e controlado e pode afetar a autoestima e o bem-estar mental dos indivíduos, já que a aprovação e o reconhecimento *on-line* estão frequentemente atrelados a métricas visíveis, como curtidas e compartilhamentos.

Saúde e bem-estar digital

As TDICs podem ser usadas para melhorar os serviços de saúde por meio da telemedicina e de sistemas de informações em aplicativos, entre outras ferramentas digitais, que possibilitam a comunicação e a troca de informações *on-line* entre pacientes e profissionais de saúde. Elas também facilitam a gestão de informações clínicas de pacientes, bem como a realização de consultas e monitoramentos remotos, o que pode contribuir para a agilização de diagnósticos e tratamentos e para a redução de custos associados a deslocamentos e internações (fonte: GONÇALVES, Rafaela Fernandes. A telemedicina pode ser tão confiável quanto a medicina convencional quando usada no sistema único de saúde – SUS? **BioSCIENCE**, Curitiba, v. 82, número especial, p. 4, 2024. Disponível em: https://bioscience.org.br/bioscience/index.php/bioscience/article/view/400. Acesso em: 4 jun. 2024).

Embora o uso da tecnologia traga esses benefícios, ela pode afetar negativamente a saúde mental das pessoas (fonte: SALES, Synara Sepúlveda; COSTA, Talita Mendes da; GAI, Maria Julia Pegoraro. Adolescentes na era digital: impactos na saúde mental. **Research, Society and Development**, [*s. l.*], v. 10, n. 9, p. 5, 2021). Entre os problemas identificados estão: o sedentarismo, hábitos alimentares não saudáveis, o aumento da agressividade e o uso e abuso de substâncias.

Além disso, o tempo excessivo gasto nas redes sociais pode levar ao *Fear of Missing Out* (Fomo), ou seja, ao medo de perder algo que os outros estão experimentando (fonte: VARCHETTA, Manuel *et al.* Social media addiction, fear of missing out (FOMO) and online vulnerability in university students. **Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria**, [*s. l.*], v. 14, n. 1, p. 3, 2020).

Esse fenômeno pode causar ansiedade e outros sintomas psicológicos semelhantes aos associados aos vícios tradicionais. Pode, ainda, provocar a busca pela afirmação da própria identidade, o que acaba potencializando o uso de redes sociais e exacerbando a síndrome de Fomo e seus efeitos negativos sobre o bem-estar social e psicológico das pessoas.

Adicionalmente, o corpo humano, assim como a identidade, é profundamente afetado pelas tecnologias digitais. Por exemplo, os dispositivos vestíveis e os aplicativos de saúde digital começam a desafiar a compreensão que as pessoas têm do corpo, transformando-o em um objeto que pode ser monitorado. Os dados gerados por esses dispositivos podem ajudar a melhorar a saúde individual, mas também ser explorados comercialmente (fonte: BOLLMER, Grant. **Theorizing digital culture**. Los Angeles: Sage, 2019. p. 134).

Assim, apesar de oferecerem várias vantagens, como melhora na comunicação, acesso à informação e inovações na saúde, as tecnologias digitais trazem desafios e riscos

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

significativos para o bem-estar físico e mental. A digitalização da vida cotidiana transforma a relação das pessoas com a saúde e a identidade corporal, além de exacerbar problemas como o sedentarismo, os distúrbios psicológicos e a invasão da privacidade.

Criatividade e expressão digital

As ferramentas digitais são empregadas para expandir as fronteiras tradicionais do conhecimento humano, promovendo a colaboração interdisciplinar essencial para o florescimento da criatividade (fonte: FÜHR, Fabiane; ALVAREZ, Edgar Bisset. Humanidades digitais e criatividade: intersecções. *In*: VERIA, Elizabeth Huisa (ed.). **Advanced notes in information science**. Tallinn, Estonia: ColNes Publishing, 2022. v. 1, p. 17). Arte e tecnologia digital se fundem para criar outras formas de expressão e narrativas estéticas.

A tecnologia digital é tão integrada à vida que se torna quase invisível, porém essencial, e influencia de forma profunda as práticas artísticas e criativas (fonte: PEREIRA, Selma; FERNANDES-MARCOS, Adérito. O processo criativo na era pós-digital: uma reflexão baseada na prática artística. *In*: SILVA, Bruno Mendes da (ed.). **Proceedings of the International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo 2020**. Faro: Centro de Investigação em Artes e Comunicação, 2020. p. 127). As mídias digitais desempenham papel fundamental, por exemplo, na disseminação e na popularização da cultura do remix (fonte: REIS, Gabriel Souza. **A cultura do remix como manifestação estética da Pós-Modernidade**. 2013. 39 f. Projeto de Pesquisa (Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. p. 23).

As ferramentas digitais de edição e produção facilitam o processo de remixagem, o que possibilita aos artistas experimentar e criar. O digital, portanto, transformou o processo criativo, tornando-o um espaço de interatividade e experimentação contínua, ultrapassando as barreiras da simples autoexpressão para explorar novos territórios de criatividade e colaboração entre humanos e máquinas. Essas transformações desafiam as noções tradicionais de autoria e originalidade, sugerindo uma nova era de cocriação entre humanos e tecnologias, principalmente a inteligência artificial.

O remix é um processo emblemático da produção cultural na era digital, na qual a recombinação de elementos é facilitada pelas tecnologias disponíveis. Essa cultura apresenta algumas características, indicadas a seguir (fonte: REIS, Gabriel Souza. **A cultura do remix como manifestação estética da Pós-Modernidade**. 2013. 39 f. Projeto de Pesquisa (Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. p. 24).

Tudo é obra aberta: o remix implica que todas as obras são sujeitas a reinterpretações contínuas. "Assim como qualquer objeto pode se tornar arte, qualquer objeto também pode se tornar um elemento para um remix, basta que um impulso criativo o defina como tal" (REIS, Gabriel Souza. **A cultura do remix como manifestação estética**

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

da Pós-Modernidade. 2013. 39 f. Projeto de Pesquisa (Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. p. 20).

Ultrarreferencialidade: a cultura do remix destaca-se pelo uso explícito de referências a outros signos, o que cria um diálogo constante com o passado e o presente. "A emergência das novas mídias coincide com o segundo estágio de uma sociedade de mídia, agora tão preocupada com acessar e reusar objetos midiáticos existentes quanto com a criação de novos objetos" (MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, London: The MIT Press, 2001. p. 36. Tradução nossa).

Narrativas curtas: a necessidade de prender a atenção do público em um ambiente saturado de informações favorece narrativas curtas e impactantes.

> A produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral: a urgência desvairada da economia em produzir novas séries de produtos que cada vez mais pareçam novidades (de roupas a aviões), com um ritmo de *turnover* cada vez maior, atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essenciais à inovação estética e ao experimentalismo.
>
> JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996. p. 30.

Ironia e *non-sense*: essas formas de expressão são comuns na cultura do remix, refletindo uma abordagem metalinguística e, muitas vezes, crítica. Na *pop art*, os artistas não se concentram em representar os objetos reais, mas suas versões comerciais. Eles usam representações dos objetos, como aparecem em anúncios e em embalagens, em vez de mostrar os próprios objetos. Por exemplo, em vez de pintar uma lata de sopa real, um artista da *pop art* pintaria a imagem da lata de sopa conforme vista em um anúncio. Um fenômeno semelhante ocorre nas redes sociais: as pessoas remixam e compartilham *meme*s com imagens populares de filmes, programas de TV ou celebridades, criando outras mensagens.

Os *meme*s, exemplos da cultura do remix, refletem o contexto social e cultural em que são criados, proporcionando uma visão contextualizada das experiências e dos comportamentos das pessoas. Eles são considerados formas de discurso humorístico em razão de sua capacidade de transmitir mensagens engraçadas, irônicas ou satíricas por meio de imagens, vídeos ou textos curtos que se espalham rapidamente pela internet, possibilitando aos usuários expressar suas opiniões de forma criativa e acessível a um grande público (fonte: COELHO, Clícia; MARTINS, Raimundo. *Meme*s de internet, visualidades e discurso humorístico. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 11, n. 1, p. 128, 136, jan./abr. 2018).

Essas criações humorísticas, muitas vezes, fazem referência a situações do cotidiano, a eventos atuais, a figuras públicas ou a elementos da cultura popular. Elas têm o poder de gerar engajamento, promover a interação entre os usuários e, até mesmo, influenciar a opinião pública sobre determinados temas.

Produção descentralizada: a produção cultural não está mais centralizada em poucos locais ou artistas renomados. Qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, pode criar e compartilhar conteúdo.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Convivência entre "alta" e "baixa" culturas: a globalização e a internet alteraram as bases para julgar o que é considerado "alta cultura" (elitista e exclusiva) e "baixa cultura" (popular e acessível). Antes da popularização da internet, era possível distinguir as obras destinadas às camadas X ou Y da sociedade. Com a lógica de mercado e a cibercultura, porém, todos os conteúdos circulam livremente (fonte: REIS, Gabriel Souza. **A cultura do remix como manifestação estética da Pós-Modernidade**. 2013. 39 f. Projeto de Pesquisa (Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. p. 32).

Além disso, a convivência entre "alta" e "baixa" culturas pode ser ilustrada pelas obras, consideradas elitistas, que agora alcançam um público mais amplo e se tornam populares. O livro **Orgulho e preconceito**, de Jane Austen (publicado em 1813), por exemplo – considerado um clássico da literatura inglesa e exemplo de "alta cultura"–, foi adaptado diversas vezes para o cinema e a televisão, alcançando grande popularidade e tornando-se acessível a um público mais amplo.

Economia digital

A economia digital envolve um conjunto de atividades econômicas em que se utilizam tecnologias digitais como principais meios de produção, distribuição e consumo. Um dos aspectos mais visíveis da economia digital é o comércio eletrônico, que envolve a compra e a venda de bens e serviços por meio de plataformas *on-line*. Além disso, a economia digital abrange uma variedade de serviços prestados de maneira *on-line*, como transações financeiras, educação a distância e entretenimento digital (fonte: BORTOLAZZO, Sandro Faccin. Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 22, n. 2, p. 374-375, abr./jun. 2020).

Outro componente fundamental da economia digital é o modelo de negócios baseado no compartilhamento de recursos entre usuários: a chamada economia compartilhada. Esse tipo de economia, contudo, enfrenta desafios relacionados a questões trabalhistas e à falta de regulamentação adequada, o que exige um debate contínuo acerca dessas questões (fonte: SILVA FILHO, José Adeilton da. Uber e a economia compartilhada: uma análise bibliográfica do impacto no serviço de táxi. **Revista Economia Política do Desenvolvimento**, v. 14, n. 32, p. 4, 2023).

A digitalização do consumo tem ainda implicações sociais, culturais, éticas, políticas e de gênero. As pessoas hoje têm mais controle sobre suas decisões de consumo, por meio da participação nas esferas culturais e sociais, chegando, até mesmo, a desafiar as narrativas dominantes impostas por grandes corporações (fonte: COCHOY, Franck *et al*. Digitalizing consumer society: equipment and devices of digital consumption. **Journal of Cultural Economy**, [*s. l.*], v. 13, n. 1, p. 1-11, 2020).

Um consumidor pode, por exemplo, seguir contas nas redes sociais relacionadas à alimentação saudável, aprender sobre diferentes dietas e receitas e tomar decisões de

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

consumo com base nas informações que obtém. Ele também pode postar conteúdo relatando suas experiências e dando opiniões. Além disso, quando tem experiências ruins com um produto ou serviço, pode recorrer a plataformas de mídias sociais para expressar suas reclamações, buscando uma resposta da empresa. Essas reclamações podem assumir a forma de *posts* direcionados à conta oficial da empresa em redes sociais ou de comentários em plataformas de avaliação.

Estão também relacionados à economia digital hábitos vinculados à prática alimentar; por exemplo: pedir comida através de plataformas *on-line* de *delivery*; usar aplicativos de *smartphone* para procurar e avaliar restaurantes; conectar-se com produtores de alimentos e agricultores por meio de *hubs* alimentares (plataformas ou centros de conexão *on-line* que facilitam a interação entre produtores de alimentos, agricultores e consumidores); praticar ativismo relacionado à alimentação em plataformas *on-line*, como campanhas nas redes sociais para reduzir o consumo de carne (fonte: LEWIS, Tania; PHILLIPOV, Michelle. Food/media: eating, cooking, and provisioning in a digital world. **Communication Research and Practice**, [*s. l.*], v. 4, n. 3, p. 207, 2018). Esses exemplos mostram a interseção entre alimentação, tecnologia e economia digital.

Além do campo da alimentação, a cultura digital favoreceu mudanças nas práticas publicitárias. Por exemplo, nas redes sociais, a publicidade é usada tanto para capturar a atenção de novos consumidores quanto para manter a fidelidade dos já conquistados (fonte: RAMDANI, Muhamad Abdilah; BELGIAWAN, Prawira Fajarindra. Designing Instagram advertisement content: what design elements influence customer attitude and purchase behavior? **Contemporary Management Research Pages**, [*s. l.*], v. 19, n. 1, p. 4, 2023). Nelas, os anúncios podem ser incorporados aos *feeds* de notícias e em plataformas de repositório de vídeos, alcançando um público específico com base em seus interesses e comportamentos de visualização.

Outra mudança na publicidade é sua adaptação à convergência midiática. Marcas e consumidores interagem em múltiplas plataformas, criando narrativas integradas e experiências transmidiáticas (fonte: FARIA, Maurício Gomes de. **A publicidade no consumo midiatizado simultâneo**: entre a televisão e os *smartphones*. 2018. 175 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. p. 99). Durante um jogo, por exemplo, uma marca de refrigerantes pode lançar uma campanha em uma rede social utilizando a *hashtag* #RefreshYourGame, incentivando os espectadores a compartilhar fotos consumindo a bebida enquanto assistem à partida. Simultaneamente, em outra rede, a marca pode postar vídeos curtos mostrando bastidores do comercial ou oferecendo receitas de *drinks* feitos com a bebida. Ainda durante o jogo, a marca de refrigerantes oferece conteúdos exclusivos, como jogos interativos e *quizzes* sobre o jogo por um aplicativo móvel. Este, por sua vez, envia notificações *push* com *links* diretos para as redes sociais da marca, nas quais os consumidores podem participar de discussões ao

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

vivo ou acessar conteúdos especiais. Ao integrar TV, redes sociais e aplicativos móveis, a marca oferece uma experiência transmidiática que mantém o consumidor engajado de múltiplas formas.

Outros recursos empregados na economia digital são as parcerias publicitárias com influenciadores digitais que exploram a identificação pessoal para conquistar engajamento e legitimidade, causando impactos sociais e econômicos. Um influenciador pode, por exemplo, demonstrar o uso de um produto de beleza em sua rotina diária. Tal demonstração, combinada com a facilidade de acessar *links* de compra, reduz as barreiras entre o desejo e a aquisição do produto. Essa prática pode incentivar os seguidores a comprar produtos, muitas vezes, sem pesquisar ou tomar decisões, como fariam em um ambiente de consumo tradicional. Nesse contexto, um influenciador apresenta um produto não apenas como um item isolado, mas como parte de um estilo de vida desejável ou uma solução para um problema comum, o que amplifica o seu apelo. Com frequência, contudo, o influenciador divulga rotinas sem informar aos seguidores se está promovendo uma marca ou profissional mediante pagamento ou difundindo produtos e serviços com os quais realmente tem afinidade (fonte: SIMAS, Danielle Costa de Souza; SOUZA JÚNIOR, Albefredo Melo de. Sociedade em rede: os influencers digitais e a publicidade oculta nas redes sociais. **Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias**, Manaus, v. 4, n. 1, p. 24, jan./jun. 2018).

Outra forma de publicidade que merece atenção é a realizada em jogos para celular, que tem a capacidade de facilitar a interatividade e o contato direto com o consumidor, além de usar a geolocalização para personalizar anúncios (fonte: MARINS, Luisa Sepúlveda *et al*. Publicidade em jogos para celular: um estudo sobre os fatores que influenciam as atitudes dos jogadores com relação aos anúncios em jogos para celular. *In*: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, 22., 2019. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2019. p. 2). Os tipos de anúncio em *games* podem ser categorizados como *in-game advertising* (publicidade inserida em jogos) e *advergaming* (jogos criados para promover uma marca). Esses tipos de anúncio oferecem várias vantagens estratégicas, como alta exposição à marca, atenção máxima do usuário, predisposição positiva do público, integração da marca, interatividade, memorabilidade e viralidade (fonte: NOGUERO, Alfonso Méndiz. Advergaming: concepto, tipología, estrategias y evolución histórica. **Revista Icono 14**, Madrid, n. 15, p. 43, 2010).

Percebe-se assim que, com o avanço tecnológico e o uso intenso de mídias sociais, as empresas têm feito uso de várias estratégias para anunciar seus produtos e serviços.

Cidadania digital

As TDICs revolucionaram a maneira como as pessoas produzem, compartilham e usam as informações, colocando o usuário como protagonista e mediador do conhecimento. Esse cenário, no entanto, traz desafios relacionados à cidadania digital, como o fenômeno da pós-verdade e a liberdade de expressão.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

O fenômeno da pós-verdade revela-se em um contexto no qual os fatos objetivos têm menos influência na formação da opinião pública do que as crenças e as emoções pessoais. Esse conceito foi eleito como o termo do ano pelo dicionário *Oxford* em 2016, o que destaca um cenário no qual a distinção entre conhecimento científico e convicções pessoais se torna nebulosa (fonte: PASQUIM, Heitor; OLIVEIRA, Marcos; SOARES, Cássia Baldini. *Fake news* sobre drogas: pós-verdade e desinformação. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 2, 2020).

Esse conceito tem se destacado nos campos da política e da comunicação, em que as informações falsas ou enganosas são disseminadas a fim de influenciar as percepções e o comportamento das pessoas, mesmo diante de evidências contrárias. Esse fenômeno apresenta algumas características, destacadas a seguir:

caça-cliques (*clikbait*) – utilização de títulos sensacionalistas para atrair usuários, gerando tráfego e, por conseguinte, benefícios publicitários;

conteúdo patrocinado – publicidade disfarçada como se fosse conteúdo informativo genuíno;

sátira – criação de conteúdos paródicos fictícios, apresentados de maneira que sejam aceitos como verdadeiros pelos consumidores;

conteúdo partidário – apresentação de interpretações tendenciosas da realidade sob falsa aparência de imparcialidade;

teorias da conspiração – narrativas simplistas elaboradas para explicar realidades complexas, oferecendo uma resposta ao medo e à incerteza;

pseudociência – rejeição de fatos cientificamente comprovados;

desinformação – mistura de fatos com conteúdo falso, incluindo atribuição de autoria ou imagens falsas;

fake news – informações fabricadas e disseminadas para enganar a fim de atingir objetivos políticos e econômicos (fonte: ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O fenômeno da pós-verdade: uma revisão de literatura sobre suas causas, características e consequências. **Alceu**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 41, p. 42-43, jul./set. 2020).

A disseminação de *fake news* pode violar princípios democráticos fundamentais, comprometendo, por exemplo, a lisura do processo eleitoral e a expressão legítima da vontade popular.

Na pós-verdade, as principais estratégias linguísticas incluem o uso de metonímias para deturpar significados, a manipulação de declarações para distorcer a verdade e a polarização por meio de estereótipos para dividir opiniões. Descontextualizam-se informações para alterar seu significado original, emprega-se a saturação de conteúdo (inundação de informações) para confundir e desinformar, modificam-se significados das palavras para promover manipulação e usam-se frases feitas para simplificar e distorcer argumentos. Fatos superficiais são apresentados como verdadeiros e argumentos vazios e exagerados são utilizados sem substância. A omissão de fatos importantes é

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

empregada para manipular a percepção, e a adulação por meio de elogios excessivos influencia a opinião pública. Termos depreciativos desqualificam pontos de vista ou pessoas, e opiniões são adaptadas conforme a conveniência do momento.

Além das estratégias linguísticas, nesse contexto, faz-se uso da "política *cyborg*", que é a utilização de robôs para automatizar a circulação e a popularização de certas informações, bem como para criar conteúdos (fonte: ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O fenômeno da pós-verdade: uma revisão de literatura sobre suas causas, características e consequências. **Alceu**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 41, p. 43, jul./set. 2020).

As plataformas de mídias sociais desempenham papel fundamental na era da pós-verdade, pois seus algoritmos tendem a criar bolhas de filtro e câmaras de eco, que expõem ao usuário apenas informações e opiniões com as quais ele concorda, acentuando preconceitos e polarizações e impedindo-o de entrar em contato com o diferente ou o discordante (fonte: SIQUEIRA, Dirceu Pereira; VIEIRA, Ana Elisa Silva Fernandes. Algoritmos preditivos, bolhas sociais e câmaras de eco virtuais na cultura do cancelamento e os riscos aos direitos de personalidade e à liberdade humana. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, v. 20, n. 35, p. 166-167, set./dez. 2022).

As bolhas sociais se aprofundam ainda mais em razão do fenômeno da câmara de eco, que fortalece as opiniões do usuário, enquanto o afasta de visões contrárias. Por exemplo, se alguém frequentemente curte e compartilha *posts* sobre um partido político específico, os algoritmos das redes sociais começam a mostrar mais conteúdos favoráveis a esse partido, reduzindo a exposição de notícias ou opiniões de partidos adversários. Similarmente às bolhas, as câmaras de eco são criadas pela filtragem algorítmica das redes sociais, a fim de manter a atenção dos usuários. Por exemplo, se uma pessoa lê muitos artigos sobre tratamentos alternativos de saúde, a plataforma pode começar a sugerir mais conteúdos relacionados a esses tratamentos, o que reduz ou impede o contato desse usuário com informações de fontes médicas confiáveis.

Essa combinação de processos e mecanismos confere aos algoritmos o poder de determinar os conteúdos exibidos no *feed* de cada pessoa, restringindo seu acesso a uma diversidade maior de informações (fonte: MENEZES, Vera Lúcia Moraes Araujo; ARAÚJO JÚNIOR, João da Silva; SANTOS, Lívia Karoline Pinheiro Mendonça dos. Câmaras de eco e filtros-bolha no contexto da gestão algorítmica da atenção: refletindo sobre os desafios contemporâneos do letramento à luz da BNCCEM. **Littera: Revista de Estudos Linguísticos e Literários**, São Luís, v. 14, n. 28, p. 76, 30 dez. 2023).

Dessa forma, duas pessoas com interesses diferentes podem ter experiências distintas na mesma rede social, nunca sendo expostas a conteúdos que desafiem suas perspectivas. É necessário, portanto, que todos conheçam a lógica por trás da criação e do funcionamento das bolhas e das câmaras de eco.

A popularização das redes sociais ampliou o alcance e a velocidade de disseminação de opiniões, trazendo à tona discussões sobre liberdade de expressão. Esse é um direito

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

humano fundamental para sociedades democráticas, porque possibilita que indivíduos se expressem, favorecendo o pluralismo de ideias e o debate. Essa liberdade, contudo, deve ser equilibrada com limites para evitar a violência e o discurso de ódio (fonte: ROCHA JÚNIOR, Walter Carlito; VELOSO, Roberto Carvalho. Entre a liberdade de expressão e as *fake news*: regulação, um desfecho inevitável. **Revista Foco**, Curitiba, v. 17, n. 1, p. 7, 2024).

O discurso de ódio é caracterizado por insultos, intimidação e assédio, incitando a violência, a discriminação e a hostilidade contra determinados grupos (fonte: IENSUE, Geziela; ALVES, Gabrielly Carvalho. Liberdade de expressão, discurso de ódio e mídia: reflexões a partir do agir comunicativo. **Revista Thesis Juris**, [*s. l.*], v. 12, n. 2, p. 408-426, jul./dez. 2023). A sensação de anonimato e de impunidade na internet, com frequência, facilita o uso do discurso de ódio, disfarçado como liberdade de expressão. Existe, assim, uma tensão entre proteger a liberdade de expressão e coibir a disseminação desses discursos, que incitam o ódio e prejudicam a convivência social.

Como observado, o ciberespaço pode fortalecer as democracias, oferecendo novos meios de comunicação e participação cívica, assim como promover a desinformação, impondo desafios para a formação de uma cidadania consciente e participativa.

Ética e responsabilidade digital

A crescente digitalização das interações humanas traz à tona desafios complexos, como os relacionados à ética e à responsabilidade digital. Isso envolve discussões sobre gestão e controle do uso da internet, o que engloba a neutralidade da rede, os direitos autorais e a proteção de dados pessoais, entre outros aspectos.

A neutralidade da rede é o princípio de acordo com o qual todos os dados na internet devem ser tratados igualmente, sem discriminação ou cobrança diferenciada por conteúdo, usuário, plataforma ou aplicação (fonte: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue, 2009. p. 100-101). Enraizado em questões éticas, esse princípio impacta a justiça social, a liberdade de expressão, a inovação econômica e os direitos dos consumidores (fonte: DIONÍSIO, Cristiano. Marco civil da internet, neutralidade de rede e sua relação com a liberdade como direito da personalidade. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, v. 14, n. 33, p. 20-21, jul./set. 2018).

Se a neutralidade da rede não for mantida, plataformas educacionais gratuitas, por exemplo, poderão sofrer degradação de velocidade, tornando-se menos acessíveis e eficazes para os estudantes. Os que já enfrentam desafios financeiros serão ainda mais prejudicados, porque terão menos oportunidades de aprendizado e desenvolvimento profissional.

Sem o princípio da neutralidade, corre-se o risco de aprofundar desigualdades, prejudicando o desenvolvimento educacional e social de parcela significativa da população. Em última análise, a neutralidade da rede é fundamental para assegurar a todos os estudantes, independentemente de sua condição social, igual acesso à informação e às oportunidades de aprendizagem.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Os direitos autorais e a propriedade intelectual também devem ser considerados na discussão sobre ética e responsabilidade digital. A internet facilitou a troca e a reprodução de conteúdos protegidos por direitos autorais, sendo necessária a criação de modelos regulatórios que conciliem a proteção dos direitos dos autores com a realidade das práticas de compartilhamento digital. Modelos como o Creative Commons possibilitam aos autores escolher as condições nas quais seus trabalhos podem ser compartilhados, ampliando a flexibilidade na gestão de seus direitos (fonte: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Azougue, 2009. p. 77).

Além disso, a proteção de dados pessoais se relaciona ao debate a respeito de ética e responsabilidade digital, envolvendo discussões sobre coleta, armazenamento e uso de dados pessoais. Nesse caso, deve-se respeitar a privacidade dos indivíduos e garantir a utilização ética das informações coletadas. Dessa forma, organizações e governos têm a responsabilidade de implementar medidas de segurança para proteger os dados contra violações e acessos não autorizados.

Um exemplo da necessidade de adoção de medidas de prevenção é o caso da empresa Cambridge Analytica, que utilizou técnicas avançadas de análise de dados e aprendizado de máquina para processar informações coletadas de milhões de perfis do Facebook sem consentimento (fonte: CASEIRO, Sofia. O impacto da inteligência artificial na democracia. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITOS HUMANOS DE COIMBRA: UMA VISÃO TRANSDISCIPLINAR, 4., 2020, Coimbra. **Anais** [...]. Jundiaí: Fibra; São Paulo: Edições Brasil; Campinas: Brasílica, 2020. v. 1, p. 139). Esses dados foram usados para criar perfis psicológicos detalhados a fim de influenciar pessoas durante as eleições presidenciais nos Estados Unidos e o referendo do Brexit no Reino Unido, em 2016.

Esse caso ilustra a natureza distribuída e interconectada do *big data* – o vasto volume de dados gerados por diversas fontes, como transações digitais, sensores, redes sociais e outras interações digitais. Embora o *big data* possibilite às empresas oferecer produtos e serviços personalizados e customizados (fonte: ZUBOFF, Shoshana. Big Other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, [*s. l.*], v. 30, n. 1, p. 78, 2015), a coleta e a análise de dados envolvem a mercantilização dos dados pessoais, levantando questões éticas sobre consentimento, exploração e direito à privacidade.

Garantir que o uso do *big data* seja conduzido de maneira ética e responsável, considerando tanto os benefícios potenciais quanto os riscos associados, é possível mediante a implementação de leis de proteção de dados, como a Lei n. 13.709, de 2018, que estabelece diretrizes para a coleta, o armazenamento e o uso de dados pessoais (fonte: BRASIL. Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). (Redação dada pela Lei n. 13.853, de 2019). Brasília, DF: Presidência da República, [2019]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 4 jun. 2024).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A ética deve estar presente não só no tratamento de dados, como também no compartilhamento de informações. Há, pois, uma necessidade crescente de os usuários da internet desenvolverem a competência informacional, que engloba habilidades para buscar, avaliar e usar a informação de forma crítica e ética, já que a disseminação de informações falsas pode levar à manipulação da opinião pública e causar danos sociais (fonte: FARIAS, Mayara Wasty Nascimento de. Ética na produção e compartilhamento da informação: tensões a partir de uma perspectiva teórica. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, São Paulo, v. 9, número especial, p. 7, 2022).

Privacidade e segurança digital

O termo **impacto** é frequentemente utilizado para descrever a influência da sociedade conectada. Entretanto, esse conceito tornou-se obsoleto. Em vez de enfatizar o impacto das tecnologias, deve-se considerar o fato de que elas são produto de uma sociedade e de uma cultura. Essa cultura gera, em vez de impacto, uma sensação de insegurança nas relações sociais (fonte: LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. p. 22).

Nesse cenário, a privacidade, apesar de ser um direito fundamental das pessoas, é ameaçada em razão, sobretudo, da coleta dos dados dos usuários da internet. Grandes empresas de tecnologia perceberam que, ao capturar, armazenar e analisar dados dos usuários, poderiam aumentar o ganho com publicidade. Passaram, assim, a observar o comportamento das pessoas na internet para prever e influenciar o modo como elas agiriam no futuro, criando outras maneiras de gerar lucro para as empresas.

Muitas dessas práticas violam as normas de privacidade e são consideradas ilegais ou contrárias aos direitos dos usuários da internet, cujos dados poderiam ser vendidos, por exemplo, para uma companhia de seguros, que passaria a monitorar o comportamento dos usuários clientes. Se alguém dirigisse rápido demais, a empresa poderia cobrar mais caro pelo seguro do carro dessa pessoa ou até negar-lhe a cobertura (fonte: ZUBOFF, Shoshana. Big Other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, [*s. l.*], v. 30, n. 1, p. 85-86, 2015).

Essas práticas de vigilância são possíveis porque nada no passado preparou a sociedade para lidar com essas questões. Outro problema relacionado à vigilância é o de ela estar se naturalizando: os cidadãos estão aceitando a vigilância por acreditarem não ter nada a esconder, sem perceber que seus dados estão sendo acessados e armazenados para benefício de terceiros.

No contexto de privacidade e segurança digital, os *cookies*, por exemplo, têm impacto significativo. São pequenos arquivos de texto armazenados no navegador do usuário por *websites* que ele visita e usados para diversas finalidades, como mantê-lo logado, lembrar suas preferências e rastrear sua atividade *on-line* (fonte: PRATES, Cristina Cantú. Privacidade e intimidade na internet: a legalidade dos *cookies* e *spam*. **FMU Direito: Revista Eletrônica**, São Paulo, ano 28, n. 42, p. 30-31, 2014). Embora sejam essenciais

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

para o funcionamento de muitos *websites*, os *cookies* podem comprometer a privacidade dos usuários ao coletar dados sobre os comportamentos e as preferências *on-line* deles e ser explorados por *hackers* para realizar ataques.

Além da coleta de dados e da contínua monitorização, há ainda o reconhecimento facial em locais públicos e privados e a geolocalização (fonte: TOMÁS, Cecília Cristina dos Reis. **Desafios éticos da Internet das Coisas**: em torno da personalização na educação. 2020. 296 f. Tese (Doutorado em Educação e *E-learning*) – Universidade Aberta, [s. *n.*], [*s. l.*], 2020. p. 81. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/10773. Acesso em: 4 jun. 2024). Por exemplo, em grandes eventos e espaços públicos, câmeras equipadas com tecnologia de reconhecimento facial são capazes de identificar e monitorar indivíduos automaticamente, cruzando informações com bases de dados para fins de segurança, mas também expondo os usuários a potenciais invasões de privacidade. Além disso, ao utilizar um *smartphone*, a localização do usuário pode ser rastreada em tempo real por aplicativos que coletam dados de GPS para oferecer serviços personalizados, como recomendações de restaurantes próximos ou atualizações de tráfego, nem sempre com o devido consentimento explícito.

As cidades inteligentes (*smart cities*) são exemplos de sociedades de vigilância, pois nelas é coletada e analisada grande quantidade de dados provenientes de diversas fontes, como dispositivos pessoais. Esse processo visa, entre outros aspectos, ao monitoramento e à gestão de recursos, à segurança pública e ao controle do tráfego (fonte: VIANA, Ana Cristina Aguilar; BERTOTTI, Bárbara Mendonça. *Smart cities* e o outro lado da moeda: a sociedade da vigilância. **International Journal of Digital Law**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, edição especial suplementar, p. 45-46, mar. 2021).

Em projetos de cidades inteligentes, são utilizadas soluções baseadas em inteligência artificial e aprendizado de máquina para administrar a infraestrutura de maneira eficiente e sustentável. A inteligência artificial pode, por exemplo, auxiliar a polícia a aprimorar a segurança pública ao analisar dados de câmeras de segurança e dispositivos conectados para detectar crimes. Embora possam resultar em benefícios, como a prevenção de crimes, a coleta e a análise de dados levantam questões críticas sobre a privacidade dos cidadãos e o possível uso indevido de informações pessoais. Alguns exemplos de cidades inteligentes são Londres, em que tecnologias de Internet das Coisas são usadas para monitorar o tráfego e gerenciar o consumo de energia em edifícios públicos, e Nova York, em que foram instaladas lâmpadas LED conectadas à Internet das Coisas para serem ajustadas automaticamente com base nas condições de luminosidade e demanda e implantados sensores em contêineres de lixo que informam quando estes estão cheios, otimizando as rotas de coleta e reduzindo custos.

A Internet das Coisas é a interconexão de objetos físicos, que se comunicam e interagem uns com os outros e com o ambiente por meio da internet. Essa tecnologia permite que dispositivos recolham, troquem e processem dados, transformando objetos comuns

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

em "objetos inteligentes", capazes de agir com mínima intervenção humana. A integração de inteligência em objetos e dispositivos pode transformá-los em extensões do corpo humano, como ocorre com marca-passos e próteses inteligentes, levantando questões sobre a dependência e a privacidade dos dados gerados e utilizados. A gestão centralizada e ética da Internet das Coisas é, portanto, um desafio em razão da velocidade e do volume das transferências de dados, sendo necessária uma governança adequada para monitorar e controlar essas operações (fonte: TOMÁS, Cecília Cristina dos Reis. **Desafios éticos da Internet das Coisas**: em torno da personalização na educação. 2020. 296 f. Tese (Doutorado em Educação e *E-learning*) – Universidade Aberta, [s. *n.*], [*s. l.*], 2020. p. 65. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/10773. Acesso em: 4 jun. 2024).

Nesse contexto de vigilância, é possível garantir a privacidade por meio de um documento que contém a política de privacidade do *site*, da rede social ou da plataforma acessados. Ele informa ao usuário os dados que serão solicitados, como eles serão armazenados, por quanto tempo e para que finalidade. No entanto, esses documentos são frequentemente conhecidos pela extensão excessiva, pelo uso de jargões técnicos, pelos termos vagos e pela ambiguidade intencional, o que pode desmotivar os usuários a lê-los e a aceitar as condições de uso sem questionar (fonte: SOARES, Herbert Júnior; ARAÚJO, Nelcileno Virgílio de Souza; SOUZA, Patrícia Cristiane de. Privacidade e segurança digital: um estudo sobre a percepção e o comportamento dos usuários sob a perspectiva do paradoxo da privacidade. *In*: WORKSHOP SOBRE AS IMPLICAÇÕES DA COMPUTAÇÃO NA SOCIEDADE, 1., Cuiabá, 2020. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira da Computação, 2020. p. 3. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/wics/issue/view/575. Acesso em: 5 jun. 2024). Ao baixar um aplicativo de redes sociais, por exemplo, o usuário visualiza o documento com a política de privacidade e deve aceitá-lo antes de utilizar o serviço. Esse documento, frequentemente, contém informações detalhadas sobre a coleta de dados pessoais, como localização e contatos. Entretanto, em razão do uso de linguagem técnica e da extensão do texto, muitos usuários optam por aceitar os termos sem lê-lo, não se dando conta de que estão concedendo permissões amplas que podem incluir a venda de seus dados para terceiros.

Além da leitura dos termos de uso, os usuários da internet devem adotar medidas de segurança *on-line*, como uso de senhas fortes, autenticação em dois fatores e instalação de *softwares* de segurança. Essas práticas são importantes para protegê-los de ataques cibernéticos e salvaguardar a privacidade digital (fonte: SANTOS, Domingos Sávio dos *et al*. Tecnologias, cidadania e educação: estratégias para lidar com os riscos das práticas digitais nas instituições escolares. **Revista Amor Mundi**, Santo Ângelo, v. 4 , n. 7, p. 17, 2023). Portanto, promover a conscientização das pessoas sobre privacidade e segurança *on-line* é fundamental para garantir uma navegação mais segura e responsável na internet.

Alertar os estudantes sobre os riscos e orientá-los a tomar os cuidados necessários na era digital é o primeiro passo para criar uma cultura de segurança e responsabilidade no

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ambiente *on-line*. É essencial incorporar esses temas nos currículos educacionais, a fim de capacitá-los para navegar com confiança e segurança na internet, reconhecendo e evitando possíveis ameaças digitais.

Letramento digital

A variabilidade dos letramentos ao longo do tempo e entre sociedades ressalta a importância de entender cada prática letrada de acordo com seu contexto específico, normas, participantes, funções e distribuição de poder. Nesse sentido, a cultura digital emerge como um fenômeno que reconfigura profundamente as práticas de letramento, introduzindo modalidades e dinâmicas que desafiam as formas tradicionais de leitura e escrita. A noção de letramento amplia-se para incluir habilidades de navegação, avaliação e criação de conteúdo em múltiplos formatos e plataformas.

O letramento digital extrapola a simples codificação e decodificação de textos, seja na leitura, seja na produção (fonte: LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (ed.). **Digital literacies**: concepts, policies and practices. New York: Peter Lang, 2008. p. 5). Trata-se de um processo que inclui práticas específicas de leitura e escrita vinculadas a uma perspectiva sociocultural das linguagens, pois estas permeiam e produzem os ambientes digitais. O letramento digital refere-se, assim, à capacidade de uma pessoa interpretar, criar e compartilhar informações de forma eficaz em ambientes digitais. Envolve habilidades técnicas, como o uso de dispositivos e ferramentas digitais, e habilidades cognitivas, sociais e críticas necessárias para navegar no mundo digital (fonte: LIMA NETO, Newton Vieira; CARVALHO, Alexandra Bittencourt. Letramento digital: breve revisão bibliográfica do limiar entre conceitos e concepções de professoras e professores. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 15, p. 3, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/40207. Acesso em: 5 jun. 2024).

O letramento digital envolve uma gama de habilidades essenciais para a comunicação eficaz em variadas situações e com múltiplos propósitos, seja no âmbito pessoal, seja no profissional. No contexto pessoal, inclui a habilidade de usar plataformas de mídia social para se manter conectado com amigos e família. No ambiente de trabalho, manifesta-se por meio da habilidade de utilizar *e-mails* profissionais, ferramentas de colaboração, como o Slack ou Microsoft Teams, e *softwares* de videoconferência, como Zoom ou Google Meet, para comunicação com colegas, gestão de projetos e reuniões virtuais, entre outras ferramentas.

Esses exemplos ilustram a importância do letramento digital nas práticas de linguagem relacionadas à cultura digital, que engloba uma variedade de contextos e situações, sendo um conjunto de habilidades essenciais para a navegação eficaz no mundo digital. Na prática, portanto, é necessário ter o domínio de recursos tecnológicos para realizar muitas atividades *on-line*. Essa forma de letramento não se limita à capacidade de ler e escrever no contexto *on-line*, mas inclui a habilidade de entender, utilizar e avaliar

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

tecnologias digitais de maneira crítica e segura. Além disso, o letramento digital inclui a compreensão dos direitos e responsabilidades associados ao uso de tecnologias digitais, como a privacidade e a segurança cibernética.

O letramento digital é necessário não apenas a estudantes adultos e idosos. Os nativos digitais, por exemplo, muitas vezes não têm domínio básico dos computadores. Então, como promover o letramento digital? Por meio de uma educação digital que crie "oportunidade para utilizar os meios digitais com autonomia e participação individual e cooperativa" (REZENDE, Mariana Vidotti de. O conceito de letramento digital e suas implicações pedagógicas. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 94–107, jul. 2016. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16716. Acesso em: 5 jun. 2024).

A dimensão de letramento digital é, portanto, **transversal** a todas as outras, pois fornece a base necessária para que indivíduos possam navegar, entender e interagir de maneira eficiente e segura em atividades que envolvam comunicação, economia, criatividade e cidadania digitais.

As dimensões da cultura digital na EJA

Trabalhar as dimensões da cultura digital com estudantes da EJA é essencial por diversas razões, como a promoção da inclusão social, do desenvolvimento pessoal e da preparação para as demandas do mundo contemporâneo.

Os estudantes da EJA frequentemente vêm de contextos socioeconômicos desfavorecidos e podem ter tido oportunidades limitadas de acesso à educação formal e às tecnologias digitais. Abordar questões relacionadas à cultura digital nas aulas pode contribuir para reduzir desigualdades sociais, proporcionando-lhes a oportunidade de desenvolver habilidades necessárias para participar plenamente da sociedade digital, por meio do acesso a informações *on-line* e da interação em redes sociais e outras plataformas digitais.

Além disso, ao trabalhar as dimensões da cultura digital, os estudantes podem aprender a usar computadores e *smartphones*, a criar conteúdo digital e a acessar serviços governamentais *on-line*. Eles também podem influenciar políticas públicas por meio de campanhas digitais e petições *on-line*. A integração da cultura digital no processo de ensino e aprendizagem contribui ainda para que os estudantes adquiram habilidades que podem aumentar as chances de empregabilidade e de melhores condições de trabalho e renda e para que compreendam questões como privacidade de dados, direitos autorais e ética no uso de informações digitais.

Para os estudantes da EJA, que comumente enfrentam situações de marginalização social, a possibilidade de construir e expressar identidades digitais é também uma ferramenta de autoafirmação e inclusão. Portanto, abordar as dimensões da cultura digital na EJA é fundamental para promover a inclusão mais ampla desse público, por meio

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

do desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, preparando-o para o mercado de trabalho digital e fomentando sua participação cidadã ativa e consciente na sociedade.

No entanto, a implementação efetiva do ensino da cultura digital na EJA enfrenta diversos desafios. Muitos estudantes provêm de contextos socioeconômicos vulneráveis e não tiveram acesso adequado às tecnologias digitais.

Essa situação demanda um esforço coordenado envolvendo políticas públicas, investimentos em infraestrutura e uma abordagem pedagógica sensível às especificidades e necessidades dos estudantes da EJA. Enfrentar esses desafios é crucial para promover uma educação inclusiva e de boa qualidade para todos os estudantes dessa modalidade, preparando-os para enfrentar as demandas do mundo contemporâneo.

Fenômenos da cultura digital

A EJA enfrenta desafios únicos, pois muitos estudantes retornam à escola após longos períodos de afastamento, frequentemente em razão de necessidades de trabalho ou responsabilidades familiares. Nesse contexto, integrar os fenômenos da cultura digital ao currículo pode tornar o aprendizado mais envolvente e relevante para eles. Esses fenômenos são tendências, comportamentos ou desenvolvimentos tecnológicos que resultam da interação humana com as tecnologias digitais.

Os fenômenos da cultura digital abordados nesta obra são: convergência midiática, identidade *on-line*, democratização do acesso a informações, cultura do *meme*, influenciadores digitais, cultura do cancelamento, *fake news*, democratização da produção de conteúdo, personalização digital, superexposição *on-line*, cultura do remix, viralização, ciberativismo, *deepfake*, economia de compartilhamento, medo de ficar de fora (Fomo), isolamento ideológico, era do *streaming*, *advergame* e *in-game advertising*, arte digital, Internet das Coisas, *e-sports* e inteligência artificial.

Trabalhar com esses fenômenos da cultura digital é fundamental para tornar a educação de jovens, adultos e idosos mais inclusiva, crítica e conectada com a realidade contemporânea. No quadro a seguir, é apresentada a programação desses fenômenos de acordo com os tópicos desta obra.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Etapa 1	Fenômeno da cultura digital	Descrição do fenômeno
Tópico 1	Convergência midiática	A **convergência midiática** envolve a interação entre mídias tradicionais e digitais. O estudo desse fenômeno possibilita a diversificação das fontes e modos de comunicação, enriquecendo o processo educativo. Assim, os estudantes podem ter acesso a conteúdos variados, que facilitam a compreensão de temas complexos e a promoção do pensamento crítico.
Tópico 2	Identidade *on-line*	A **identidade *on-line*** é um aspecto essencial a ser trabalhado na EJA. Por meio da abordadem desse fenômeno, os estudantes podem explorar e expressar sua identidade. Incentivar a criação de perfis e avatares nas plataformas digitais pode ajudá-los a melhorar a autoestima e a desenvolver habilidades de comunicação.
Tópico 3	Democratização do acesso a informações	A **democratização do acesso a informações** por meio da internet contribui para a superação de barreiras informacionais, possibilitando aos estudantes o acesso a uma vasta gama de conhecimentos.
Tópico 4	Cultura do *meme*	A **cultura do *meme*** pode ser uma ferramenta poderosa para engajar os estudantes. Os *meme*s podem tornar o aprendizado mais divertido e conectado com a realidade da turma. Trata-se de uma maneira leve e acessível de introduzir e discutir temas atuais.
Tópico 5	Influenciadores digitais	Os **influenciadores digitais** podem ser usados como referência para discutir questões relacionadas ao pensamento crítico. A análise do papel deles colabora para a compreensão da dinâmica das redes sociais e ajuda a desenvolver uma postura crítica sobre o que se consome *on-line*.
Tópico 6	Cultura do cancelamento	A **cultura do cancelamento** é um fenômeno que pode ser abordado para promover debates sobre ética, responsabilidade e consequências das ações *on-line*. Discutir casos de cancelamento pode ajudar os estudantes a refletir sobre as próprias atitudes e o impacto de suas ações no ambiente digital.
Tópico 7	*Fake news*	As ***fake news*** representam um grande desafio na era digital. Fornecer ferramentas para os estudantes aprenderem a identificar e a combater a desinformação é fundamental para que naveguem pela internet de maneira segura e crítica.
Tópico 8	Democratização da produção de conteúdo	A **democratização da produção de conteúdo** possibilita a qualquer pessoa criar e compartilhar informações. Incentivar os estudantes a produzir conteúdos pode promover a criatividade e dar voz a diferentes perspectivas.
Tópico 9	Personalização digital	A **personalização digital** (a adaptação de conteúdos com base nas preferências dos usuários) pode ser usada para oferecer aos estudantes uma experiência de aprendizado individualizada e relevante. Ao abordá-la, podem-se discutir também as questões de privacidade e segurança digital, prevenindo acessos não autorizados e vazamentos de dados.
Tópico 10	Privacidade e segurança digital	Ao tratar da **privacidade e da segurança digital**, podem-se discutir com os estudantes os riscos e os impactos da falta de segurança, ajudando-os a utilizar de maneira mais consciente e segura as tecnologias *on-line*.
Tópico 11	Superexposição *on-line*	A **superexposição *on-line*** é um fenômeno que deve ser considerado, pois muitos estudantes compartilham aspectos de sua vida privada em busca de validação. Discutir os riscos dessa superexposição pode ajudá-los a utilizar de maneira mais consciente as redes sociais.
Tópico 12	Cultura do remix	A **cultura do remix** pode ser incentivada para fomentar a criatividade e a inovação cultural entre os estudantes da EJA. Ao remixar vídeos, músicas e imagens, eles podem desenvolver habilidades técnicas e expressar suas histórias e experiências, tornando o aprendizado mais personalizado e significativo.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Etapa 2	Fenômenos da cultura digital	Descrição do fenômeno
Tópico 1	Viralidade	A **viralidade** pode ser explorada para entender a disseminação das informações na internet. Esse fenômeno pode ser utilizado para ajudar os estudantes a criar mensagens e a compreender o impacto social de suas publicações. A discussão de casos de conteúdos virais contribui para o desenvolvimento da consciência crítica sobre o poder da internet e a responsabilidade de compartilhar informações.
Tópico 2	Ciberativismo	O **ciberativismo** pode envolver os estudantes da EJA com questões de cidadania ativa. Os que mantêm forte conexão com a comunidade na qual vivem podem utilizar essas habilidades para defender melhorias locais e participar de movimentos sociais. Atividades que visam à mobilização para causas relevantes podem reforçar o senso de propósito e a capacidade de influenciar mudanças sociais.
Tópico 3	*Deepfake*	Tecnologias como a ***deepfake***, utilizadas para produzir vídeos, fotos e áudios falsos, mas realistas, levantam questões sobre autenticidade e ética que podem ser discutidas em sala de aula. Fornecer ferramentas para os estudantes identificarem *deepfakes* e entenderem as implicações éticas de criar e compartilhar esses conteúdos é crucial. Discussões sobre a manipulação de mídia podem ajudar a fortalecer o pensamento crítico e a confiança dos estudantes na avaliação de informações *on-line*.
Tópico 4	Economia de compartilhamento	A **economia de compartilhamento**, baseada no uso colaborativo de recursos, pode ser explorada como um modelo de negócios sustentável e inovador. É provável que muitos estudantes da EJA já pratiquem modalidades de economia colaborativa na comunidade em que vivem. Ao formalizar e expandir esses conhecimentos, eles podem aprender a utilizar plataformas digitais para empreender, reduzir custos e promover o uso sustentável de recursos.
Tópico 5	Medo de ficar de fora (Fomo)	O **medo de ficar de fora (Fomo)**, causado pela percepção de um indivíduo de que outras pessoas estão vivenciando experiências mais gratificantes que as dele, pode ser abordado para promover o bem-estar digital. Discutir o impacto das redes sociais na saúde mental pode ajudar os estudantes a desenvolver estratégias para equilibrar sua vida *on-line* e *off-line*, reduzindo a pressão social e melhorando o bem-estar geral.
Tópico 6	Isolamento ideológico	O **isolamento ideológico**, causado por algoritmos que criam bolhas informativas, deve ser discutido para promover uma visão mais ampla e crítica do mundo. Fornecer ferramentas para que os estudantes busquem ativamente diversas fontes de informação e questionem as próprias percepções contribui para combater o isolamento informacional e fomentar um ambiente de aprendizado mais inclusivo e aberto ao diálogo.
Tópico 7	Era do *streaming*	A **era do *streaming***, que popularizou serviços de conteúdo sob demanda, oferece novas formas de acesso à informação e ao entretenimento. É importante discutir as limitações e imposições associadas aos serviços de *streaming*. Parte dos estudantes da EJA pode não ter acesso a uma conexão estável e rápida com a internet – o que dificulta o uso pleno dessas plataformas – ou não ter condições de arcar com o custo desses serviços.
Tópico 8	*Advergame* e *in-game advertising*	O ***advergame*** e o ***in-game advertising*** (estratégias de *marketing* para jogos eletrônicos) podem ser analisados para promover o entendimento da influência do consumo digital. Discutir a influência dos jogos e dos anúncios contidos neles no comportamento e nas decisões de compra pode ajudar os estudantes a se tornar consumidores mais conscientes e críticos.

Etapa 2	Fenômenos da cultura digital	Descrição do fenômeno
Tópico 9	Arte digital	Na produção de **arte digital**, um campo em constante expansão, são utilizadas tecnologias digitais. A integração da arte digital na EJA pode oferecer aos estudantes uma nova forma de expressão criativa, permitindo-lhes explorar e desenvolver habilidades em áreas como *design* gráfico, animação e edição de vídeo.
Tópico 10	Internet das Coisas	A **Internet das Coisas** refere-se à interconexão de dispositivos físicos pela internet, permitindo que se comuniquem e troquem dados. Para os estudantes da EJA, a abordagem desse fenômeno pode proporcionar uma compreensão prática do uso da tecnologia para resolver problemas do dia a dia.
Tópico 11	*E-sports*	Os ***e-sports***, ou esportes eletrônicos, têm ganhado popularidade rapidamente e se tornaram uma indústria global de entretenimento. A integração dos *e-sports* na EJA pode envolver os estudantes em atividades que proporcionam o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe, estratégia e comunicação.
Tópico 12	Inteligência artificial	A **inteligência artificial** está transformando muitas indústrias. A reflexão sobre esse fenômeno pode ajudar os estudantes a compreender que a inteligência artificial generativa pode ser utilizada para criar conteúdos e que seu uso pode trazer implicações para os direitos dos trabalhadores.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

(Multi)letramentos, linguagens e mídias

Trabalhar com multiletramentos, múltiplas linguagens e mídias na EJA é fundamental para tornar a educação mais inclusiva e adaptada às realidades contemporâneas. Os estudantes da EJA, muitas vezes, apresentam trajetórias educacionais interrompidas e perfis diversos, de diferentes faixas etárias, condições socioeconômicas e experiências de vida. Portanto, utilizar abordagens pedagógicas que incorporem multiletramentos e múltiplas linguagens pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e ajudá-los a participar mais ativamente na sociedade.

Trabalhar com múltiplas linguagens e mídias também contribui para que os professores tornem o aprendizado mais dinâmico e contextualizado. Por exemplo, o uso de vídeos, *podcasts* e plataformas de redes sociais pode tornar as aulas mais atraentes e relevantes para os estudantes, alguns já familiarizados com essas tecnologias em seu cotidiano.

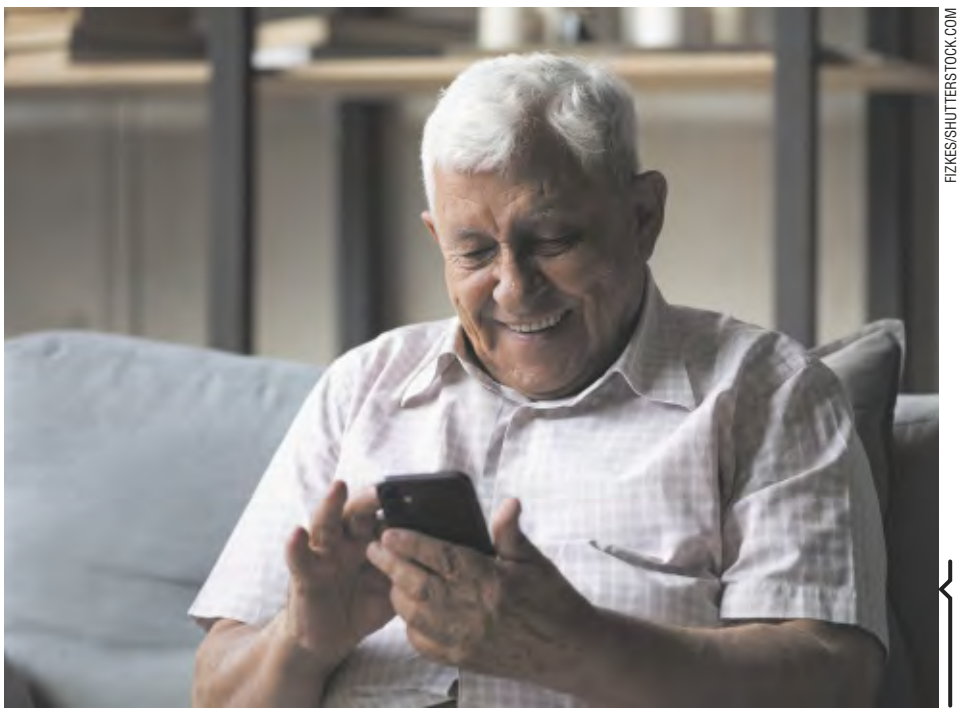
(Multi)letramentos e linguagens

Com o avanço das tecnologias de produção e distribuição de conteúdo escrito, ocorreu uma transformação nos textos e, consequentemente, nos letramentos. Isso resultou na fusão das barreiras entre diferentes linguagens e tipos de letramento. À medida que os textos e os discursos migraram dos formatos impressos para mídias como rádio, cinema e televisão, e, mais recentemente, para meios que possibilitam ao usuário gravar e reproduzir conteúdo, houve uma mudança significativa tanto nos veículos de comunicação quanto nas mensagens transmitidas. Essa mudança propiciou a integração de diversas formas de linguagem, como a linguagem verbal escrita e oral,

com imagens estáticas e em movimento e sons diversos. Esse processo culminou na evolução dos letramentos tradicionais para discursos em múltiplas linguagens e multiletramentos (fonte: ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019. p. 19-20).

A composição dos textos passou a mudar em razão da influência das mídias digitais. Eles não eram mais apenas escritos, mas incluíam uma variedade de linguagens, fenômeno denominado multimodalidade (fonte: ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 13). Desde o início da globalização, as transformações pelas quais o mundo passa afetam não somente os textos, que se tornam cada vez mais multimodais, mas também a diversidade cultural e linguística das populações. De acordo com Roxane Helena Rojo e Eduardo Moura, os multiletramentos refletem, assim, dois aspectos principais: a diversidade cultural das populações e a diversidade das linguagens nos textos contemporâneos (fonte: ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019. p. 23). Isso resulta em uma expansão dos tipos de letramento, que agora abrangem múltiplas culturas e formas de linguagem.

Para abordar os multiletramentos e as múltiplas linguagens a eles relacionadas, nesta obra priorizam-se gêneros discursivos – compreendidos como "tipos relativamente estáveis de enunciado" (BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *In*: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 280) – que circulam no ambiente *on-line*, como: *podcast*, mensagem de áudio, *meme*, vídeo postado em rede social, *card* de conscientização, videotutorial, *videocast* e *vlog*. Todas as produções propostas na seção **Criar e conectar** visam, por sua vez, contribuir para aumentar a participação dos estudantes da EJA na cultura digital.



FIZKES/SHUTTERSTOCK.COM

O acesso a ambientes *on-line* proporciona o contato com diferentes gêneros do discurso. Fotografia de 2022.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A escolha de gêneros discursivos preferencialmente integrantes da cultura digital está alinhada com as transformações culturais e educacionais provocadas pela cultura digital. Essa nova tessitura social possibilita a reconfiguração das relações de comunicação e aprendizado, a fim de promover a participação ativa dos indivíduos em suas comunidades virtuais.

Ao inserir os estudantes da EJA na cultura digital, busca-se familiarizá-los com as novas tecnologias e capacitá-los a produzir conteúdo digital. Isso está de acordo com a perspectiva de democratização e inclusão digital, fundada na promoção do desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, que possibilitam o exercício do pensamento crítico, da comunicação eficaz e da colaboração em rede (fonte: HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, número especial 2, p. 1357, ago. 2017).

Portanto, a utilização de gêneros discursivos do ambiente *on-line* na seção **Criar e conectar** é uma estratégia pedagógica que valoriza a participação ativa e a criatividade dos estudantes da EJA, promovendo sua inclusão na cultura digital e contribuindo para o desenvolvimento de habilidades necessárias para exercer plenamente sua cidadania no mundo contemporâneo.

Mídias

De maneira geral, o termo **mídia** designa um conjunto de "meios de comunicação" (fonte: MARTINO, Luis Mauro Sá. Entre mídia e comunicação: origens e modalidades de uma dicotomia nos estudos da área. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 38, p. 14, set./dez., 2016). Esses meios são televisão, rádio, jornais, revistas e, mais recentemente, plataformas digitais como *sites*, *blogs* e redes sociais.

Para discutir mídias, Lucia Santaella utiliza o termo **cultura das mídias**, que é uma forma cultural intermediária situada entre a cultura de massas e a cibercultura (fonte: SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 22, p. 24, dez. 2003. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493. Acesso em: 4 jun. 2024). A cultura das mídias é caracterizada pela proliferação de meios de comunicação, que segmentam e diversificam as mensagens, criando híbridos comunicacionais por meio da mistura de linguagens e meios. Essa cultura não apenas aumenta a variedade de conteúdos disponíveis, como também facilita a interatividade entre os produtores e os consumidores de mídia.

Tratando de mídias, Henry Jenkins afirma que "as velhas e as novas mídias se misturam, onde o poder do produtor de informação e o poder do consumidor de informação interagem de maneiras imprevisíveis" (JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Suzana Alexandrina. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. p. 29). A mistura entre

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

velhas e novas mídias pode ser observada na cobertura de eventos esportivos. Tradicionalmente, eles eram transmitidos exclusivamente por redes de televisão. Com o advento das novas mídias, sobretudo das plataformas de *streaming* e das redes sociais, essa dinâmica mudou. Hoje, eventos esportivos são transmitidos ao vivo pela televisão e, simultaneamente, por plataformas digitais. Além disso, os fãs agora podem seguir atualizações instantâneas, ver *replays* de momentos importantes e interagir com outros fãs e comentaristas em *posts*. Essa convergência de mídias possibilita uma experiência de consumo de conteúdo esportivo muito mais interativa e personalizada.

Nesta obra, pretende-se destacar as mídias tradicionais – ou velhas mídias –, como jornal impresso e televisão, e as mídias digitais – ou novas mídias –, como redes sociais e *blogs*. O objetivo é promover discussões sobre as linguagens utilizadas nelas e evidenciar questões relacionadas à interatividade proporcionada por elas. Por exemplo, compara-se o jornal impresso ao *podcast*, a fim de que os estudantes da EJA possam compreender as diferenças e as semelhanças entre os formatos, o impacto da interatividade e o modo como as informações são compartilhadas e recebidas em cada meio.

Procedimentos de acolhida em turmas da EJA

O acolhimento dos estudantes da EJA é um processo fundamental para criar um ambiente favorável ao aprendizado, respeitando as especificidades e as experiências de vida deles. O acolhimento é o primeiro passo para estabelecer uma relação de confiança entre os professores e os estudantes. Muitos estudantes da EJA carregam histórias de fracasso escolar, baixa autoestima e situação de vulnerabilidade social, que exige uma abordagem personalizada e humanizada (fonte: LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes. Reciprocidade e acolhimento na educação de jovens e adultos: ações intencionais na relação com o saber. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 29, p. 113, 2007). Um acolhimento bem planejado pode transformar o ambiente educacional em um espaço de segurança e valorização, incentivando a permanência e o engajamento dos estudantes.

Para criar um ambiente propício ao aprendizado, alguns procedimentos de acolhida devem ser considerados pelo professor. São eles: recepção inicial, diagnóstico e mapeamento de conhecimentos, apresentação da proposta pedagógica, criação de um ambiente inclusivo, acompanhamento e apoio contínuo e envolvimento da comunidade escolar (fontes: LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes. Reciprocidade e acolhimento na educação de jovens e adultos: ações intencionais na relação com o saber. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 29, p. 101-119, 2007; SILVA, Rodrigo *et al*. Educação de Jovens e Adultos e acolhimento de imigrantes em Porto Alegre, Brasil: um relato de experiência com oficinas em aula plurilíngue. **Revista Lusófona de Educação**, [*s. l.*] v. 42, n. 42, p. 161-175, 2018).

Recepção inicial: pode-se organizar uma reunião de boas-vindas, durante a qual cada estudante tenha a oportunidade de se apresentar, compartilhar um pouco de sua história, de suas expectativas e da forma como vê as tecnologias e se relaciona com ela.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Diagnóstico e mapeamento de conhecimentos: é importante realizar um diagnóstico inicial para conhecer o perfil dos estudantes, suas habilidades, conhecimentos prévios e áreas de interesse. Com essas informações, é possível planejar aulas que atendam às necessidades e potencialidades da turma.

Apresentação da proposta pedagógica: deve-se informar aos estudantes a proposta pedagógica da obra, como objetivos de cada tópico, conteúdos previstos e formas de acompanhamento da aprendizagem. Essa apresentação é importante para que os estudantes compreendam a estrutura do curso e se sintam parte ativa no processo de ensino e aprendizagem.

Criação de um ambiente inclusivo: a sala de aula deve ser um espaço onde todos se sintam respeitados e valorizados, independentemente das diferenças existentes. Atividades que promovam a cooperação e o trabalho em grupo são importantes para fortalecer os laços entre os estudantes.

Acompanhamento e apoio contínuo: o acolhimento não se resume ao primeiro contato. É necessário um acompanhamento contínuo para identificar possíveis dificuldades e oferecer o suporte necessário. Esse apoio pode incluir orientação pedagógica, acompanhamento psicológico e ações de incentivo à permanência e à conclusão dos estudos.

Envolvimento da comunidade escolar: a realização de eventos culturais, oficinas e palestras é uma forma de integrar a comunidade à escola, fortalecer os vínculos com os estudantes e apoiá-los.

Procedimentos de acolhida em turmas da EJA são essenciais para criar um ambiente educacional que incentive a construção de projetos pessoais e profissionais e colabore para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes.

Abordagens didático-pedagógicas na obra

No contexto desta obra, para abordar os fenômenos da cultura digital, as diferentes mídias e linguagens, de acordo com as especificidades do público da EJA, além de o professor considerar os elementos do método Paulo Freire, os conceitos da Andragogia defendida por Malcolm Knowles e os princípios da Neurociência, sugere-se que também se ancore na abordagem socioconstrutivista da aprendizagem, na acepção de Lev Vygostky, uma vez que essa abordagem enfatiza a importância da interação social e do contexto cultural no processo de aprendizagem, aspectos cruciais para engajar e viabilizar o desenvolvimento cognitivo e crítico dos estudantes da EJA.

Como exposto anteriormente neste manual, Freire enfatiza a importância do diálogo e da conscientização na educação. A metodologia do educador propõe uma educação libertadora, em que professores e estudantes participam ativamente do processo de aprendizagem, questionando e transformando a realidade. Por sua vez, Malcolm Knowles, em sua teoria da Andragogia, reconhece que os adultos aprendem de maneira

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

diferente das crianças, destacando que eles trazem uma vasta experiência prévia que deve ser valorizada e utilizada no processo de aprendizagem. Já a Neurociência oferece uma compreensão sobre como o cérebro aprende e processa informações. Segundo ela, o funcionamento do cérebro refuta a ideia de que é impossível aprender novos conhecimentos em idades avançadas. Essa compreensão reforça a importância de um ambiente de aprendizagem que estimule a motivação e a autoestima dos estudantes.

A adoção de uma abordagem socioconstrutivista, em diálogo com essas contribuições, é essencial na EJA. Ela complementa essas perspectivas ao enfatizar que a aprendizagem é um processo social mediado por interações com outros indivíduos e com o ambiente cultural. Vygotsky introduz conceitos como a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), em que o aprendizado ocorre de maneira mais eficaz com o suporte de um par mais experiente. Para os estudantes da EJA, que, muitas vezes, retornam à educação formal com diversas experiências de vida, a colaboração e a mediação são ferramentas para facilitar a aprendizagem.

Nessa perspectiva, a aprendizagem é um fenômeno inerentemente social, em que a aquisição de conhecimento não ocorre apenas pela exploração individual do ambiente, mas, principalmente, por meio das interações com outras pessoas (fonte: VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. p. 27). As interações sociais fornecem uma base para o diálogo (defendido por Freire), a negociação de significados e a construção ativa e conjunta do conhecimento (defendida por Knowles).

Nessas abordagens, o indivíduo não é um receptor passivo de informações. Especificamente no socioconstrutivismo, ele é um agente ativo que responde aos estímulos externos. Esse processo de construção é contínuo e dinâmico, refletindo a interação constante entre o sujeito e o meio. "[...] as ações ou atividades do sujeito sobre o objeto são mediadas socialmente através de signos internos e externos e também pelo uso da linguagem e, ainda, através da relação com outro sujeito" (PINTO, Simone; GOUVÊA, Guaracira. Mediação: significações, usos e contextos. **Revista Ensaio**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 58, maio/ago. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/epec/v16n2/1983-2117-epec-16-02-00053.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024).

No socioconstrutivismo, assim como na Andragogia, o estudante não é uma folha de papel em branco, não é um "recipiente vazio", pois ele traz consigo um conjunto de conhecimentos adquiridos socialmente. Com base nesses pressupostos, nesta obra, em todo início de tópico é proposta uma imagem para o levantamento de conhecimentos prévios da turma, a fim de valorizar a experiência prévia dos estudantes e utilizá-la no processo de aprendizagem, como destacado por Knowles. Por exemplo, no tópico 3 da Etapa 1, há uma imagem de uma pessoa usando um *smartphone*. O objetivo pedagógico dessa imagem é iniciar uma conversa sobre a democratização do acesso a informações e serviços. Nesse momento, são propostas perguntas como "O que o homem da foto parece estar fazendo?" e "Você já buscou informações na internet utilizando um celular ou outro dispositivo eletrônico? Como foi essa experiência?" para verificar as percepções e as experiências anteriores deles. Fazer essas perguntas viabiliza o diálogo

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

(Freire), a interação social e a mediação (abordagem socioconstrutivista de aprendizagem) e o compartilhamento de experiências e a construção de conhecimento de forma ativa (Knowles), bem como facilita a incorporação de novas informações, promovendo a reorganização neural e a adaptação cognitiva (Neurociência).

Com base nas respostas, pode-se, assim, incentivar uma discussão sobre o fenômeno da cultura digital, valorizando as contribuições individuais e promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativa e dialógica, articulado com as ideias de Freire, que defende uma relação horizontal entre professor e estudante, na qual ambos aprendem juntos. Essa estrutura se repete em todos os tópicos, garantindo que os conhecimentos e as experiências dos estudantes da EJA sejam considerados e integrados continuamente no processo educativo.

Orientando-se pelo princípio de Freire quanto à importância do diálogo para o desenvolvimento do pensamento crítico e de Vygotsky quanto à importância da interação social como elemento-chave para o desenvolvimento cognitivo, a obra traz atividades que visam à interação e ao diálogo entre estudante-estudante e entre estudante-professor. Utilizando ainda o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de Vygotsky, que destaca a diferença entre o que um estudante pode fazer sozinho e o que pode fazer com assistência, a obra promove a colaboração e o apoio mútuo como estratégias de aprendizagem. Por exemplo, no tópico 2 da Etapa 2, em **Roda de conversa**, pede-se que o estudante converse com os colegas sobre esta pergunta: "Em sua opinião, como o ciberativismo pode contribuir para a educação ambiental e para a conscientização das pessoas acerca de problemas ambientais contemporâneos?". Perguntas como essa possibilitam o diálogo, favorecem o desenvolvimento do pensamento crítico, bem como a análise de informações e a formulação de argumentos, o que promove a neuroplasticidade por meio do envolvimento cognitivo ativo. Além disso, ao discutir com os colegas e com o professor, os estudantes têm a oportunidade de explorar e entender diferentes perspectivas, expandindo capacidades cognitivas com o apoio dos outros, dentro de sua ZDP.

A mobilização dessas abordagens não apenas facilita a aprendizagem individual, como também cria um ambiente de aprendizado colaborativo, em que os estudantes, com a mediação adequada, aliada à convivência em sociedade e com os colegas, podem se beneficiar das habilidades e dos conhecimentos uns dos outros.

A importância da mediação também é evidente, por exemplo, em **Componentes da mídia** e **Comparação entre mídias**, em que são apresentadas afirmações para que os estudantes marquem aquela(s) que se refere(m) à mídia ou à característica do recurso interativo em análise. Esse tipo de atividade se relaciona à intervenção na ZDP porque permite ao professor atuar como mediador da aprendizagem, ajudando os estudantes a superar desafios que talvez eles ainda não fariam de modo independente. O professor desempenha, portanto, papel essencial nesse processo, pois é ele quem identifica e facilita a construção desses conhecimentos pelos estudantes. Ele precisa atuar, pois, como mediador, utilizando ferramentas culturais, como a linguagem, para guiar os estudantes na construção do conhecimento (fonte: VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. p. 8). Essa mediação pode assumir diversas formas, como a instrução direta e a facilitação de atividades colaborativas, sempre com o objetivo de promover o desenvolvimento cognitivo e a autonomia dos estudantes.

Ainda, considerando as abordagens que orientaram a produção da obra, por exemplo, ao abordar o tópico 5 da Etapa 2, é possível organizar discussões em grupo sobre a síndrome de Fomo. Nesse momento, pode-se também encorajar os estudantes a compartilhar experiências pessoais e a refletir sobre o impacto das redes sociais na vida deles, o que favorecerá o diálogo e a construção coletiva do conhecimento – fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e emocional deles. Além das discussões em grupo, a realização de projetos coletivos pode ser uma estratégia adotada. É possível solicitar aos estudantes que criem campanhas de conscientização sobre o uso saudável das redes sociais. Esse tipo de atividade não só contribui para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à cultura digital, como também estimula a cooperação e a comunicação entre os estudantes.

Estratégias em que o professor assume a posição de mediador e de facilitador podem envolver os estudantes em uma aprendizagem colaborativa, participativa e dialógica. Integrar, portanto, essas diferentes abordagens possibilita aos professores da EJA a criação de um ambiente de aprendizagem que: valoriza o diálogo e a conscientização, promovendo um espaço em que os estudantes podem questionar e transformar suas realidades, como proposto por Freire; respeita as experiências prévias deles, reconhecendo e incorporando essas vivências no processo educativo, conforme sugerido por Knowles; incorpora evidências da Neurociência, reconhecendo que é possível aprender em idade avançada; e enfatiza a mediação e a interação social para favorecer o desenvolvimento cognitivo por meio da colaboração e da assistência de pares e educadores.

O trabalho com pessoas privadas de liberdade

Considerando que o acesso à assistência educacional é um direito garantido à pessoa privada de liberdade, é fundamental que o professor defina estratégias para conduzir as propostas desta obra, considerando a restrição de acesso à internet e a dispositivos de comunicação nas unidades prisionais do país.

Uma estratégia possível é realizar simulação de atividades digitais de forma *off-line*. Por exemplo, podem-se elaborar atividades que imitem a criação de postagens em redes sociais. Os estudantes podem escrever legendas e fazer ilustrações para seus *posts*, além de criar *hashtags* em folhas de papel sulfite. Outra possibilidade é convidar profissionais para dar minicursos sobre informática básica e sobre ferramentas que podem ser mobilizadas na criação de carrosséis de imagem e *podcasts*, entre outras formas de interação com a cultura digital. Essa abordagem tem como finalidade preparar os estudantes para participar da cultura digital e para adentrar o mercado de trabalho no processo de ressocialização. Portanto, mesmo sem o uso direto de computadores e *smartphones* durante o período de privação de liberdade, essas pessoas não devem ser deixadas à margem desses conhecimentos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Quadros de conteúdos

Os quadros a seguir apresentam a distribuição dos conteúdos que compõem cada etapa desta coleção.

ETAPA 1		
Tópico 1 • Da fala ao *click*	• Mídias tradicionais e mídias digitais • Linguagem verbal e linguagem não verbal • Charge	• Título eleitoral impresso e digital • Recursos interativos: "Mais opções" do E-título • Áudio em aplicativo de mensagens instantâneas
Tópico 2 • Criando seu espaço na internet	• Identidade *on-line* • *E-mail* • Rede social • *Post* em rede social	• Recursos interativos: grade de *post*, *reels*, *posts* marcados e *stories* • Perfil em rede social • Mídia impressa
Tópico 3 • Acessando informações e serviços	• Motor de busca • Recursos interativos: Libras e iniciar • Anúncio de propaganda	• Invisibilidade civil • Dicionários impresso e *on-line*
Tópico 4 • Humor na rede	• *Memes* • Recursos interativos: ícones de mídias sociais	• Finanças • Tirinha
Tópico 5 • Os famosos da internet	• Influenciador digital • Recursos interativos: *e-mail* e ajuste do tamanho da fonte	• Vídeo para rede social e foto digital
Tópico 6 • Cancelamento digital	• Cultura do cancelamento • Apropriação cultural	• Recurso interativo: *hiperlink* • Jornal impresso e *podcast*
Tópico 7 • Mentiras na internet	• *Fake news* • *Cards* de conscientização	• Recursos interativos: curtir, compartilhar e repostar • Cartaz impresso
Tópico 8 • Aprender e ensinar conectado	• Conteúdos *on-line* • Recursos interativos: comentar e salvar • Monetização	• Videotutorial • Texto instrucional em *blog*
Tópico 9 • Como a internet sabe do que você gosta	• Personalização digital • Algoritmo • Produção cultural	• Recurso interativo: categorias de navegação • Anúncio publicitário (em mídia impressa e em *banner on-line*)
Tópico 10 • Perigos na rede	• Segurança na internet • Legenda de *post* de rede social • Carrossel de imagens • Crime cibernético	• Recursos interativos: *links* úteis e lupa de pesquisa • Notícias em jornais impressos e notícias em *sites*
Tópico 11 • Você no controle	• Superexposição *on-line* • Recurso interativo: *link* relacionado • Direito de imagem	• Foto em mídia impressa e foto em mídia digital • Foto-legenda
Tópico 12 • Misturando e criando na era digital	• Cultura do remix • Recurso interativo: pesquisa visual • Indústria cultural	• Reportagem em portal de notícia e reportagem televisiva • Paródia

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ETAPA 2		
Tópico 1 • Informações que se espalham rápido na internet	• Viralização • *Marketing* de influência • Artigo de opinião	• Recursos interativos: + sobre o autor e alto contraste • Infográfico e infográfico interativo
Tópico 2 • Lutando por causas na internet	• Ciberativismo • *Hashtags* • Recurso interativo: seções em *sites*	• Protagonismo, democracia e ciberativismo • *Collab* • *Post* com carrossel de imagens
Tópico 3 • Realidade *versus* ilusão	• *Deepfake* • Recursos interativos: *play* e *flipboard*	• Notícias em *sites* • *Posts* de notícias em redes sociais • *Videocast*
Tópico 4 • Cooperar, compartilhar e ganhar	• Economia de compartilhamento • Recurso interativo: *player* de rádio • Resumo de reportagem de rádio	• Rádio universitária • Consumo colaborativo
Tópico 5 • Medo de ficar de fora	• Fomo • Artigo informativo	• Recurso interativo: *newsletter* • *Post* informativo
Tópico 6 • Quando a internet divide pessoas	• Bolhas de informação • Licença aberta • *Cyberstalking*	• Minidocumentário • Enquete
Tópico 7 • Como a era digital mudou a música, as séries e os filmes	• *Streaming* • Recurso interativo: *tags*	• *Streaming* e mídia física • Sinopse
Tópico 8 • Jogos *on-line*: diversão e vendas	• *Advergame* • Recurso interativo: controle de privacidade	• *Cookies* • Padrões sombrios (*dark patterns*) • *In-game advertising*
Tópico 9 • Arte digital	• Arte digital • Recurso interativo: acessibilidade	• Exposição virtual e exposição virtual interativa • Foto digital
Tópico 10 • Conexões inteligentes	• Internet das Coisas • Recurso interativo: informações nos *sites*	• *Blog* e *vlog*
Tópico 11 • *Games*: dos *e-sports* ao cotidiano	• *E-sports* • Gameterapia • Recurso interativo: comentário em páginas *on-line*	• Jogos digitais e jogos analógicos • Produção de dicionário de termos *gamers*
Tópico 12 • A inteligência das máquinas	• Inteligência artificial • Recurso interativo: intérprete de Libras	• Autoria artificial • Artigo de opinião e *post* opinativo

Sugestões de cronograma

A seguir, são apresentadas possibilidades de organização das propostas desta obra ao longo de cada etapa, considerando 32 semanas de aulas em um ano letivo de 200 dias. Essa organização depende da análise do professor e da coordenação escolar, que acompanham o andamento das aulas, o calendário escolar e o engajamento dos estudantes, possibilitando adaptações necessárias ao contexto de cada escola.

Dedicando 80 horas do ano letivo para esta obra, cada tópico pode ser abordado em três ou quatro aulas, de 45 minutos cada. Essa organização pode ser complementada com conteúdos digitais e retorno de avaliações e afetada por inserção de feriados nacionais e locais, entre outros elementos que podem interferir no planejamento escolar. Portanto, algumas propostas podem ser ajustadas ou estendidas, conforme necessário.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

			ETAPA 1	
			Semana	**Conteúdo**
1º semestre	1º trimestre	1º bimestre	**1**	Acolhida dos estudantes **Avaliação diagnóstica** As avaliações de processo podem acontecer em diferentes momentos em cada tópico ou ao final deles. Os resultados podem ser anotados nas fichas de acompanhamento de aprendizagem.
			2 e 3	**TÓPICO 1 • DA FALA AO *CLICK*** Mídias e linguagens Mídias Linguagem verbal e linguagem não verbal Mídias, linguagens e participação política Charge **Campo temático:** Cidadania e cultura **Comparação entre mídias** **Título eleitoral impresso *versus* digital** **Componentes da mídia** **Recurso interativo: "Mais opções"** **Criar e conectar: produção de áudio em aplicativo de mensagens instantâneas**
			4	**TÓPICO 2 • CRIANDO SEU ESPAÇO NA INTERNET** Identidade *on-line* *E-mail* Rede social Perfil em uma rede social **Componentes da mídia** **Recursos interativos: grade de *post*, *reels*, *posts* marcados e *stories*** **Campo temático:** Cidadania e cultura Identidade *on-line* e história de vida **Comparação entre mídias** **Revista impressa *versus* perfil em rede social** Mídia impressa **Criar e conectar: criação de conta de *e-mail***
			5	**TÓPICO 3 • ACESSANDO INFORMAÇÕES E SERVIÇOS** Acesso a informações e a serviços Motor de busca **Componentes da mídia** **Recursos interativos: Libras e iniciar** Acesso a serviços e invisibilidade civil Invisibilidade civil **Campo temático:** Cidadania e cultura Anúncio de propaganda **Comparação entre mídias** **Dicionário impresso *versus* dicionário *on-line*** **Criar e conectar: produção de anúncio de propaganda**
			6	**TÓPICO 4 • HUMOR NA REDE** *Memes* **Componentes da mídia** **Recursos interativos: ícones de mídias sociais** Mídias sociais **Campo temático:** Economia, ciência e tecnologia *Memes* e finanças **Comparação entre mídias** **Tirinhas em livros impressos *versus* *memes* em redes sociais** Tirinhas **Criar e conectar: produção de *meme***
			7	**TÓPICO 5 • OS FAMOSOS DA INTERNET** Influenciadores digitais **Componentes da mídia** **Recursos interativos: *e-mail* e ajuste do tamanho da fonte** Influenciadores e culturas indígenas **Campo temático:** Cidadania e cultura Vídeos para redes sociais **Comparação entre mídias** **Vídeo para rede social *versus* foto digital** **Criar e conectar: produção de vídeo para redes sociais**

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

			Semana	Conteúdo	
1º semestre	1º trimestre	1º bimestre	8	**TÓPICO 6 • CANCELAMENTO DIGITAL** Cultura do cancelamento Cultura do cancelamento e apropriação cultural Apropriação cultural	**Componentes da mídia** **Recurso interativo: *hiperlink*** **Comparação entre mídias** **Jornal impresso *versus* *podcast*** **Criar e conectar: produção de um episódio de *podcast***
			9 e 10	**TÓPICO 7 • MENTIRAS NA INTERNET** Notícias falsas *Fake news* e saúde pública *Cards* de conscientização **Componentes da mídia** **Recursos interativos: curtir, compartilhar e repostar**	**Comparação entre mídias** **Cartaz impresso *versus* *card* digital** **Criar e conectar: produção de *card* de conscientização**
		2º bimestre	11	**TÓPICO 8 • APRENDER E ENSINAR CONECTADO** Acesso a conteúdos *on-line* **Componentes da mídia** **Recursos interativos: comentar e salvar** Produção de conteúdo *on-line* e monetização	Videotutorial **Comparação entre mídias** **Videotutorial *versus* texto instrucional em *blog*** **Criar e conectar: produção de videotutorial**
			12	**TÓPICO 9 • COMO A INTERNET SABE DO QUE VOCÊ GOSTA** Personalização digital Personalização digital e produção cultural Produção cultural **Componentes da mídia** **Recurso interativo: categorias de navegação**	**Comparação entre mídias** **Anúncio publicitário em mídia impressa *versus* anúncio publicitário em *site*** Anúncios publicitários *Banners* **Criar e conectar: produção de anúncio publicitário personalizado**
	2º trimestre		13	**TÓPICO 10 • PERIGOS NA REDE** Segurança na internet Legenda de *post* de rede social Carrossel de imagens Segurança na internet e pessoa idosa Crime cibernético Notícia	**Componentes da mídia** **Recursos interativos: *links* úteis e lupa de pesquisa** **Comparação entre mídias** **Notícia em jornal impresso *versus* notícia em *site*** **Criar e conectar: produção de carrossel de imagens**
			14	**TÓPICO 11 • VOCÊ NO CONTROLE** Superexposição nas mídias sociais Superexposição *on-line* **Componentes da mídia** **Recurso interativo: *link* relacionado** A superexposição nas mídias sociais e o direito de imagem	Direito de imagem **Comparação entre mídias** **Foto em mídia impressa *versus* foto em mídia digital** Foto-legenda **Criar e conectar: produção de foto-legendas**
			15	**TÓPICO 12 • MISTURANDO E CRIANDO NA ERA DIGITAL** A cultura do remix Remix Reportagem **Componentes da mídia** **Recurso interativo: pesquisa visual** A cultura do remix e a indústria cultural	Indústria cultural **Comparação entre mídias** **Reportagem televisiva *versus* reportagem publicada em portal de notícias** **Criar e conectar: produção de paródia de obra de arte**
			16	**Avaliação de resultados**	

Campo temático: Cidadania e cultura

Campo temático: Saúde e bem-estar

Campo temático: Economia, ciência e tecnologia

Campo temático: Cidadania e cultura

Campo temático: Cidadania e cultura

Campo temático: Cidadania e cultura

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

			ETAPA 2	
			Semana	Conteúdo
2º semestre	2º trimestre	3º bimestre	1	**Avaliação diagnóstica**
			2	**TÓPICO 1 • INFORMAÇÕES QUE SE ESPALHAM RÁPIDO NA INTERNET** Viralização Artigo de opinião **Componentes da mídia** **Recursos interativos: + sobre o autor e alto contraste** *Marketing* de influência **Comparação entre mídias** **Infográfico *versus* infográfico interativo** **Criar e conectar: produção de *post* para *blog*** **Campo temático:** Economia, ciência e tecnologia
			3 e 4	**TÓPICO 2 • LUTANDO POR CAUSAS NA INTERNET** Ciberativismo Ativismo *Hashtags* Entrevista **Componentes da mídia** **Recurso interativo: seções de um *site*** Protagonismo, democracia e ciberativismo *Collab* **Comparação entre mídias** ***Collab versus post* com carrossel de imagens em redes sociais** **Criar e conectar: produção de *post* com *hashtags* para as redes sociais** **Campo temático:** Meio ambiente
			5	**TÓPICO 3 • REALIDADE *VERSUS* ILUSÃO** *Deepfake* Notícias **Componentes da mídia** **Recursos interativos: ícones *play* e *flipboard*** *Deepfakes* e direito das mulheres *Posts* de notícias **Comparação entre mídias** **Notícias publicadas em *sites versus post* de notícias em redes sociais** **Criar e conectar: produção de *videocast*** **Campo temático:** Cidadania e cultura
			6	**TÓPICO 4 • COOPERAR, COMPARTILHAR E GANHAR** Economia de compartilhamento **Componentes da mídia** **Recurso interativo: *player* de rádio** Os ganhos de compartilhar bens **Comparação entre mídias** **Reportagem em áudio *versus* resumo de áudio publicado em *site*** **Criar e conectar: criação de anúncio para plataforma colaborativa** **Campo temático:** Economia, ciência e tecnologia
			7	**TÓPICO 5 • MEDO DE FICAR DE FORA** O que é a síndrome de Fomo Síndrome de Fomo Artigo informativo **Componentes da mídia** **Recurso interativo: *newsletter*** Uso consciente das redes sociais **Comparação entre mídias** **Artigo informativo em portal de notícias *versus post* informativo em rede social** **Criar e conectar: produção de *post* informativo em rede social** **Campo temático:** Saúde e bem-estar
			8	**TÓPICO 6 • QUANDO A INTERNET DIVIDE PESSOAS** Bolhas de informação **Componentes da mídia** **Licença aberta** *Cyberstalking* **Comparação entre mídias** **Documentário *versus* minidocumentário** **Criar e conectar: criação de enquete e apresentação oral com *slides*** **Campo temático:** Cidadania e cultura

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2º semestre | 3º trimestre

	Semana	Conteúdo	
3º bimestre	9	**TÓPICO 7 • COMO A ERA DIGITAL MUDOU A MÚSICA, AS SÉRIES E OS FILMES** *Streaming* **Componentes da mídia** **Recurso interativo: *tags***	*Streaming* e diversidade cultural **Campo temático:** Cidadania e cultura **Comparação entre mídias** ***Streaming versus* mídia física** **Criar e conectar: produção de sinopse de produtos culturais para *blog***
4º bimestre	10 e 11	**TÓPICO 8 • JOGOS *ON-LINE*: DIVERSÃO E VENDAS** *Advergame* **Componentes da mídia** **Recurso interativo: controle de privacidade** *Cookies*	O problema dos padrões sombrios (*dark patterns*) nos *games* **Campo temático:** Economia, ciência e tecnologia **Comparação entre mídias** **Publicidade física *versus in-game advertising*** **Criar e conectar: criação de *podcast* informativo**
	12	**TÓPICO 9 • ARTE DIGITAL** Exposição de arte digital Arte digital **Componentes da mídia** **Recurso interativo: acessibilidade** O público e a arte digital	**Comparação entre mídias** **Campo temático:** Cidadania e cultura **Exposição virtual *versus* exposição virtual interativa** **Criar e conectar: produção de foto digital**
	13	**TÓPICO 10 • CONEXÕES INTELIGENTES** A Internet das Coisas **Componentes da mídia** **Recurso interativo: informações nos *sites***	Uso da Internet das Coisas na Medicina **Campo temático:** Saúde e bem-estar **Comparação entre mídias** ***Blog versus vlog*** **Criar e conectar: produção de um *vlog***
	14	**TÓPICO 11 • *GAMES*: DOS *E-SPORTS* AO COTIDIANO** *E-sports* *Games* na Medicina **Componentes da mídia** **Recurso interativo: comentários em páginas *on-line***	**Comparação entre mídias** **Campo temático:** Saúde e bem-estar **Jogos digitais *versus* jogos analógicos** **Criar e conectar: produção de dicionário *gamer***
	15	**TÓPICO 12 • A INTELIGÊNCIA DAS MÁQUINAS** Inteligência artificial Chamamento público **Componentes da mídia** **Recurso interativo: intérprete de Libras**	Autoria artificial Autor **Campo temático:** Cidadania e cultura **Comparação entre mídias** **Artigo de opinião *versus post* opinativo** **Criar e conectar: produção de *post* em rede social**
	16	**Avaliação de resultados**	

Diferentes modos de apresentação e ordenação dos conteúdos

Além da organização proposta anteriormente, é possível agrupar os tópicos das etapas 1 e 2 em módulos. Os tópicos da Etapa 1 podem ser organizados em três grandes módulos: **Introdução às mídias**, **Interação e participação *on-line*** e **Segurança e ética na internet**. Começar com a apresentação das mídias e ferramentas digitais garante que todos os estudantes tenham uma base antes de avançar para tópicos mais complexos. Após entenderem questões básicas relacionadas à cultura digital, os estudantes poderão explorar maneiras de interagir e participar ativamente do mundo digital, algo crucial para seu desenvolvimento pessoal e social. A abordagem de temas relacionados a segurança e ética garante que os estudantes saibam proteger sua privacidade e agir de forma responsável *on-line*.

Os tópicos da Etapa 2 também podem ser agrupados em três grandes módulos: **Compreensão e criação de conteúdo na internet**, **Interação e participação *on-line*** e **Tecnologia e sociedade**. Os primeiros tópicos focam a viralização, a realidade *versus* ilusão (*deepfakes*), a mudança na mídia em razão do *streaming* e a arte digital. Esses conceitos são fundamentais para que os estudantes compreendam como a informação é criada, disseminada e consumida na internet. Com uma base sólida sobre conteúdo digital e o modo como ele é criado, eles podem participar mais ativamente do ambiente *on-line*. Depois, os estudantes têm a oportunidade de refletir criticamente sobre o impacto das tecnologias digitais na sociedade e na vida deles, a fim de se adaptar às mudanças tecnológicas que estão moldando o futuro.

ORGANIZAÇÃO EM MÓDULOS		
Etapa 1	**Módulo 1** - Introdução às mídias e às ferramentas digitais **Objetivo:** Compreender o que são mídias, linguagens e como criar e gerenciar uma presença *on-line*.	**Tópicos 1, 2, 3 e 9.**
	Módulo 2 - Interação e participação *on-line* I **Objetivo:** Participar e interagir no ambiente digital, explorando as dinâmicas das redes sociais e a criação de conteúdo.	**Tópicos 5, 4, 7 e 6.**
	Módulo 3 - Segurança e ética na internet **Objetivo:** Proteger a privacidade e agir de forma ética no ambiente digital.	**Tópicos 10, 11, 8 e 12.**
Etapa 2	**Módulo 1** - Compreensão e criação de conteúdo na internet **Objetivo:** Entender, analisar e criar diferentes tipos de conteúdo digital.	**Tópicos 1, 3, 7 e 9.**
	Módulo 2 - Interação e participação *on-line* II **Objetivos:** Compreender os princípios referentes à interação nas redes sociais e ao ciberativismo. Reconhecer como a internet pode influenciar comportamentos e opiniões.	**Tópicos 2, 4, 5 e 8.**
	Módulo 3 - Tecnologia e sociedade **Objetivo:** Explorar o impacto das tecnologias emergentes na sociedade e preparar-se para os desafios e as oportunidades que elas trazem.	**Tópicos 6, 10, 11 e 12.**

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

AVALIAÇÃO

Os estudantes da EJA estabelecem relações com o saber de maneira potente e significativa, pois a maioria deles concilia uma rotina de diversas atividades com os estudos. Muitos, por exemplo, trabalham, são responsáveis pela rotina familiar dos filhos e possivelmente pela de outros dependentes, lidam com os cuidados domésticos, entre outras atividades. Por esse motivo, a perspectiva de avaliação, nesta coleção, consiste no acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem.

Esse acompanhamento se revela na estrutura do material ao sugerir perguntas iniciais como uma possibilidade de sondagem de conhecimentos prévios dos estudantes.

Em seguida, percorre-se uma jornada pelo conhecimento que visa à formação contínua dos estudantes. Somam-se aos textos imagens, gráficos e atividades do livro do estudante, sugestões de intervenção e de encaminhamento nos comentários, para que o professor possa interceder, caso seja necessário.

É importante evidenciar que esses retornos não são sinônimo de notas atribuídas em provas. O ato de avaliar deve consistir em um processo sistematizado, contínuo e construído com os estudantes, fazendo-os perceber os conhecimentos adquiridos, os avanços e os pontos que precisam aprimorar.

Assim, ao término dos estudos dos tópicos, antes de prosseguir, sugere-se uma parada para a sistematização e revisão dos principais conteúdos. Nesse momento, é possível realizar uma avaliação de processo para verificar se os objetivos de aprendizagem foram atingidos ou se ainda requerem mais empenho para seu desenvolvimento, bem como identificar dúvidas a serem sanadas.

De acordo com Luckesi, a avaliação é importante tanto para os professores quanto para os estudantes, pois:

> A avaliação da aprendizagem [...] é um recurso pedagógico disponível ao educador para que auxilie o educando na busca de sua autoconstrução e de seu modo de estar na vida mediante aprendizagens bem-sucedidas. Contudo, também subsidia o educador, se necessário, em sua atividade de gestor de ensino, visto que lhe permite reconhecer a eficácia ou ineficácia de seus atos e dos recursos pedagógicos utilizados, assim como, se necessário, subsidia ainda proceder à intervenção de correção dos rumos da atividade e dos seus resultados.
>
> LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez, 2011. p. 263.

Isso significa que a avaliação, também na EJA, é parte do processo de ensino-aprendizagem e não se restringe a um ato certificatório, pois é nesse processo contínuo que o professor pode redefinir o modo como conduz as aulas e, em conjunto com os estudantes, identificar aprendizagens que necessitam de um olhar mais atento.

Nessa perspectiva, a avaliação assume o papel de acompanhar e apresentar implicações do processo de aprendizagem individual dos estudantes, possibilitando a análise do trabalho desenvolvido pela comunidade escolar e a revisão das tomadas de decisão, quando necessário.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Avaliação diagnóstica

O que significa diagnosticar? De acordo com Luckesi:

> Do ponto de vista etimológico, a palavra diagnosticar tem sua origem em dois termos gregos: *gnosis* (conhecer) + *dia* (através de). "Conhecer através de" significa coletar dados da realidade e interpretá-los com o intuito de compreender seu modo de ser e, no caso da avaliação, sua qualidade.
>
> LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez, 2011. p. 278.

A avaliação diagnóstica na EJA deve considerar a realidade das turmas, que são heterogêneas. Há estudantes idosos não alfabetizados, adultos que pararam de estudar logo após serem alfabetizados, bem como jovens que largaram os estudos pela necessidade de ingresso no mercado de trabalho, entre outros perfis. Assim, a avaliação diagnóstica auxilia o professor a identificar os diferentes níveis de conhecimento dos estudantes, a fim de traçar um planejamento para suas aulas.

Nesse sentido, a avaliação diagnóstica na EJA considera como ponto de partida os conhecimentos acumulados pelos estudantes. Apoia-se também na maneira como organizam conhecimentos informais nas aprendizagens obtidas em situações cotidianas.

A avaliação diagnóstica ocorre antes de uma sequência de aprendizagens e tem o objetivo de conhecer os estudantes e investigar seus conhecimentos, favorecendo a elaboração de um planejamento coerente com a turma. Não se trata de uma proposta para definir cientificamente qual é o nível de conhecimento de cada um dos que estão na sala de aula. O que aqui se propõe como avaliação diagnóstica, ao contrário, permite investigar, neste primeiro momento, qual é a relação que cada estudante estabeleceu com o saber escolar e com o conhecimento científico aprendidos na sala de aula e fora dela.

Avaliação de processo

A avaliação de processo também é conhecida como avaliação de acompanhamento ou formativa. A respeito desse tipo de avaliação, Luckesi afirma:

> [...] há, na modalidade de avaliação de acompanhamento, [...] algo a ser feito: *uma tomada de posição, que conduz a uma intervenção, se necessária*.
>
> [...]
>
> Nesse contexto, o ato de avaliar subsidia o estabelecimento de uma ponte entre o que ocorre e o que se deseja. [...] Nesse sentido, a intervenção é formativa do produto final desejado.
>
> [...]
>
> Essa característica da avaliação foi denominada [...] por Jussara Hoffmann de "mediadora", por Celso Vasconcellos de "dialética", por José Eustáquio Romão de "dialógica" e por Benjamin Bloom de "formativa".
>
> LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez, 2011. p. 291-293.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

De modo mais simples, a avaliação de acompanhamento, como o próprio nome indica, acompanha a jornada das aprendizagens de maneira constante.

Nas páginas a seguir, o professor pode observar quanto dos objetivos de aprendizagem os estudantes já dominam e quais ainda merecem mais atenção. Para isso, as atividades de diferentes naturezas, realizadas em duplas ou grupos, são instrumentos importantes de avaliação de acompanhamento.

Além disso, a interação facilita a aprendizagem, e a heterogeneidade das turmas da EJA pode constituir importante aspecto em favor do processo, pois os estudantes podem explicar uns aos outros os conteúdos apreendidos.

Vale ressaltar que essa troca entre os estudantes não desobriga o professor a orientar o acompanhamento das aprendizagens e a observar a participação e a colaboração entre eles, estabelecendo contrapontos com momentos de trabalho individual.

A avaliação de acompanhamento é muito importante para a EJA porque esses métodos de monitoramento são mais sutis. A prova, instrumento tradicional de avaliação, pode levar os estudantes a um novo abandono da escola. Não é incomum que estudantes da EJA tenham outras obrigações tão ou mais importantes que o estudo e nem sempre consigam se preparar para um exame. Na avaliação de acompanhamento, é importante que os estudantes não se sintam "ameaçados" pela classificação que vão obter. Eles devem se sentir à vontade para demonstrar as próprias dificuldades, apresentar as dúvidas, errar e aprender com os próprios equívocos.

Por esse motivo, no planejamento escolar, devem ser previstos momentos regulares para esse tipo de avaliação, com a intenção de constatar o desenvolvimento dos estudantes. É importante deixar claro que a avaliação de acompanhamento não constitui uma avaliação informal permanente, visando entregar uma nota ou classificação, e sim um tipo de avaliação que fornece informações relevantes no direcionamento da ação pedagógica.

Nesta coleção, o professor pode usar as **Fichas de acompanhamento** disponíveis neste manual para registrar individualmente o desempenho dos estudantes e assim identificar as necessidades individuais e coletivas para a concretização dos objetivos de aprendizagem almejados a cada tópico de estudo.

Avaliação de resultado

A avaliação de resultado também é conhecida como avaliação somativa. Esse é um tipo de avaliação que acontece no fim de uma etapa de ensino para verificar se os objetivos de aprendizagem, constituídos no planejamento didático, foram atingidos. Por isso, esse tipo de avaliação revela uma relação de proporção entre as sequências de trabalho de formação dos estudantes.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

O que diferencia a avaliação de resultados (ou avaliação somativa) dos dois tipos anteriores é que, ao ocorrer no fim de determinado período, com base nos dados obtidos nesse tipo de avaliação, é possível mensurar se foram atingidos os objetivos de aprendizagem planejados.

Os instrumentos de avaliação de resultado mais conhecidos e tradicionais são as provas (objetivas ou dissertativas). As provas objetivas são compostas de uma série de perguntas diretas que envolvem apenas uma alternativa possível, uma resolução possível ou uma resposta curta direta. É um instrumento que requer atenção como fonte de informações avaliativas, pois os estudantes podem responder aleatoriamente (ao acaso). Dado esse aspecto, é importante que cada estudante seja avaliado em relação à média da turma toda, pois questões em que a maioria não indicou a resposta correta podem ser um indício de que os enunciados apresentam inconsistência ou ambiguidade.

Já as provas dissertativas são compostas de uma sequência de perguntas que requerem dos estudantes a habilidade de formular relações, elaborar resumos, analisando e criando vínculos e contrapontos entre os conteúdos estudados. Esse tipo de prova não é adequado a etapas em que ocorre o processo inicial de alfabetização. Por isso, neste manual, são sugeridas avaliações de resultado com questões de múltipla escolha para serem aplicadas ao final de cada etapa.

As atividades sugeridas têm por objetivo auxiliar o professor na avaliação de resultado dos estudantes. Para propô-las, pode-se reproduzir a página com as atividades, copiá-las na lousa para que escrevam apenas as respostas no caderno ou passá-las oralmente por meio de um ditado. A escolha depende do nível em que se encontra cada turma e do quanto o professor deseja verificar com a avaliação.

É importante comentar com os estudantes que a avaliação somativa proposta não tem objetivo classificatório. As atividades servem para compreender quanto do que foi ensinado em cada etapa foi realmente apreendido pelos estudantes. Com essa percepção, o professor conseguirá direcionar melhor a apresentação dos conteúdos das próximas etapas ou dar mais atenção aos estudantes que necessitam de ajuda.

Apoio para as avaliações

A fim de que as avaliações sejam desenvolvidas, nas próximas páginas estão reunidas propostas para o professor utilizar em sala de aula, organizadas da seguinte maneira:

1. Avaliação diagnóstica: propostas para o professor conduzir uma conversa inicial com os estudantes e investigar os conhecimentos que eles trazem para a sala de aula.
2. Avaliação de processo: fichas de acompanhamento que trazem um modelo de quadro para reprodução do professor (ou cópia do livro digital), em que são elencados os principais objetivos de aprendizagem dos conteúdos ao longo do volume.
3. Avaliação de resultado: propostas de questões do Encceja ou que seguem esse modelo de exame. Fica a critério do professor reproduzir o modelo, ditar as questões, escrevê-las na lousa ou usar a cópia do livro digital.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Proposta de avaliação diagnóstica – Etapa 1

Antes de iniciar o trabalho com os tópicos da Etapa 1, promova uma conversa com os estudantes. Reserve, pelo menos, duas horas-aula para levantar os conhecimentos prévios deles sobre as TDICs, a cultura digital e as mídias, bem como sobre a compreensão deles a respeito da função das diferentes linguagens nos textos de gêneros multissemióticos.

Esse momento inicial é crucial para ajustar o conteúdo às necessidades e aos interesses dos estudantes, uma vez que o objetivo é mobilizar estratégias didático-pedagógicas que os coloquem como protagonistas da própria aprendizagem. A avaliação diagnóstica deve ser uma ferramenta para entender melhor o estudante e seu contexto, a fim de coletar informações para planejar atividades que sejam significativas para os estudantes da EJA.

Após realizar a acolhida dos estudantes, inicie a conversa fazendo os questionamentos elencados a seguir:

1. Quando falamos em cultura digital, estamos nos referindo às maneiras como usamos a internet, as redes sociais, os aplicativos de mensagens e outras tecnologias em nosso dia a dia. Pensando nisso, quais são as tecnologias que fazem parte da rotina de vocês?

Considerações: Essa questão permite iniciar a conversa com os estudantes sobre o que eles entendem por cultura digital. Peça que citem exemplos de tecnologias ou plataformas que consideram parte da cultura digital. Esse primeiro questionamento o ajudará a identificar o nível de familiaridade deles com o tema e as percepções que têm sobre ele. Comente que a cultura digital está presente em diversos aspectos do nosso cotidiano e que é importante compreendê-la para melhor utilizar as tecnologias a nosso favor.

2. Como a internet mudou a maneira de nos comunicarmos com as pessoas? Vocês acham que essa mudança foi positiva ou negativa? E na educação, de que forma a internet tem ajudado ou dificultado o aprendizado?

Considerações: Com essas questões, espera-se promover uma reflexão sobre o impacto da internet na sociedade. Trata-se de uma oportunidade para explorar a visão crítica dos estudantes e discutir as transformações trazidas pela digitalização.

3. Vocês costumam utilizar redes sociais? Usam aplicativos de mensagem para se comunicar com amigos e familiares? Em caso afirmativo, quais são as redes sociais e os aplicativos de mensagens que vocês utilizam no dia a dia?

Considerações: Aproveite essa conversa inicial para verificar se os estudantes usam redes sociais, quais utilizam e como preferem se comunicar com amigos e familiares (por mensagens de áudio, telefonemas etc.). Essas informações o ajudarão a entender melhor o perfil digital dos estudantes.

4. Quando estão navegando na internet, o que vocês costumam acessar? Que tipo de conteúdo vocês mais gostam de acessar na internet?

Considerações: Verifique, também, que tipo de conteúdo *on-line* os estudantes consomem, perguntando onde buscam notícias e informações e quais tipos de conteúdo

(vídeos, *podcasts* etc.) consomem com mais frequência na internet. Esse levantamento o ajudará a planejar atividades alinhadas com os interesses dos estudantes e a inserir conteúdos que já fazem parte do cotidiano digital deles.

5. Além de acessar conteúdo, vocês já criaram algo para compartilhar na internet, como um vídeo ou uma foto? Em caso afirmativo, em que plataformas vocês compartilham esses conteúdos?

Considerações: Peça aos estudantes que descrevam suas experiências e mencionem as plataformas que costumam usar para compartilhar conteúdos. Essa troca de experiências possibilita que eles percebam o potencial criativo que a internet proporciona e reflitam sobre a produção de conteúdos próprios.

6. Depois de conversar sobre isso, vocês acham importante aprender mais sobre a cultura digital e sobre como usar melhor as tecnologias no dia a dia?

Considerações: Por fim, questione se os estudantes gostariam de aprender mais sobre a cultura digital. Essa pergunta final é importante para despertar o interesse deles pela cultura digital e motivá-los a se envolverem mais com os tópicos que serão abordados.

Durante a conversa, mantenha um tom acolhedor e interessado, validando as contribuições dos estudantes e mostrando que suas experiências e opiniões são valiosas.

Elabore fichas de avaliação de acordo com o modelo a seguir, reproduzindo uma ficha para cada tema ou pergunta. Essas fichas permitem identificar alguns conhecimentos que os estudantes trazem e ajudam a traçar estratégias para que eles acompanhem os conteúdos que serão ministrados nas aulas. Se julgar conveniente, destine um campo para "Observações" nas fichas. Anote os resultados e as percepções nas fichas de avaliação. Por último, analise os resultados e, se necessário, incorpore-os a seu planejamento didático.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Modelo de ficha de avaliação diagnóstica

TEMA/PERGUNTA:				
	Todos	**Maioria**	**Minoria**	**Ninguém**
Compreendem com dificuldade o que foi perguntado.				
Compreendem as perguntas, mas não elaboram uma resposta articulada.				
Compreendem as perguntas e respondem utilizando noções do senso comum.				
Compreendem as perguntas e utilizam os conhecimentos adquiridos para elaborar as respostas.				

Avaliações de processo – Etapa 1

Fichas de acompanhamento de aprendizagem

As fichas a seguir são sugestões que podem ser utilizadas para acompanhar o desempenho dos estudantes.

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 1			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 1	Compreender a evolução das mídias em decorrência do desenvolvimento tecnológico.			
	Identificar e explorar as linguagens empregadas na produção de vídeos, jornais impressos e *podcasts*.			
	Reconhecer o recurso de interação: "mais opções" do e-Título.			
	Compreender as diferenças entre título eleitoral impresso e título eleitoral digital.			
	Produzir áudio em aplicativo de mensagens instantâneas.			
TÓPICO 2	Compreender a criação de uma conta de *e-mail* como o primeiro passo para participar da cultura digital.			
	Entender o que é identidade *on-line*.			
	Identificar os usos e as funções dos ícones interativos: grade de *post*, *reels*, *posts* marcados e *stories*.			
	Reconhecer as linguagens mobilizadas em publicações em revista impressa e em perfil em redes sociais.			
	Criar uma conta de *e-mail*.			
TÓPICO 3	Compreender o funcionamento dos motores de busca.			
	Compreender o que é invisibilidade civil e reconhecer suas implicações sociais e legais.			
	Diferenciar os dicionários impressos dos *on-line* no que se refere à funcionalidade e ao modo de consultá-los.			
	Compreender para que servem os recursos de interação em *websites*: símbolo de Libras e botão Iniciar.			
	Produzir um anúncio de propaganda para divulgar um serviço público que pode ser obtido pela internet.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 1			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 4	Analisar o contexto de criação de *memes*, considerando os aspectos sociais e culturais que influenciam seu sentido.			
	Reconhecer que os *memes* funcionam como expressões da cultura digital.			
	Entender como os ícones das mídias sociais presentes em *sites* influenciam na visibilidade das marcas nas redes sociais.			
	Avaliar as diferenças e as semelhanças entre *memes* e tirinhas, considerando o contexto de produção, os meios de circulação e a interação com o público.			
	Criar *memes* que combinem humor e informações úteis sobre finanças pessoais.			
TÓPICO 5	Entender o conceito de influenciadores digitais ou *influencers*.			
	Compreender que a publicidade realizada pelos influenciadores digitais pode afetar as percepções e os comportamentos de consumo dos indivíduos.			
	Identificar as diferenças entre vídeo produzido para rede social e foto digital.			
	Produzir um vídeo para rede social.			
TÓPICO 6	Compreender o que é a cultura do cancelamento e como ela se manifesta nas redes sociais e no cotidiano.			
	Identificar as características da apropriação cultural e distingui-la de apreciação cultural.			
	Reconhecer um *hiperlink* e entender como ele funciona.			
	Discutir a importância de verificar a segurança e a confiabilidade de *hiperlinks* para evitar fraudes e desinformação.			
	Identificar as características, as vantagens e as desvantagens do jornal impresso e do *podcast*.			
	Criar um episódio de *podcast* sobre cancelamento por apropriação cultural.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 1			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 7	Compreender o que são *fake news*.			
	Reconhecer o que deve ser feito, antes de compartilhar um conteúdo, para evitar a disseminação de informações falsas.			
	Entender a diferença entre *card* de conscientização e cartaz impresso.			
	Identificar os botões "Curtir", "Compartilhar" e "Repostar" e compreender sua função na divulgação de informações.			
	Produzir um *card* de conscientização.			
TÓPICO 8	Reconhecer a democratização dos meios digitais.			
	Compreender a função dos recursos de interação nas redes sociais: comentar e salvar.			
	Reconhecer a distinção entre videotutorial e texto instrucional em *blog*.			
	Utilizar plataformas digitais como orientadoras para projetos do tipo "Faça você mesmo" ou como forma de monetizar habilidades e conhecimentos.			
	Produzir um videotutorial.			
TÓPICO 9	Compreender o que é personalização digital.			
	Avaliar as implicações das respostas dos algoritmos para a produção cultural.			
	Reconhecer as categorias de navegação nos *sites*.			
	Diferenciar anúncio publicitário em mídia impressa de anúncio publicitário em *site*.			
	Produzir um anúncio publicitário personalizado.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

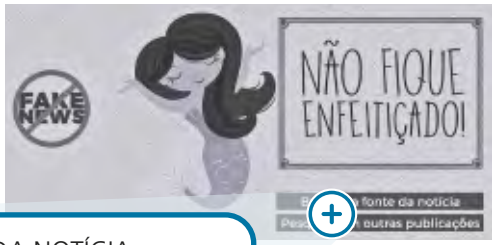
	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 1			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 10	Reconhecer a prática de crimes cibernéticos e a necessidade de adotar medidas de segurança digital.			
	Compreender a importância da segurança digital de pessoas idosas, frequentemente visadas em golpes *on-line*, e discutir como ajudá-las a tomar medidas de proteção na internet.			
	Compreender a função dos recursos de interação: *links* úteis e lupa de pesquisa.			
	Identificar diferenças e semelhanças entre notícias impressas e notícias publicadas na internet.			
	Produzir um carrossel de imagens.			
TÓPICO 11	Compreender o que é superexposição e suas implicações para a privacidade e a segurança no ambiente digital.			
	Reconhecer a função do recurso de interação: *link* relacionado.			
	Compreender a importância de respeitar o direito de imagem de terceiros.			
	Reconhecer as características da foto em mídia impressa e da foto em mídia digital.			
	Produzir fotos-legenda.			
TÓPICO 12	Compreender o que é remix e sua relevância para as práticas da cultura digital contemporânea.			
	Reconhecer a legalidade e os aspectos éticos do remix.			
	Reconhecer o impacto da cultura do remix na indústria cultural.			
	Reconhecer a função do recurso de interação: pesquisa visual.			
	Diferenciar reportagem publicada em portal de notícia de reportagem televisiva.			
	Criar uma paródia de obra de arte.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Proposta de avaliação de resultados – Etapa 1

1. (ENCCEJA-2020)

COM O OBJETIVO DE COMBATER A DIVULGAÇÃO DE NOTÍCIAS FALSAS, O TEXTO ESTABELECE DIÁLOGO COM UMA HISTÓRIA DO FOLCLORE. ESSA REFERÊNCIA É MARCADA PELO(A)



DISPONÍVEL EM: www.cnj.jus.br. ACESSO EM: 8 SET. 2019.

A) USO DA PALAVRA "PUBLICAÇÕES".

B) UTILIZAÇÃO DA EXPRESSÃO "FONTE".

C) EMPREGO DO SÍMBOLO DE PROIBIDO.

D) IMAGEM DE UMA FIGURA IMAGINÁRIA.

2. LEIA O FRAGMENTO DO TEXTO A SEGUIR.

ENTRE *VIEWS* (VISUALIZAÇÕES) E *LIKES*, OS INFLUENCIADORES DIGITAIS DITAM MUITAS TENDÊNCIAS. MAS VOCÊ JÁ PAROU PARA PENSAR SOBRE OS MOTIVOS QUE LEVAM VOCÊ A SEGUIR TANTOS *INFLUENCERS* – E MUITAS VEZES CONFIAR NO QUE ELES DIZEM NA HORA DE COMPRAR UM PRODUTO?

PESQUISADORES DE UNIVERSIDADES NA COREIA DO SUL E NOS ESTADOS UNIDOS DECIDIRAM INVESTIGAR O LADO PSICOLÓGICO DO PROCESSO COM FOCO NO INSTAGRAM. E A RESPOSTA VAI ALÉM DE SIMPLESMENTE ADMIRAR O TRABALHO E CONTEÚDO DESSAS PERSONALIDADES DIGITAIS.

SEGUNDO O ESTUDO, [...] EXISTEM QUATRO PRINCIPAIS RAZÕES PSICOLÓGICAS QUE FAZEM OS INFLUENCIADORES TEREM TANTA ATENÇÃO: AUTENTICIDADE, CONSUMISMO, INSPIRAÇÃO CRIATIVA E INVEJA. [...]

ARAÚJO, AURÉLIO. INVEJA E MAIS: A CIÊNCIA POR TRÁS DO PODER DOS INFLUENCIADORES NA INTERNET. **TILT UOL**, [S. L.], 4 NOV. 2022. DISPONÍVEL EM: https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/11/04/por-que-seguimos-tantos-influenciadores-novo-estudo-destaca-quatro-motivos.htm?cmpid=copiaecola. ACESSO EM: 2 JUN. 2024.

NO TEXTO, O AUTOR

A) CRITICA AS PRÁTICAS DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS E OS IMPACTOS NEGATIVOS QUE PODEM CAUSAR.

B) ADVERTE OS LEITORES SOBRE OS PERIGOS DE SEGUIR INFLUENCIADORES DIGITAIS SEM QUESTIONAR SUAS INTENÇÕES.

C) APRESENTA AS RAZÕES PSICOLÓGICAS QUE EXPLICAM POR QUE OS INFLUENCIADORES DIGITAIS TÊM TANTA ATENÇÃO.

D) RELATA CASOS ESPECÍFICOS DE PESSOAS QUE FORAM NEGATIVAMENTE INFLUENCIADAS POR CONTEÚDO DE INFLUENCIADORES DIGITAIS.

Distratores

Questão 1: O texto visa combater a divulgação de notícias falsas e estabelece um diálogo com um personagem do folclore. Essa referência é marcada pela imagem de Yara. A alternativa correta é a **letra d**.

Embora as alternativas **a**, **b** e **c** também estejam presentes no texto, nenhuma delas faz referência direta ao folclore, como a imagem de uma figura imaginária.

Questão 2: O autor do texto busca apresentar as razões psicológicas que explicam por que os influenciadores digitais têm tanto poder sobre as pessoas e atraem tanto a atenção delas. Segundo o estudo mencionado, os principais motivos são autenticidade, consumismo, inspiração criativa e inveja. A alternativa correta é a **letra c**.

Embora as alternativas **a**, **b** e **d** mencionem aspectos negativos ou casos específicos, nenhuma delas foca nas razões psicológicas apresentadas no texto para explicar a influência e a atração dos influenciadores digitais sobre as pessoas.

Sugestões

Questão 1: Caso os estudantes apresentem dificuldade para responder corretamente à questão, revise as características do anúncio de propaganda, chamando atenção para as referências culturais feitas no anúncio.

No contexto da questão, o anúncio visa combater a divulgação de notícias falsas e utiliza uma referência folclórica para reforçar sua mensagem. Para alcançar o propósito de conscientizar o público sobre *fake news*, ele conecta esse fenômeno da cultura a histórias e figuras folclóricas conhecidas. A referência folclórica é feita pela imagem que representa a Yara, conhecida como a sereia das águas amazônicas, frequentemente usada em histórias para ilustrar conceitos de engano e sedução. Utilizar essa figura ajuda a ilustrar de forma clara e visual o conceito abstrato de notícias falsas.

Ao retomar as características do anúncio de propaganda, os estudantes podem entender melhor como a referência a Yara ajuda a fortalecer a mensagem do texto contra as notícias falsas. Assim, fica mais claro porque a alternativa correta é a **letra d**, já que essa é a única opção que faz menção direta à referência cultural utilizada no anúncio.

Questão 2: Caso os estudantes apresentem dificuldade para responder corretamente à questão, retome as características de uma reportagem, no caso de divulgação científica, que aborda temas contemporâneos, como a influência exercida pelos influenciadores digitais nas redes sociais.

No contexto da questão, a reportagem de divulgação científica tem como objetivo informar o público, de maneira acessível e compreensível, sobre descobertas e estudos relevantes. Esse gênero textual é caracterizado por uso de linguagem clara, dados de pesquisa e entrevistas com especialistas. Ao revisar essas características, os estudantes podem entender melhor que o objetivo da reportagem é apresentar as razões pelas quais as pessoas seguem influenciadores digitais, de acordo com um estudo realizado na área de publicidade.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Proposta de avaliação diagnóstica – Etapa 2

Tendo em vista que uma primeira avaliação diagnóstica foi feita de maneira estruturada no início do ano, propõe-se agora uma dinâmica um pouco diferente, embora também baseada em uma sessão de conversa com a turma. Dessa vez, o intuito é acolher os estudantes recém-chegados à turma e levantar o conhecimento prévio de todos sobre os fenômenos da cultura digital que serão estudados na Etapa 2.

Para começar, faça um levantamento da quantidade de estudantes recém-chegados. Verifique quem são, se estão retomando agora os estudos ou se estão vindo de outra escola e, nesse caso, o que estudaram no semestre passado. Na EJA, é muito comum haver o ingresso de estudantes na metade do ano letivo. Tendo isso em vista, avalie a pertinência de aplicar a avaliação do 1º semestre com esses estudantes. Alternativamente, pode-se fazer uma revisão cuidadosa dos conteúdos de modo a beneficiá-los. Por exemplo, retome os tópicos estudados na Etapa 1, como cultura do cancelamento, *fake news* e superexposição *on-line*. Pergunte a eles o que sabem sobre esses assuntos. Indague-os, por exemplo, sobre o que entendem por cultura do cancelamento. Se necessário, explique brevemente que a cultura do cancelamento se refere a ações de boicote a pessoas ou empresas que cometeram algum erro ou ação controversa na acepção de alguns usuários da internet. Faça o mesmo movimento didático para os demais tópicos, como *fake news* e superexposição *on-line*. Com base nesse levantamento, verifique se esses estudantes precisarão de auxílio extra para dar prosseguimento às aprendizagens da Etapa 2.

Após avaliar os conhecimentos prévios dos ingressantes e deixá-los a par dos estudos realizados pela turma na Etapa 1, reserve um tempo da aula para conversar com todos sobre as experiências deles no ambiente digital até este momento do curso. Pergunte a eles se estão gostando do que estão estudando e deixe-os à vontade para compartilhar a experiência deles com essas aprendizagens.

Depois, liste, na lousa, os seguintes termos: viralização, ciberativismo, *deepfake*, economia de compartilhamento, medo de ficar de fora, isolamento ideológico, era do *streaming*, *advergame* e *in-game advertising*, arte digital, Internet das Coisas, *e-sports* e inteligência artificial. Em seguida, pergunte aos estudantes se já ouviram falar sobre alguns desses fenômenos da cultura digital. Para incentivá-los a participar, questione se já compartilharam ou viram algo que se tornou viral (que passou a ser muito falado nas redes sociais), se já participaram de alguma campanha *on-line* em prol de alguma causa social, se já ouviram falar em *deepfake* e se costumam utilizar ou prestar serviços de aplicativos de *delivery* ou de transporte. Peça que compartilhem as experiências deles e suas impressões sobre o mundo cada vez mais digitalizado.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Para finalizar a avaliação e dar início aos trabalhos da Etapa 2, organize a turma em pequenos grupos e peça que compartilhem com os colegas o que eles pensam sobre os fenômenos listados na lousa. Após a discussão, solicite a cada grupo que apresente o que sabe sobre esses temas. Incentive os estudantes a relatar experiências pessoais e a refletir sobre como esses fenômenos da cultura digital impactam as diferentes áreas da vida humana.

Utilize o modelo de ficha de avaliação a seguir para identificar os conhecimentos que os estudantes já sabem, o que ainda não dominam e aquilo que ainda desconhecem sobre o que será estudado. Se julgar conveniente, destine um campo para "Observações" nas fichas.

De posse dessas informações, defina quais tópicos serão trabalhados primeiro e que adaptações precisarão ser feitas no material para atender às especificidades dos estudantes da EJA.

Essa avaliação diagnóstica serve para fazer um levantamento geral da aprendizagem sobre os temas da Etapa 1 e para ajustar a proposta da Etapa 2 ao nível de desenvolvimento dos estudantes e a seus interesses, garantindo, assim, uma abordagem que seja significativa para todos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Modelo de ficha de avaliação diagnóstica

TEMA/PERGUNTA:

	Todos	Maioria	Minoria	Ninguém
Não conhecem o fenômeno listado.				
Têm algum conhecimento sobre o fenômeno, mas não conseguem falar sobre ele de forma articulada.				
Conhecem o fenômeno e conseguem compartilhar o que sabem a respeito.				
Conhecem e compreendem o fenômeno, explicando de forma articulada o que sabem a respeito.				

Avaliações de processo – Etapa 2

Fichas de acompanhamento de aprendizagem

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 2			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 1	Compreender o fenômeno da viralização (viralismo/viralidade).			
	Refletir sobre ética e responsabilidade na criação e no compartilhamento de conteúdo viral.			
	Refletir sobre o consumo associado à publicidade digital (*marketing* de influência).			
	Conhecer os recursos de interação: + sobre o autor e alto contraste.			
	Reconhecer as semelhanças e as diferenças entre infográfico e infográfico interativo.			
	Escrever um *post* para ser publicado em um *blog*.			
TÓPICO 2	Compreender que a internet pode ser utilizada para promover organização e mobilização social (ciberativismo).			
	Reconhecer que o acesso à internet deu visibilidade a grupos minoritários.			
	Reconhecer a organização de *sites* em seções.			
	Reconhecer as semelhanças e as diferenças entre *collab* e *post* com carrossel de imagens em redes sociais.			
	Produzir *post* com *hashtags* nas redes sociais voltado para promover a conscientização e o engajamento na luta pela resolução de questões ambientais.			
TÓPICO 3	Compreender o que são *deepfakes* e como identificá-los.			
	Distinguir notícia publicada em *site* de *post* de notícia em rede social.			
	Reconhecer a função dos recursos de interação: *play* e *flipboard*.			
	Produzir um episódio de *videocast* sobre *deepfake*.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):

Turma:

Estudante:

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 2			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 4	Entender o que é economia de compartilhamento.			
	Compreender o conceito de consumo colaborativo.			
	Identificar serviços ou produtos que podem ser compartilhados, a fim de contribuir para uma economia mais sustentável.			
	Reconhecer para que serve o recurso de interação: *player* de rádio.			
	Diferenciar reportagem em áudio de resumo de áudio publicado em *site*.			
	Criar anúncio de produtos, serviços ou eventos para publicar em uma plataforma colaborativa, utilizando linguagem persuasiva e direta.			
TÓPICO 5	Compreender o que é síndrome de Fomo.			
	Reconhecer a função do ícone interativo *newsletter*.			
	Identificar os benefícios do uso consciente das redes sociais.			
	Diferenciar artigo informativo em portal de notícias de *post* informativo em rede social.			
	Produzir um *post* informativo em rede social sobre o "medo de ficar de fora".			
TÓPICO 6	Compreender o que são bolhas de informação.			
	Identificar o ícone que se refere à licença aberta.			
	Reconhecer o que é *cyberstalking* e suas implicações para a segurança *on-line*.			
	Distinguir documentário de minidocumentário.			
	Criar uma enquete.			
	Apresentar oralmente os resultados de uma enquete, com *slides*.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 2			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 7	Conhecer plataformas de *streaming* para consumo de mídia sonora e audiovisual.			
	Reconhecer os pontos positivos e os pontos negativos da difusão dos serviços de *streaming*.			
	Compreender a função das *tags* em publicações na internet.			
	Reconhecer as semelhanças e as diferenças entre *streaming* e mídia física.			
	Produzir uma sinopse de produto cultural (série ou filme) para publicar em um *blog*.			
TÓPICO 8	Identificar questões éticas e de segurança associadas à publicidade em jogos.			
	Controlar configurações de segurança em um *site* (recurso interativo "controle de privacidade").			
	Diferenciar publicidade física de *in-game advertising*.			
	Criar um *podcast* informativo sobre o que aprendeu neste tópico.			
TÓPICO 9	Reconhecer o que é arte digital e suas formas de exposição.			
	Compreender o funcionamento dos recursos de acessibilidade em *sites*.			
	Diferenciar exposição virtual de exposição virtual interativa.			
	Produzir uma foto digital.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Professor(a):	
Turma:	
Estudante:	

SUGESTÃO DE CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

C = consolidado (estudante faz sozinho);
PC = em processo de consolidação (estudante precisa de apoio de um mediador);
NC = necessita de novas oportunidades de consolidação (estudante não consegue realizar a atividade proposta).

	FICHA DE ACOMPANHAMENTO DE APRENDIZAGEM – ETAPA 2			
	Objetivos de aprendizagem	**C**	**PC**	**NC**
TÓPICO 10	Compreender o conceito de Internet das Coisas.			
	Refletir sobre as potencialidades e os desdobramentos da Internet das Coisas.			
	Identificar informações relacionadas à segurança em ícones nos *sites*.			
	Reconhecer as diferenças entre *blog* e *vlog*.			
	Produzir um *vlog*.			
TÓPICO 11	Compreender o que são *e-sports*.			
	Refletir sobre impactos negativos e positivos do hábito de jogar *videogames*.			
	Conhecer o propósito e o modo de funcionamento da gameterapia.			
	Reconhecer o espaço "Comentários" em páginas *on-line* como meio de interação.			
	Comparar jogos digitais e jogos analógicos.			
	Elaborar verbetes para o dicionário de termos *gamers*.			
TÓPICO 12	Entender o que é inteligência artificial.			
	Reconhecer a importância do recurso interativo "Intérprete de Libras" para a acessibilidade.			
	Compreender questões éticas relacionadas à autoria artificial, isto é, feita por programas de inteligência artificial.			
	Distinguir artigo de opinião de *post* opinativo.			
	Produzir um *post* sobre o uso de inteligência artificial e publicá-lo em uma rede social.			

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Proposta de avaliação de resultados – Etapa 2

1. Leia o fragmento do texto a seguir.

O que é viralismo e por que o termo está tão em alta?

Um estudo realizado pela plataforma Float Vibes destrinchou o fenômeno das redes sociais e o caminho percorrido online para que nos tornemos sujeitos obrigados a viralizar [...]

Economia da tensão

"Não somos mais necessariamente orientados pela informação, mas sim pelo conteúdo e pelo entretenimento. No fio-feed infinito, o objetivo da comunicação não é mais necessariamente explicar ou educar, mas sim incitar reações – o que importa é que você curta, comente, se inscreva e compartilhe. ou odeie. Às vezes até sem razão. A indústria cultural vem reforçando a sua aposta em temáticas e ângulos capazes de despertar fúria, pânico e/ou aversão – conteúdos que costumam engajar mais do que aqueles que geram apreciação e admiração". [...]

O QUE é viralismo e por que o termo está tão em alta? **Vogue**, [s. l.], 17 fev. 2023. Disponível em: https://vogue.globo.com/atualidades/noticia/2023/02/o-que-e-viralismo-e-por-que-o-termo-esta-tao-em-alta.ghtml. Acesso em: 4 jun. 2024.

O principal objetivo da comunicação na era do viralismo é

a) educar o público sobre conteúdos virais.

b) incitar reações.

c) gerar apreciação e admiração dos seguidores.

d) fornecer informações precisas e confiáveis.

2. Leia um *post* de notícia publicado em uma rede social.



Post da **Folha de S.Paulo** em uma rede social, publicado em 3 de junho de 2023. Disponível em: https://x.com/folha/status/1797825112953020668?t=cw7o7hZaQzdEOgxOXkWrtg&s=08. Acesso em: 4 jun. 2024.

O objetivo do *post* é

a) promover a venda de produtos relacionados à inteligência artificial.

b) informar os leitores sobre acontecimento relacionado à inteligência artificial.

c) incentivar os leitores a utilizar a inteligência artificial para votar.

d) divulgar uma nova tendência adotada pelos eleitores.

Distratores

Questão 1: O texto faz referência ao fenômeno do viralismo e como ele tem transformado a maneira como nos comunicamos nas redes sociais. No contexto do viralismo, a comunicação não é mais necessariamente orientada pela informação, mas, sim, pelo conteúdo e pelo entretenimento. O objetivo da comunicação é incitar reações, tanto por meio de curtidas e comentários quanto por meio de inscrições e compartilhamentos. Portanto, a resposta correta é a apresentada na **letra b**. As outras alternativas **a**, **c** e **d** não são mencionadas no texto nem têm relação com o principal objetivo da comunicação na era do viralismo.

Questão 2: O *post* de notícia publicado em uma rede social faz referência ao uso da inteligência artificial pela Índia no contexto eleitoral. Segundo o *post*, a Índia está utilizando a inteligência artificial para seduzir eleitores durante as campanhas. Portanto, a alternativa correta é a **letra b**. As outras alternativas **a**, **c** e **d** não são mencionadas no *post* nem têm relação com o uso da inteligência artificial pela Índia no contexto eleitoral.

Sugestões

Questão 1: Caso os estudantes não marquem a **alternativa b**, volte ao Tópico 1 da Etapa 2 e revise o conceito de viralismo (viralização/viralidade) e comente como ele transformou a comunicação nas redes sociais. Explique novamente que, no contexto do viralismo, a comunicação é orientada pelo conteúdo e pelo entretenimento com o objetivo de incitar reações. Depois, proponha atividades por meio das quais os estudantes identifiquem exemplos de postagens que incitam reações nas redes sociais. Forneça *feedback* construtivo a eles, explicando por que a alternativa **b** é a resposta correta. O importante é que se sintam confortáveis para tirar dúvidas e entendam que os erros fazem parte do processo de aprendizado.

Questão 2: Caso os estudantes não marquem a **alternativa b**, volte ao Tópico 3 da Etapa 2 e revise o conceito de *post* de notícia e seu objetivo principal nas redes sociais. Explique novamente que o objetivo de um *post* de notícia é chamar a atenção dos leitores para um evento, com vistas a fazer com que o usuário acesse a notícia no *site* do jornal. Para reforçar o entendimento, prepare atividades para que os estudantes comparem diferentes tipos de postagens e identifiquem seus objetivos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O fenômeno da pós-verdade: uma revisão de literatura sobre suas causas, características e consequências. **Alceu**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 41, p. 35-48, jul./set. 2020.

- Nesse artigo, o autor discute a diferença entre pós-verdade e *fake news* e analisa o fenômeno da pós-verdade por meio da sistematização de trabalhos de diferentes pesquisadores sobre o assunto.

ARROYO, Miguel. **Passageiros da noite**: do trabalho para a EJA: itinerários pelo direito a uma vida justa. Petrópolis: Vozes, 2017.

- Nesse livro, é discutido o ensino de jovens e adultos sob a perspectiva da educação popular, caracterizando os estudantes da EJA como pessoas que passaram por processos de exclusão social.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *In*: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 277-326.

- Nesse capítulo, o autor discute a diversidade e a importância dos gêneros do discurso na comunicação humana.

BARROS, Rosanna. Revisitando Knowles e Freire: andragogia *versus* pedagogia, ou O dialógico como essência da mediação sociopedagógica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 44, 2018. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ep/a/TdjFHK3NrJdKQ5SrzZbBwjF/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 7 jun. 2024.

- A autora relaciona o trabalho de Paulo Freire às teorias andragógicas formuladas por Malcolm Knowles.

BOIKO, Vanessa Alessandra Thomaz; ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. A perspectiva sócio-construtivista na psicologia e na educação: o brincar na pré-escola. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 6, n. 1, p. 51-58, jan./jun. 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/pe/v6n1/v6n1a07.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024.

- Nesse artigo, as autoras discutem a teoria socioconstrutivista e sua relação com práticas educativas.

BOLLMER, Grant. **Theorizing digital culture**. Los Angeles: Sage, 2019.

- Nesse livro, o autor explica os impactos da mídia digital em identidades, corpos, relações sociais, práticas artísticas e o ambiente.

BORTOLAZZO, Sandro Faccin. Das conexões entre cultura digital e educação: pensando a condição digital na sociedade contemporânea. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas, v. 22, n. 2, p. 369-388, abr./jun. 2020.

- Nesse artigo, o autor explora as conexões entre a cultura e a educação, argumentando sobre a presença de uma condição digital na sociedade contemporânea.

BRASIL. Ministério da Educação. **Censo escolar da educação básica 2023**: resumo técnico – versão preliminar. Brasília, DF: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2024. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2023.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Pesquisa realizada anualmente pelo Ministério da Educação e que apresenta indicadores sobre estudantes, professores e instituições de ensino.

BRASIL. Ministério da Educação. **Exame Nacional para Certificação de Competências de Jovens e Adultos** (**Encceja**). Brasília, DF: MEC/Inep, ca. 2024. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/encceja. Acesso em: 7 jun. 2024.

- *Site* oficial com a apresentação do Exame Nacional para Certificação de Competências de Jovens e Adultos (Encceja) e avaliações anteriores.

CABRAL, Paula; ONOFRE, Elenice Maria Cammarosano; LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes. EJA e trabalho docente em espaços de privação de liberdade. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 45, n. 2, 2020. Disponível em: https://www.scielo.br/j/edreal/a/HwVQbM8r9QJLJt9mzYB86Fp/. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Nesse artigo, as autoras descrevem as políticas de educação voltadas para a população prisional e como o trabalho docente ocorre nas instituições de privação de liberdade.

CASEIRO, Sofia. O impacto da inteligência artificial na democracia. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITOS HUMANOS DE COIMBRA: UMA VISÃO TRANSDISCIPLINAR, 4., 2019, Coimbra. **Anais** [...]. Jundiaí: Edições Brasil: Fibra: Brasílica, 2020. v. 1, p. 135-142.

- Nesse artigo, a autora explora o papel da tecnologia e da inteligência artificial (IA) na liberdade de expressão e na democracia.

COCHOY, Franck *et al*. Digitalizing consumer society: equipment and devices of digital consumption. **Journal of Cultural Economy**, [*s. l.*], v. 13, n. 1, p. 1-11, 2020.

- Nesse artigo, os autores exploram a digitalização do consumo e suas implicações sociais, culturais, éticas, políticas e de gênero.

COELHO, Clícia; MARTINS, Raimundo. Memes de internet, visualidades e discurso humorístico. **Revista Digital do LAV**, Santa Maria, v. 11, n. 1, p. 121-139. jan./abr. 2018.

- Nesse artigo, os autores problematizam as relações que os *memes* de internet estabelecem na cultura visual midiatizada.

COMO criar uma sala de aula inclusiva para LGBTQIAPN+ e todos os estudantes. ***Blog* da Cengage**, São Paulo,

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

20 jun. 2023. Disponível em: https://www.cengage.com.br/como-criar-uma-sala-de-aula-inclusiva-para-lgbtqiapn-e-todos-os-estudantes/. Acesso em: 7 jun. 2024.

- O texto orienta professores da EJA a criar ambientes acolhedores para a população LGBTQIAPN+, evitando práticas que podem afastar o estudante da escola.

COSENZA, Ramon Moreira; GUERRA, Leonor Bezerra. **Neurociência e educação**: como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed, 2011.

- Os autores apresentam a neurociência para profissionais da educação e as principais contribuições dessa área do conhecimento para a prática em sala de aula.

DIONÍSIO, Cristiano. Marco civil da internet, neutralidade de rede e sua relação com a liberdade como direito da personalidade. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, v. 14, n. 33, p. 16-30, jul./set., 2018.

- Nesse artigo, o autor discute a relação entre a neutralidade de rede e o direito dos usuários da internet à liberdade.

FARIA, Maurício Gomes de. **A publicidade no consumo midiatizado simultâneo**: entre a televisão e os smartphones. 2018. 175 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

- Nessa dissertação, o autor discute a influência da publicidade no comportamento do consumidor em um ambiente midiatizado.

FARIAS, Mayara Wasty Nascimento de. Ética na produção e compartilhamento da informação: tensões a partir de uma perspectiva teórica. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, São Paulo, v. 9, número especial, p. 1-18, 2022.

- Nesse artigo, a autora explora as mudanças na produção, no compartilhamento e no uso da informação no ambiente virtual.

FREIRE, Paulo. **Ação cultural para a liberdade**. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

- Nessa obra, o educador pernambucano reflete sobre como o conhecimento contribui para a autonomia do trabalhador.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 2003.

- Nessa obra, o educador pernambucano reflete sobre o método que desenvolveu para alfabetizar adultos e sobre a importância da leitura e da escrita para uma existência autônoma.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**. Tradução: Tiago José Risi Leme. São Paulo: Cortez, 2018. *E-book*.

- Paulo Freire defende nessa obra como a tomada de consciência implica um olhar crítico sobre a realidade, que vai além de sua apreensão.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 79. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

- Nessa obra essencial para a educação de jovens e adultos, Freire apresenta os princípios de sua educação para a liberdade e para a leitura do mundo.

FÜHR, Fabiane; ALVAREZ, Edgar Bisset. Humanidades digitais e criatividade: intersecções. *In*: VERIA, Elizabeth Huisa (ed.). **Advanced notes in information science**. Tallinn, Estonia: ColNes Publishing, 2022. v. 1, p. 15-30.

- Nesse artigo, os autores examinam a intersecção entre humanidades digitais e a criatividade por meio da análise de artigos científicos.

GADOTTI, Moacir. **A escola e o professor**: Paulo Freire e a paixão de ensinar. São Paulo: Publisher Brasil, 2007.

- Obra em que o educador Moacir Gadotti reflete sobre a trajetória e o impacto dos ensinamentos de Paulo Freire.

GERE, Charlie. **Digital culture**. 2. ed. London: Reaktion Books, 2008.

- Nesse livro, o autor detalha a história da cultura digital, marcada por respostas à tecnologia digital em arte, música, *design*, cinema, literatura e outras áreas.

GONÇALVES, Rafaela Fernandes *et al*. A telemedicina pode ser tão confiável quanto a medicina convencional quando usada no sistema único de saúde – SUS?, **BioSCIENCE**, Curitiba, v. 82, número especial, p. 1-14, 2024. Disponível em: https://bioscience.org.br/bioscience/index.php/bioscience/article/view/400. Acesso em: 5 jun. 2024.

- Nesse artigo, os autores apresentam a evolução tática e técnica da implantação da era da informação no atendimento a distância.

HAYDT, Regina Cazaux. **Avaliação do processo ensino-aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1995. (Série Educação).

- Nessa obra, a educadora Regina Cazaux Haydt discute quais são os princípios que devem nortear uma avaliação bem-sucedida do processo de ensino-aprendizagem.

HEINSFELD, Bruna Damiana; PISCHETOLA, Magda. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, número especial 2, p. 1349-1371, ago. 2017.

- Nesse artigo, as autoras analisam as práticas pedagógicas e a visão dos professores sobre a relação entre os jovens e as mídias.

IENSUE, Geziela; ALVES, Gabrielly Carvalho. Liberdade de expressão, discurso de ódio e mídia: reflexões a partir do agir comunicativo. **Revista Thesis Juris**, [*s. l.*], v. 12, n. 2, p. 408-426, jul./dez. 2023.

- Nesse artigo, as autoras analisam o impacto das redes sociais na democracia e nos direitos humanos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua (Pnad)**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023. Disponível em: https://sidra.ibge.gov.br/. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Pesquisa realizada de maneira contínua pelo IBGE e que oferece dados sobre a população brasileira.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1996.

- Nesse livro, o autor analisa a produção cultural na era do capitalismo tardio e expõe as implicações culturais, políticas e sociais do pós-modernismo.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Suzana Alexandrina. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

- Nesse livro, o autor analisa as transformações culturais que ocorrem com a convergência das novas mídias.

JENSEN, Eric. **Teaching with the Brain in Mind**. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, 1998.

- Nessa obra, são explicados os avanços da Neurociência e discutidos os melhores meios para aplicá-los em sala de aula.

KENSKI, Vani Moreira. Cultura digital. *In*: MILL, Daniel (org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018. p. 139-143.

- Nesse verbete, a autora explora a evolução da cultura digital, destacando sua natureza disruptiva e sua influência em todos os aspectos da sociedade.

LAFFIN, Maria Hermínia Lage Fernandes. Reciprocidade e acolhimento na educação de jovens e adultos: ações intencionais na relação com o saber. **Educar em Revista**, Curitiba, n. 29, p. 101-119, 2007.

- Nesse artigo, a autora explora as diferentes mediações na organização do trabalho pedagógico na EJA e a importância da reciprocidade e do acolhimento no processo de ensino e aprendizagem.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele (ed.). **Digital literacies**: concepts, policies and practices. New York: Peter Lang, 2008.

- Nesse livro, os autores exploram políticas e práticas de alfabetização digital, além de abordar a remixagem digital, os *blogs*, o comércio *on-line* e as redes sociais.

LEITÃO, Reinaldo de Sousa. **Usuário digital, identidade e interfaces líquidas**. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e *Design* Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

- Nessa dissertação, o autor explora o conceito de cultura digital, que emergiu das transformações culturais e comunicacionais anteriores e provocou o início da era digital.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. *In*: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber: Instituto Itaú Cultural, 2009. p. 38-46. Disponível em: https://abciber.org.br/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf. Acesso em: 3 jun. 2024.

- Nesse texto, o autor discute a cibercultura como um "território recombinante" e apresenta três princípios fundamentais da sociedade da informação.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

- Nesse livro, o autor reflete sobre a cultura digital, abordando suas origens, seu impacto na sociedade e suas implicações para o futuro.

LEWIS, Tania; PHILLIPOV, Michelle. Food/media: eating, cooking, and provisioning in a digital world. **Communication Research and Practice**, [*s. l.*], v. 4, n. 3, p. 207-211, 2018.

- Nesse texto, as autoras exploram a intersecção entre culinária, alimentação e tecnologia digital.

LIMA, Francisca Vieira; WIESE, Andréia Faxina; HARACEMIV, Sonia Maria Chaves. As mulheres da EJA: do silenciamento de vozes à escuta humanizadora. **Revista da Faeeba**: Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 30, n. 63, jul./set. 2021. Disponível em: https://doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2021.v30.n63.p131-150. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Nesse artigo, as autoras relatam, com exemplos, os obstáculos vividos pelas mulheres que frequentam a EJA.

LIMA NETO, Newton Vieira; CARVALHO, Alexandra Bittencourt. Letramento digital: breve revisão bibliográfica do limiar entre conceitos e concepções de professoras e professores. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 15, p. 1-11, 2022. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/40207. Acesso em: 5 jun. 2024.

- Nesse artigo, os autores abordam a intersecção entre os conceitos teóricos de letramento digital e as percepções práticas dos professores.

LISBOA, Aissa Cavalcante; COSTA, Patrícia Lessa Santos; ROCHA, Paulo Alfredo Martins. Circularidades e interculturalidades: percursos e trajetórias na educação de jovens e adultos indígenas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 8, n. 5, p. 72-89, maio 2022.

- O artigo apresenta a legislação educacional relacionada à EJA no contexto das lutas indígenas pelo direito à educação dentro de suas culturas.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem**: componente do ato pedagógico. São Paulo: Cortez, 2015.

- A obra aborda os fundamentos teóricos e orienta as melhores práticas da avaliação educacional.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, London: The MIT Press, 2001.

- Nesse livro, o autor aborda a nova mídia na história das culturas visuais e midiáticas dos últimos séculos.

MARINS, Luisa Sepúlveda *et al*. Publicidade em jogos para celular: um estudo sobre os fatores que influenciam as atitudes dos jogadores com relação aos anúncios em jogos para celular. *In*: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, 22., 2019. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2019. p. 1-17, 2019.

- Nesse artigo, os autores exploram fatores que influenciam as atitudes dos jogadores em relação aos anúncios apresentados em jogos para celular.

MARTINO, Luis Mauro Sá. Entre mídia e comunicação: origens e modalidades de uma dicotomia nos estudos da área. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 13, n. 38, p. 10-28, set./dez. 2016.

- Nesse artigo, o autor aborda a dicotomia entre mídia e comunicação, com o objetivo de entender as nuances e complexidades dessa relação.

MENEZES, Vera Lúcia Moraes Araujo; ARAÚJO JÚNIOR, João da Silva; SANTOS, Lívia Karoline Pinheiro Mendonça dos. Câmaras de eco e filtros-bolha no contexto da gestão algorítmica da atenção: refletindo sobre os desafios contemporâneos do letramento à luz da BNCCEM. **Littera: Revista de Estudos Linguísticos e Literários**, São Luís, v. 14, n. 28, p. 65-83, 30 dez. 2023.

- Nesse artigo, os autores discutem o impacto das câmaras de eco e dos filtros-bolha na maneira como as informações são consumidas.

MOVIMENTO PELA BASE. **Em busca de saídas para a crise das políticas públicas de EJA**. São Paulo: Ação Educativa: Cenpec: Instituto Paulo Freire, 2022. Disponível em: https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/10/dossieeja.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Relatório abrangente sobre o estado da EJA no Brasil, que aborda temas como a legislação, as matrículas e a formação dos professores.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. Igualdade de direitos de pessoas LGBTQIA+ ainda enfrenta altos índices de violência no Brasil. **ONU Notícias**, Brasília, DF, 17 maio 2023. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/232003-igualdade-de-direitos-de-pessoas-lgbtqia-ainda-enfrenta-altos-%C3%ADndices-de-viol%C3%AAncia-no-brasil. Acesso em: 7 jun. 2024.

- O artigo apresenta os dados sobre o acesso a direitos básicos pela população LGBTQIAPN+ e sobre a violência de gênero a que essa população está submetida.

NOGUERO, Alfonso Méndiz. Advergaming: concepto, tipología, estrategias y evolución histórica. **Revista Icono 14**, Madrid, v. 8, n. 1, p. 37-58, 2010.

- Nesse artigo, o autor aborda a tipologia de *advergames* e a evolução histórica do *advergaming*, discutindo o impacto dessa forma de publicidade na indústria de jogos.

ONOFRE, Elenice Maria Cammarosano; FERNANDES, Jarina Rodrigues; GODINHO, Ana Claudia Ferreira. A EJA em contextos de privação de liberdade: desafios e brechas à educação popular. **Educação**, Porto Alegre, v. 42, n. 3, p. 465-474, set. 2019.

- O artigo aborda a EJA ministrada em contextos de privação de liberdade sob o ponto de vista das obras de Paulo Freire.

PASQUIM, Heitor; OLIVEIRA, Marcos; SOARES, Cássia Baldini. *Fake news* sobre drogas: pós-verdade e desinformação. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 1-13, 2020.

- Nesse artigo, os autores analisam a influência da desinformação e da pós-verdade na percepção pública sobre o uso de drogas.

PEREIRA, Selma; FERNANDES-MARCOS, Adérito. O processo criativo na era pós-digital: uma reflexão baseada na prática artística. *In*: SILVA, Bruno Mendes da (ed.). **Proceedings of the International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo 2020**. Faro: Centro de Investigação em Artes e Comunicação, 2020. p. 127-135.

- Nesse artigo, os autores abordam a maneira como as tecnologias digitais influenciaram e moldaram a prática artística contemporânea.

PINTO, Simone; GOUVÊA, Guaracira. Mediação: significações, usos e contexto. **Revista Ensaio**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 53-70, maio/ago. 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/epec/v16n2/1983-2117-epec-16-02-00053.pdf. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nesse artigo, as autoras discutem o papel da mediação e dos mediadores no contexto da educação em ciências e divulgação científica.

PRATES, Cristina Cantú. Privacidade e intimidade na internet: a legalidade dos *cookies* e *spam*. **Revista FMU Direito**. São Paulo, ano 28, n. 42, p. 29-45, 2014.

- Nesse artigo, a autora explora os desafios e as implicações da tecnologia da informação em relação à privacidade na sociedade contemporânea.

RAMDANI, Muhamad Abdilah; BELGIAWAN, Prawira Fajarindra. Designing Instagram advertisement content: what design elements influence customer attitude and purchase behavior? **Contemporary Management Research Pages**, [*s. l.*], v. 19, n. 1, p. 1-26, 2023.

- Nesse artigo, os autores abordam o comportamento de compra e avaliação de anúncios de conteúdo no Instagram com base em elementos visuais de publicidade.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

REIS, Gabriel Souza. **A cultura do remix como manifestação estética da Pós-Modernidade**. 2013. 39 f. Projeto de Pesquisa (Pós-graduação em Semiótica Psicanalítica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

- Nesse texto, o autor aborda o fenômeno da recombinação e da reapropriação de signos preexistentes em um ambiente digital hiperconectado.

REZENDE, Mariana Vidotti. O conceito de letramento digital e suas implicações pedagógicas. **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 94-107, jul. 2016. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16716. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nesse artigo, a autora discute a integração das tecnologias digitais na educação, com foco nas práticas de ensino de Língua Portuguesa.

ROCHA JÚNIOR, Walter Carlito; VELOSO, Roberto Carvalho. Entre a liberdade de expressão e as *fake news*: regulação, um desfecho inevitável. **Revista Foco**, Curitiba, v. 17, n. 1, p. 1-24, 2024.

- Nesse artigo, os autores argumentam que a legislação atual é insuficiente para lidar com a disseminação de informações enganosas e que o uso indiscriminado de *fake news* em plataformas digitais precisa ser controlado.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

- Nesse livro, os autores discutem a influência das tecnologias digitais na linguagem e no letramento e seus efeitos na cultura e na sociedade em geral.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

- Nesse livro, os organizadores destacam o fato de que, com a popularização das tecnologias digitais, as práticas de letramento fundamentadas no uso da tecnologia da escrita já não atendem às demandas da educação escolar.

SALES, Synara Sepúlveda; COSTA, Talita Mendes da; GAI, Maria Julia Pegoraro. Adolescentes na era digital: impactos na saúde mental. **Research, Society and Development**, [*s. l.*], v. 10, n. 9, p. 1-10, 2021.

- Nesse artigo, as autoras examinam os impactos da exposição à internet e às mídias sociais na saúde mental dos adolescentes.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

- Nesse livro, a autora aborda a onipresença da comunicação na era digital e suas implicações na cultura e na educação.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003. Disponível em: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nesse artigo, a autora discute a ascensão da cibercultura e seus efeitos na compreensão das pessoas sobre o humano.

SANTOS, Domingos Sávio dos *et al*. Tecnologias, cidadania e educação: estratégias para lidar com os riscos das práticas digitais nas instituições escolares. **Revista Amor Mundi**, Santo Ângelo, v. 4 , n. 7, p. 11-22, 2023.

- Nesse artigo, os autores discutem a necessidade de conscientização sobre segurança *on-line* e privacidade, bem como defendem o combate à desinformação e às notícias falsas por meio da promoção da literacia digital.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). **Culturadigital.br**. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

- Nesse livro, os organizadores apresentam uma visão abrangente do pensamento contemporâneo brasileiro sobre a cultura digital.

SAVIANI, Dermeval. **História das ideias pedagógicas no Brasil**. 6. ed. Campinas: Autores Associados, 2021.

- A obra apresenta, em perspectiva histórica, as ideias pedagógicas que foram formuladas ou adotadas no Brasil.

SILVA, Jerry Adriani da; SOARES, Leôncio. Diversidade sexual na educação de jovens e adultos (EJA): a percepção dos/as educandos/as sobre a homossexualidade. **Revista Alpha**, Patos de Minas, v. 18, n. 1, p. 40-54, jan./jul. 2017.

- O artigo descreve os impactos, nos corpos discente e docente, da chegada de estudantes LGBTQIAPN+ à EJA em escolas da rede municipal de Belo Horizonte.

SILVA, Rodrigo *et al*. Educação de Jovens e Adultos e acolhimento de imigrantes em Porto Alegre, Brasil: um relato de experiência com oficinas em aula plurilíngue. **Revista Lusófona de Educação**, [*s. l.*], v. 42, n. 42, p. 161-175, 2018.

- Nesse artigo, os autores abordam a integração de imigrantes na EJA no Brasil e seus efeitos na cultura escolar e nas dinâmicas de sala de aula.

SILVA FILHO, José Adeilton da. Uber e a economia compartilhada: uma análise bibliográfica do impacto no serviço de táxi. **Revista Economia Política do Desenvolvimento**, v. 14, n. 32, p. 47-67, 2023.

- Nesse artigo, o autor realiza uma análise do impacto do Uber no setor de táxis, com ênfase nas implicações para o emprego e a desigualdade.

SIMAS, Danielle Costa de Souza; SOUZA JÚNIOR, Albefredo Melo de. Sociedade em rede: os influencers digitais e a publicidade oculta nas redes sociais. **Revista de Direito, Governança e Novas Tecnologias**, v. 4, n. 1, p. 17-32, jan./jun., 2018.

- Nesse artigo, os autores exploram o fenômeno dos influenciadores digitais e a prática de publicidade oculta nas redes sociais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

SIQUEIRA, Dirceu Pereira; VIEIRA, Ana Elisa Silva Fernandes. Algoritmos preditivos, bolhas sociais e câmaras de eco virtuais na cultura do cancelamento e os riscos aos direitos de personalidade e à liberdade humana. **Revista Opinião Jurídica**, Fortaleza, v. 20, n. 35, p. 162-188, set./dez. 2022.

- Nesse artigo, os autores discutem os riscos que os algoritmos preditivos, as bolhas sociais e as câmaras de eco representam para os direitos de personalidade e liberdade humana.

SOARES, Hebert Júnior; ARAÚJO, Nelcileno Virgílio de Souza; SOUZA, Patrícia Cristiane de. Privacidade e segurança digital: um estudo sobre a percepção e o comportamento dos usuários sob a perspectiva do paradoxo da privacidade. *In*: WORKSHOP SOBRE AS IMPLICAÇÕES DA COMPUTAÇÃO NA SOCIEDADE, 1., Cuiabá, 2020. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 1-10. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/wics/issue/view/575. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nesse artigo, os autores investigam o dilema que os usuários enfrentam diante da necessidade de compartilhar informações *on-line* e de manter sua privacidade.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

- Nessa obra, a autora apresenta o percurso da aquisição da leitura por estudantes, incluindo as motivações para ler, as hipóteses de leitura e as estratégias didáticas.

SOUZA, Ewerton de. Jovens na EJA: como mudar uma história de abandono e exclusão? **Nova Escola Gestão**, 2 out. 2019. Disponível em: https://gestaoescolar.org.br/conteudo/2272/jovens-na-eja-como-mudar-uma-historia-de-abandono-e-exclusao. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Artigo que apresenta estratégias para evitar a evasão e o abandono escolar na EJA.

SOUZA, Joseilda Sampaio de. **Cultura digital e formação de professores**: articulação entre os Projetos Irecê e Tabuleiro Digital. 2011. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11801/1/Joseilda%20Sampaio.pdf. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nessa dissertação, a autora aborda a cultura digital na formação de professores por meio da investigação e da análise de um curso de Pedagogia.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Anuário brasileiro da educação básica**: 2021. São Paulo: Moderna, 2021. Disponível em: https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/07/Anuario_21final.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Publicação que analisa os dados divulgados por órgãos oficiais e a educação brasileira.

TOLEDO, Márcia. **Educação de jovens e adultos**. São Paulo: Senac, 2022. *E-book*.

- Esse livro aborda diversos aspectos da EJA, entre eles, o histórico da modalidade de ensino, o perfil dos estudantes e as estratégias didáticas.

TOMÁS, Cecília Cristina dos Reis. **Desafios éticos da Internet das Coisas**: em torno da personalização na educação. 2020. 296 f. Tese (Doutorado em Educação e *E-learning*) – Universidade Aberta, Portugal, 2020. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/10773. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nessa tese, a autora aborda os desafios éticos da Internet das Coisas na educação, destacando quatro categorias principais: segurança, privacidade, automatização e interação.

VARCHETTA, Manuel *et al*. Social media addiction, fear of missing out (FOMO) and online vulnerability in university students. **Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria**, [*s. l.*], v. 14, n. 1, p. 2-13, 2020.

- Nesse artigo, os autores exploram a relação entre o uso de redes sociais, o medo de perder algo (Fomo) e a vulnerabilidade *on-line* dos estudantes universitários.

VIANA, Ana Cristina Aguilar; BERTOTTI, Bárbara Mendonça. Smart cities e o outro lado da moeda: a sociedade da vigilância. **International Journal of Digital Law**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, edição especial suplementar, mar. 2021.

- Nesse artigo, as autoras analisam o conceito de cidades inteligentes, consideradas modelos inovadores de construção urbana e prestação de serviços.

VOGT, Maria Saleti Lock; ALVES, Elioenai Dornelles. Revisão teórica sobre a educação de adultos para uma aproximação com a andragogia. **Educação**, Santa Maria, v. 30, n. 2, p. 195-214, 2005. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/reveducacao/article/view/3746. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Esse artigo apresenta a educação de jovens e adultos no contexto das discussões feitas em conferências internacionais e revê os princípios da andragogia de Malcolm Knowles.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

- Nesse livro, o autor argumenta que o desenvolvimento cognitivo é um processo social e culturalmente mediado.

WILSON, Carolyn *et al*. **Alfabetização midiática e informacional**: currículo para formação de professores. Brasília, DF: Unesco: UFTM, 2013. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000220418. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Nesse documento, enfatiza-se a importância da alfabetização midiática e informacional e oferecem-se estratégias práticas para integrá-la efetivamente no currículo escolar.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ZUBOFF, Shoshana. Big Other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, [*s. l.*], v. 30, n. 1, p. 75-89, 2015.

- Nesse artigo, o autor discute os impactos do capitalismo de vigilância, uma forma de acumulação na esfera da rede, na civilização da informação.

Documentos oficiais

BRASIL. Decreto n. 7.626, de 24 de novembro de 2011. Institui o plano estratégico de educação no âmbito do sistema prisional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 25 nov. 2011. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/decreto/d7626.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Decreto que estabelece metas e estratégias para aprimorar a educação pública para a população prisional do país.

BRASIL. Lei n. 4.024, de 20 de dezembro de 1961. Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 27 dez. 1961. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L4024.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Primeira Lei de Diretrizes e Bases da educação nacional, relatada por Anísio Teixeira.

BRASIL. Lei n. 5.379, de 15 de dezembro de 1967. Provê sobre a alfabetização funcional e a educação continuada de adolescentes e adultos. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 19 dez. 1967. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-5379-15-dezembro-1967-359071-publicacaooriginal-1-pl.html. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Lei que institui o Movimento Brasileiro de Alfabetização, conhecido como Mobral, durante o regime militar.

BRASIL. Lei n. 6.938, de 31 de agosto de 1981. Dispõe sobre a Política Nacional do Meio Ambiente, seus fins e mecanismos de formulação e aplicação, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2 set. 1981. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6938.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Política Nacional do Meio Ambiente, lei que estabelece os objetivos da conservação e da preservação ambiental e a educação ambiental entre as medidas de conservação.

BRASIL. Lei n. 7.210, de 11 de julho de 1984. Institui a lei de execução penal. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 12 jul. 1984. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L7210.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Lei que estabelece as condições em que uma pessoa pode ser privada de liberdade, os regimes de cumprimento de pena e os direitos da pessoa condenada.

BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Art. 90. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Estatuto da Criança e do Adolescente, lei que regula, entre outros aspectos, quais são os direitos do jovem internado em instituições socioeducativas.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as leis de diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Lei que regula a oferta da educação no país, estabelecendo as modalidades, os conteúdos obrigatórios, a divisão de atribuições de acordo com os níveis de governo e a formação obrigatória dos professores.

BRASIL. Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 10 jan. 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Lei que altera a Lei de Diretrizes e Bases e institui a obrigatoriedade do ensino de história e cultura africana e afro-brasileira.

BRASIL. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 10 mar. 2008. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Lei que torna obrigatório o ensino de história indígena e afro-brasileira nas escolas brasileiras.

BRASIL. Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- O Plano Nacional de Educação estabelece os objetivos e as estratégias para as políticas públicas de educação do país.

BRASIL. [Constituição (1934)]. **Constituição da República dos Estados Unidos do Brasil**. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 16 jul. 1934. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao34.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Terceira Constituição do Brasil, a primeira do período varguista, que estabeleceu a gratuidade do ensino primário para crianças e adultos.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 7 jun. 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

- Lei fundamental do Brasil que garante os direitos e os deveres de todos os cidadãos, bem como as atribuições dos níveis de governo e dos Poderes da República.

BRASIL. **Lei n. 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). (Redação dada pela Lei n. 13.853, de 2019). Brasília, DF: Presidência da República, [2019]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 5 jun. 2024.

- Lei que estabelece regras sobre coleta, armazenamento, tratamento e compartilhamento de dados pessoais.

BRASIL. Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 11 jan. 2023. Presidência da República, [2019]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14533.htm?=undefined. Acesso em: 6 jun. 2024.

- Lei que institui a política que busca melhorar os resultados das ações governamentais em relação ao acesso da população brasileira a recursos, ferramentas e práticas digitais.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Brasília, DF: MEC, 2004. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/diversas/temas_interdisciplinares/diretrizes_curriculares_nacionais_para_a_educacao_das_relacoes_etnico_raciais_e_para_o_ensino_de_historia_e_cultura_afro_brasileira_e_africana.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Publicação do Ministério da Educação que compila as principais resoluções e pareceres relacionados ao ensino da história africana e afro-brasileira.

BRASIL. Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB n. 11. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 9 jun. 2000. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja/legislacao/parecer_11_2000.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Parecer elaborado pelo relator Carlos Roberto Jamil Cury, do Conselho Nacional de Educação, que analisa, contextualiza e aprofunda os itens de legislação presentes nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação de Jovens e Adultos.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB n. 1, de 28 de maio de 2021**. Brasília, DF: CNE, 2021. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=191091-rceb001-21&category_slug=junho-2021-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Resolução do Conselho Nacional de Educação que estabelece, entre outras medidas, a carga horária e os modos de oferecimento da EJA.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CEB n. 2, de 19 de maio de 2010**. Brasília, DF: CNE, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=5142-rceb002-10&category_slug=maio-2010-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Resolução do Conselho Nacional de Educação que estabelece regras para a educação de jovens no ensino regular e de jovens e adultos na EJA em estabelecimentos penais.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução n. 1, de 17 de junho de 2004**. Brasília, DF: CNE, 2004. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais, estabelecendo as normas pelas quais a Lei n. 10.639/2004 deve ser cumprida pelos estabelecimentos de ensino e secretarias de educação.

BRASIL. Ministério da Educação. **Temas contemporâneos transversais na BNCC**: propostas de práticas de implementação 2019. Brasília, DF: MEC, 2019. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/contextualizacao_temas_contemporaneos.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Documento que explica o que são os Temas Contemporâneos Transversais, mencionados na BNCC, organizando-os em temas e contribuindo para a aplicação desses temas em sala de aula.

NAÇÕES UNIDAS BRASIL. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. Brasília, DF: ONU, 2015. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs. Acesso em: 7 jun. 2024.

- *Site* da Organização das Nações Unidas do Brasil que apresenta os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e as estratégias para atingi-los.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. **Declaração Universal dos Direitos Humanos**. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos. Acesso em: 5 jun. 2024.

- Estabelece normas comuns de proteção universal dos direitos humanos.

UNESCO: NFIL; IFLA. **Faróis da Sociedade da Informação**: Declaração de Alexandria sobre Competência Informacional e Aprendizado ao Longo da Vida.Federação Internacional de Associações e Instituições de Bibliotecas, 2005. Disponível em: https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/wsis/Documents/beaconinfsoc-pt.pdf. Acesso em: 7 jun. 2024.

- Declara que, na sociedade da informação, a competência informacional é central no aprendizado ao longo da vida.

RECONQUISTA
Educação de Jovens e Adultos

PRÁTICAS EM LINGUAGENS E CULTURA DIGITAL

LIVRO DO PROFESSOR

Volume
ÚNICO
Etapas 1 e 2
Educação de Jovens e Adultos - 1º segmento

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Editora responsável
Francisca Edilania de Brito Rodrigues
Especialista em Ensino de Geografia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Especialista em Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
Licenciada em Letras pela Universidade Regional do Cariri (Urca-CE)
Editora de livros didáticos de PNLD e mercado

Organizadora
FTD Educação
Obra coletiva concebida, desenvolvida e produzida pela FTD Educação

FTD
1ª edição
São Paulo · 2024

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Copyright © FTD Educação, 2024.

Direção-geral Ricardo Tavares de Oliveira
Direção de Conteúdo e Negócios Cayube Galas
Direção editorial adjunta Luiz Tonolli
Gerência editorial Natalia Taccetti
Assessoria Tatiana Silva Machado de Oliveira
Edição Francisca Edilania de Brito Rodrigues (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Preparação e revisão de textos Viviam Moreira (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Gerência de produção e arte Ricardo Borges
Design Andréa Dellamagna (coord.)
Ana Carolina Orsolin, Sergio Cândido
Projeto de capa Andréa Dellamagna (coord.)
Imagem de capa Thanyawat Rachtiwa/Shutterstock.com
Arte e produção Vinícius Fernandes (coord.)
Leve Soluções Editoriais
Diagramação Leve Soluções Editoriais
Coordenação de imagens e textos Elaine Bueno Koga
Licenciamento de textos Leve Soluções Editoriais
Iconografia Leve Soluções Editoriais
Ilustrações Leve Soluções Editoriais, Formata Educação

Elaboração de originais

Márcia Andréa A. de Oliveira
Doutora em Linguística Aplicada (Unicamp/2013).
Professora de ensino-aprendizagem de Língua Portuguesa (ILC/FALE-UFPA).
Professora permanente do ProfLetras (UFPA).
Chercheuse invitée à l'Université de Genève (UNIGE/2022-).
Visiting Postdoctoral Fellow at Harvard Graduate School of Education (HGSE/2018-2019).
Analista de materiais didáticos.

João Reynaldo Pires Junior
Mestre em Linguística Aplicada (IEL-Unicamp).
Bacharel e licenciado em Letras Português (PUC-SP).
Professor de Língua Portuguesa na rede particular de ensino em São Paulo (SP).
Coordenador de tecnologia educacional.
Formador de professores.
Autor de materiais didáticos.

Paulo Ferraz de Camargo Oliveira
Mestre em Ciências no programa História Social (USP).
Bacharel em História (USP).
Autor e editor de materiais didáticos.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Reconquista Educação de Jovens e Adultos :
1º segmento : volume único : etapas 1 e 2 /
organizadora FTD Educação ; obra coletiva
concebida, desenvolvida e produzida pela FTD
Educação ; editora responsável Francisca
Edilania de Brito Rodrigues. -- 1. ed. --
São Paulo : FTD, 2024.

Área do conhecimento: Práticas em linguagens e cultura digital.

ISBN 978-85-96-04433-2 (livro do estudante)
ISBN 978-85-96-04434-9 (manual do professor)
ISBN 978-85-96-04435-6 (livro do estudante HTML5)
ISBN 978-85-96-04436-3 (manual do professor HTML5)

1. Cultura digital 2. Educação de Jovens e Adultos (Ensino fundamental) 3. Linguagem (Ensino fundamental) I. Rodrigues, Francisca Edilania de Brito.
24-204723 CDD-372.19

Índices para catálogo sistemático:
1. Educação de Jovens e Adultos : Ensino integrado : Livros-texto : Ensino fundamental 372.19

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Reprodução proibida: Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Todos os direitos reservados à

EDITORA FTD.
Rua Rui Barbosa, 156 – Bela Vista – São Paulo – SP
CEP 01326-010 – Tel. 0800 772 2300
Caixa Postal 65149 – CEP da Caixa Postal 01390-970
www.ftd.com.br
central.relacionamento@ftd.com.br

Em respeito ao meio ambiente, as folhas deste livro foram produzidas com fibras obtidas de árvores de florestas plantadas, com origem certificada.

Impresso no Parque Gráfico da Editora FTD
CNPJ 61.186.490/0016-33
Avenida Antonio Bardella, 300
Guarulhos-SP – CEP 07220-020
Tel. (11) 3545-8600 e Fax (11) 2412-5375

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

APRESENTAÇÃO

BEM-VINDO!

ESTA COLEÇÃO FOI FEITA ESPECIALMENTE PARA VOCÊ, ESTUDANTE DA **EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**, QUE ESTÁ RETOMANDO SEUS ESTUDOS, ALIANDO A APRENDIZAGEM AOS SABERES QUE VOCÊ TEM E TRILHANDO UMA JORNADA PARA APRIMORAR SEU CONHECIMENTO.

SEMPRE É HORA DE RECOMEÇAR, DE RETOMAR, DE TRAÇAR NOVOS CAMINHOS, NÃO IMPORTA A IDADE. OS MAIORES OBSTÁCULOS JÁ ESTÃO SENDO VENCIDOS, SUA PRESENÇA HOJE NA SALA DE AULA JÁ É UMA CONQUISTA A SER COMEMORADA.

VAMOS APRENDER JUNTOS?

3

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CONHEÇA SEU LIVRO

SEU LIVRO ESTÁ ORGANIZADO EM TÓPICOS, E CADA UM DELES APRESENTA SEÇÕES E BOXES PARA AJUDÁ-LO NESSA JORNADA DE CONHECIMENTO.

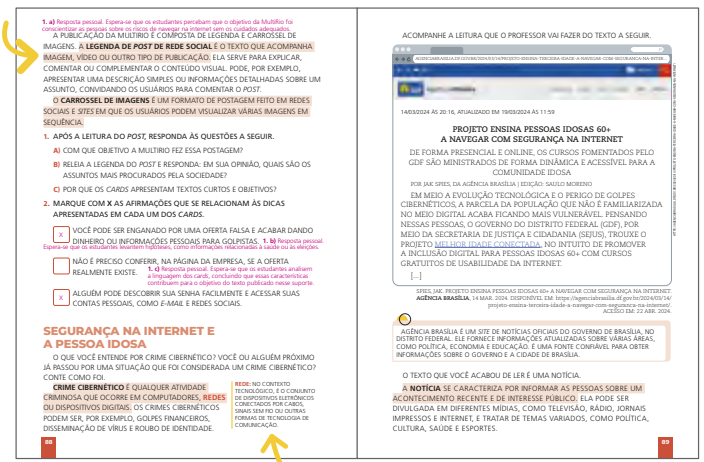
ASSUNTOS DO TÓPICO:
AO LADO DO TÍTULO DE CADA TÓPICO, SÃO APRESENTADOS OS PRINCIPAIS CONTEÚDOS QUE SERÃO TRABALHADOS NAS AULAS.

ABERTURA DO TÓPICO:
APRESENTA QUESTÕES QUE CONVIDAM À TROCA DE IDEIAS E DE OPINIÕES SOBRE O QUE SERÁ ESTUDADO NO TÓPICO.


TÓPICO 10
PERIGOS NA REDE
SEGURANÇA NA INTERNET
LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL
CARROSSEL DE IMAGENS
CRIME CIBERNÉTICO
RECURSOS INTERATIVOS: LINKS ÚTEIS E LUPA DE PESQUISA
NOTÍCIAS EM JORNAIS IMPRESSOS E NOTÍCIAS EM SITES
OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.
SEGURANÇA NA INTERNET
ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO *POST* E DOS *CARDS* A SEGUIR.
Como navegar com segurança na web?
Confira algumas dicas para fazer uma navegação segura!
PUBLICAÇÃO DA MULTIRIO EM REDE SOCIAL, EM 28 DE ABRIL DE 2022. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/CdZBkEtvM3F/?hl=pt-br&fbclid=IwAR0J3c9tYV29ocnFwQ%3D%3D&img_index=4. ACESSO EM: 22 ABR. 2024.
A MULTIRIO É UMA EMPRESA PÚBLICA QUE FAZ PARTE DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DA PREFEITURA DO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO. ELA FOI CRIADA EM 18 DE OUTUBRO DE 1993 E É RESPONSÁVEL PELOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA, COMO TELEVISÃO, RÁDIO, INTERNET E JORNAL.

BIOGRAFIA:
BOXE COM INFORMAÇÕES SOBRE PESSOA, ORGANIZAÇÃO OU GRUPO.

CONCEITO:
RECURSO QUE DESTACA A IDEIA PRINCIPAL, UMA DEFINIÇÃO OU UM CONCEITO.

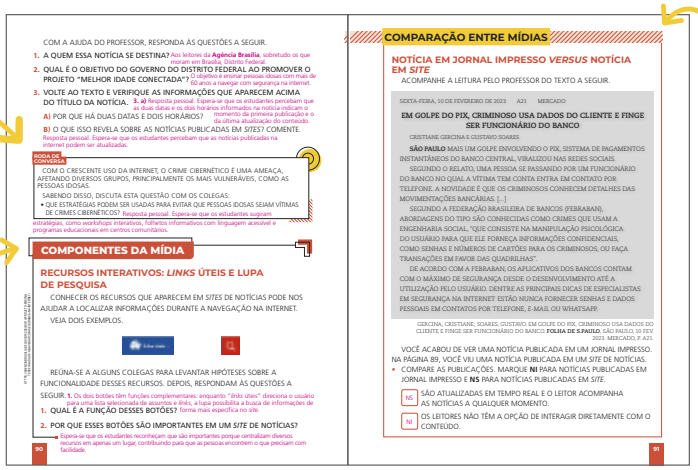

A PUBLICAÇÃO DA MULTIRIO É COMPOSTA DE LEGENDA E CARROSSEL DE IMAGENS. A **LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL** É O TEXTO QUE ACOMPANHA IMAGEM, VÍDEO OU OUTRO TIPO DE PUBLICAÇÃO. ELA SERVE PARA EXPLICAR, COMENTAR OU COMPLEMENTAR O CONTEÚDO VISUAL. PODE, POR EXEMPLO, APRESENTAR UMA DESCRIÇÃO SIMPLES OU INFORMAÇÕES DETALHADAS SOBRE UM ASSUNTO, CONVIDANDO OS USUÁRIOS PARA COMENTAR O *POST*.
O **CARROSSEL DE IMAGENS** É UM FORMATO DE POSTAGEM FEITO EM REDES SOCIAIS E *SITES* EM QUE OS USUÁRIOS PODEM VISUALIZAR VÁRIAS IMAGENS EM SEQUÊNCIA.
1. APÓS A LEITURA DO *POST*, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.
A) COM QUE OBJETIVO A MULTIRIO FEZ ESSA POSTAGEM?
B) RELEIA A LEGENDA DO *POST* E RESPONDA: EM SUA OPINIÃO, QUAIS SÃO OS ASSUNTOS MAIS PROCURADOS PELA SOCIEDADE?
C) POR QUE OS *CARDS* APRESENTAM TEXTOS CURTOS E OBJETIVOS?
2. MARQUE COM X AS AFIRMAÇÕES QUE SE RELACIONAM ÀS DICAS APRESENTADAS EM CADA UM DOS *CARDS*.
VOCÊ PODE SER ENGANADO POR UMA OFERTA FALSA E ACABAR DANDO DINHEIRO OU INFORMAÇÕES PESSOAIS PARA GOLPISTAS.
NÃO É PRECISO CONFERIR, NA PÁGINA DA EMPRESA, SE A OFERTA REALMENTE EXISTE.
ALGUÉM PODE DESCOBRIR SUA SENHA FACILMENTE E ACESSAR SUAS CONTAS PESSOAIS, COMO E-MAIL E REDES SOCIAIS.
SEGURANÇA NA INTERNET E A PESSOA IDOSA
O QUE VOCÊ ENTENDE POR CRIME CIBERNÉTICO? VOCÊ OU ALGUÉM PRÓXIMO JÁ PASSOU POR UMA SITUAÇÃO QUE FOI CONSIDERADA UM CRIME CIBERNÉTICO? CONTE COMO FOI.
CRIME CIBERNÉTICO É QUALQUER ATIVIDADE CRIMINOSA QUE OCORRE EM COMPUTADORES, REDES OU DISPOSITIVOS DIGITAIS. OS CRIMES CIBERNÉTICOS PODEM SER, POR EXEMPLO, GOgolpes FINANCEIROS, DISSEMINAÇÃO DE VÍRUS E ROUBO DE IDENTIDADE.
REDE: NO CONTEXTO TECNOLÓGICO, É O CONJUNTO DE DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS QUE SE COMUNICAM ENTRE SI POR MEIO DE SINAIS SEM FIO OU OUTRAS FORMAS DE TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO.
ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.
14/03/2024 ÀS 20:16, ATUALIZADO EM 19/03/2024 ÀS 11:59
PROJETO ENSINA PESSOAS IDOSAS 60+ A NAVEGAR COM SEGURANÇA NA INTERNET
DE FORMA PRESENCIAL E ONLINE, OS CURSOS FOMENTADOS PELO GDF SÃO MINISTRADOS DE FORMA DINÂMICA E ACESSÍVEL PARA A COMUNIDADE IDOSA
POR JAK SPIES, DA AGÊNCIA BRASÍLIA | EDIÇÃO: SAULO MORENO
EM MEIO A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E O PERIGO DE GOLPES CIBERNÉTICOS, A PARCELA DA POPULAÇÃO QUE NÃO É FAMILIARIZADA NO MEIO DIGITAL ACABA FICANDO MAIS VULNERÁVEL. PENSANDO NESSAS PESSOAS, O GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL (GDF), POR MEIO DA SECRETARIA DE JUSTIÇA E CIDADANIA (SEJUS), TROUXE O PROJETO MELHOR IDADE CONECTADA, NO INTUITO DE PROMOVER A INCLUSÃO DIGITAL PARA PESSOAS IDOSAS 60+ COM CURSOS GRATUITOS DE USABILIDADE DA INTERNET.
[...]
SPIES, JAK. PROJETO ENSINA PESSOAS IDOSAS 60+ A NAVEGAR COM SEGURANÇA NA INTERNET. **AGÊNCIA BRASÍLIA**, 14 MAR. 2024. DISPONÍVEL EM: https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/03/14/projeto-ensina-terceira-idade-a-navegar-com-seguranca-na-internet/. ACESSO EM: 22 ABR. 2024.
AGÊNCIA BRASÍLIA É UM *SITE* DE NOTÍCIAS OFICIAIS DO GOVERNO DE BRASÍLIA, NO DISTRITO FEDERAL. ELE FORNECE INFORMAÇÕES ATUALIZADAS SOBRE VÁRIAS ÁREAS, COMO POLÍTICA, ECONOMIA E EDUCAÇÃO. É UMA FONTE CONFIÁVEL PARA OBTER INFORMAÇÕES SOBRE O GOVERNO E A CIDADE DE BRASÍLIA.
O TEXTO QUE VOCÊ ACABOU DE LER É UMA NOTÍCIA.
A **NOTÍCIA** SE CARACTERIZA POR INFORMAR AS PESSOAS SOBRE UM ACONTECIMENTO RECENTE E DE INTERESSE PÚBLICO. ELA PODE SER DIVULGADA EM DIFERENTES MÍDIAS, COMO TELEVISÃO, RÁDIO, JORNAIS IMPRESSOS E INTERNET, E TRATAR DE TEMAS VARIADOS, COMO POLÍTICA, CULTURA, SAÚDE E ESPORTES.

GLOSSÁRIO:
BOXE QUE APRESENTA O SINÔNIMO OU A DEFINIÇÃO DE UM TERMO.

4

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

RODA DE CONVERSA:
MOMENTO QUE PROMOVE REFLEXÕES, DEBATES E DIÁLOGOS, ENVOLVENDO PROBLEMATIZAÇÕES DA REALIDADE.


COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. A QUEM ESSA NOTÍCIA SE DESTINA? Aos leitores da **Agência Brasília**, sobretudo os que moram em Brasília, Distrito Federal.
2. QUAL É O OBJETIVO DO GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL AO PROMOVER O PROJETO "MELHOR IDADE CONECTADA"? O objetivo é ensinar pessoas idosas com mais de 60 anos a navegar com segurança na internet.
3. VOLTE AO TEXTO E VERIFIQUE AS INFORMAÇÕES QUE APARECEM ACIMA DO TÍTULO DA NOTÍCIA. **3. a)** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as duas datas e os dois horários referem-se, respectivamente, ao momento da primeira publicação e o da última atualização do conteúdo.

A) POR QUE HÁ DUAS DATAS E DOIS HORÁRIOS?

B) O QUE ISSO REVELA SOBRE AS NOTÍCIAS PUBLICADAS EM *SITES*? COMENTE. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as notícias publicadas na internet podem ser atualizadas.

RODA DE CONVERSA

COM O CRESCENTE USO DA INTERNET, O CRIME CIBERNÉTICO É UMA AMEAÇA, AFETANDO DIVERSOS GRUPOS, PRINCIPALMENTE OS MAIS VULNERÁVEIS, COMO AS PESSOAS IDOSAS.

SABENDO DISSO, DISCUTA ESTA QUESTÃO COM OS COLEGAS:

- QUE ESTRATÉGIAS PODEM SER USADAS PARA EVITAR QUE PESSOAS IDOSAS SEJAM VÍTIMAS DE CRIMES CIBERNÉTICOS? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes sugiram estratégias, como workshops interativos, folhetos informativos com linguagem acessível e programas educacionais em centros comunitários.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: *LINKS* ÚTEIS E LUPA DE PESQUISA

CONHECER OS RECURSOS QUE APARECEM EM *SITES* DE NOTÍCIAS PODE NOS AJUDAR A LOCALIZAR INFORMAÇÕES DURANTE A NAVEGAÇÃO NA INTERNET.

VEJA DOIS EXEMPLOS.

REÚNA-SE A ALGUNS COLEGAS PARA LEVANTAR HIPÓTESES SOBRE A FUNCIONALIDADE DESSES RECURSOS. DEPOIS, RESPONDAM ÀS QUESTÕES A SEGUIR. **1.** Os dois botões têm funções complementares: enquanto "links úteis" direciona o usuário para uma lista selecionada de assuntos e links, a lupa possibilita a busca de informações de forma mais específica no site.

1. QUAL É A FUNÇÃO DESSES BOTÕES? Forma mais específica no site.
2. POR QUE ESSES BOTÕES SÃO IMPORTANTES EM UM *SITE* DE NOTÍCIAS? Espera-se que os estudantes reconheçam que são importantes porque centralizam diversos recursos em apenas um lugar, contribuindo para que as pessoas encontrem o que precisam com facilidade.

90

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

NOTÍCIA EM JORNAL IMPRESSO *VERSUS* NOTÍCIA EM *SITE*

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DO TEXTO A SEGUIR.

SEXTA-FEIRA, 10 DE FEVEREIRO DE 2023 A21 MERCADO

EM GOLPE DO PIX, CRIMINOSO USA DADOS DO CLIENTE E FINGE SER FUNCIONÁRIO DO BANCO

CRISTIANE GERCINA E GUSTAVO SOARES

SÃO PAULO MAIS UM GOLPE ENVOLVENDO O PIX, SISTEMA DE PAGAMENTOS INSTANTÂNEOS DO BANCO CENTRAL, VIRALIZOU NAS REDES SOCIAIS.

SEGUNDO O RELATO, UMA PESSOA SE PASSANDO POR UM FUNCIONÁRIO DO BANCO NO QUAL A VÍTIMA TEM CONTA ENTRA EM CONTATO POR TELEFONE. A NOVIDADE É QUE OS CRIMINOSOS CONHECEM DETALHES DAS MOVIMENTAÇÕES BANCÁRIAS. [...]

SEGUNDO A FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS (FEBRABAN), ABORDAGENS DO TIPO SÃO CONHECIDAS COMO CRIMES QUE USAM A ENGENHARIA SOCIAL, "QUE CONSISTE NA MANIPULAÇÃO PSICOLÓGICA DO USUÁRIO PARA QUE ELE FORNEÇA INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS, COMO SENHAS E NÚMEROS DE CARTÕES PARA OS CRIMINOSOS, OU FAÇA TRANSAÇÕES EM FAVOR DAS QUADRILHAS".

DE ACORDO COM A FEBRABAN, OS APLICATIVOS DOS BANCOS CONTAM COM O MÁXIMO DE SEGURANÇA DESDE O DESENVOLVIMENTO ATÉ A UTILIZAÇÃO PELO USUÁRIO. DENTRE AS PRINCIPAIS DICAS DE ESPECIALISTAS EM SEGURANÇA NA INTERNET ESTÃO NUNCA FORNECER SENHAS E DADOS PESSOAIS EM CONTATOS POR TELEFONE, E-MAIL OU WHATSAPP.

GERCINA, CRISTIANE; SOARES, GUSTAVO. EM GOLPE DO PIX, CRIMINOSO USA DADOS DO CLIENTE E FINGE SER FUNCIONÁRIO DO BANCO. **FOLHA DE S.PAULO**, SÃO PAULO, 10 FEV. 2023. MERCADO, P. A21.

VOCÊ ACABOU DE VER UMA NOTÍCIA PUBLICADA EM UM JORNAL IMPRESSO. NA PÁGINA 89, VOCÊ VIU UMA NOTÍCIA PUBLICADA EM UM *SITE* DE NOTÍCIAS.

- COMPARE AS PUBLICAÇÕES. MARQUE **NI** PARA NOTÍCIAS PUBLICADAS EM JORNAL IMPRESSO E **NS** PARA NOTÍCIAS PUBLICADAS EM *SITE*.

NS SÃO ATUALIZADAS EM TEMPO REAL E O LEITOR ACOMPANHA AS NOTÍCIAS A QUALQUER MOMENTO.

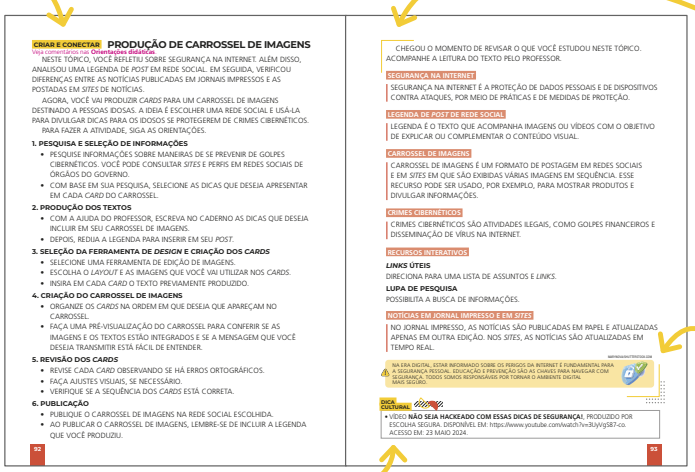
NI OS LEITORES NÃO TÊM A OPÇÃO DE INTERAGIR DIRETAMENTE COM O CONTEÚDO.

91

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS:
EXPLORA A LINGUAGEM E OS RECURSOS DE DIFERENTES MÍDIAS.

COMPONENTES DA MÍDIA:
APRESENTA ALGUNS RECURSOS QUE FAVORECEM A INTERAÇÃO DO USUÁRIO DA INTERNET COM O CONTEÚDO.

CRIAR E CONECTAR:
PROPÕE A PARTICIPAÇÃO NA CULTURA DIGITAL POR MEIO DA PRODUÇÃO DE TEXTOS DE DIFERENTES GÊNEROS QUE REQUEREM O USO DE MÚLTIPLAS LINGUAGENS E FERRAMENTAS.


CRIAR E CONECTAR **PRODUÇÃO DE CARROSSEL DE IMAGENS**

Veja como fazer no **Orientações gerais**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE SEGURANÇA NA INTERNET. ALÉM DISSO, ANALISOU UMA LEGENDA DE *POST* EM REDE SOCIAL. EM SEGUIDA, VERIFICOU DIFERENÇAS ENTRE AS NOTÍCIAS PUBLICADAS EM JORNAIS IMPRESSOS E AS POSTADAS EM *SITES* DE NOTÍCIAS.

AGORA, VOCÊ VAI PRODUZIR *CARDS* PARA UM CARROSSEL DE IMAGENS DESTINADO A PESSOAS IDOSAS. A IDEIA É ESCOLHER UMA REDE SOCIAL E USÁ-LA PARA DIVULGAR DICAS PARA OS IDOSOS SE PROTEGEREM DE CRIMES CIBERNÉTICOS.

PARA FAZER A ATIVIDADE, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. PESQUISA E SELEÇÃO DE INFORMAÇÕES
- PESQUISE INFORMAÇÕES SOBRE MANEIRAS DE SE PREVENIR DE GOLPES CIBERNÉTICOS. VOCÊ PODE CONSULTAR *SITES* E PERFIS EM REDES SOCIAIS DE ÓRGÃOS DO GOVERNO.
- COM BASE EM SUA PESQUISA, SELECIONE AS DICAS QUE DESEJA APRESENTAR EM CADA *CARD* DO CARROSSEL.

2. PRODUÇÃO DOS TEXTOS
- COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA NO CADERNO AS DICAS QUE DESEJA INCLUIR EM SEU CARROSSEL DE IMAGENS.
- DEPOIS, REDIJA A LEGENDA PARA INSERIR EM SEU *POST*.

3. SELEÇÃO DA FERRAMENTA DE *DESIGN* E CRIAÇÃO DOS *CARDS*
- SELECIONE UMA FERRAMENTA DE EDIÇÃO DE IMAGENS.
- ESCOLHA O *LAYOUT* E AS IMAGENS QUE VOCÊ VAI UTILIZAR NOS *CARDS*.
- INSIRA EM CADA *CARD* O TEXTO PREVIAMENTE PRODUZIDO.

4. CRIAÇÃO DO CARROSSEL DE IMAGENS
- ORGANIZE OS *CARDS* NA ORDEM EM QUE DESEJA QUE APAREÇAM NO CARROSSEL.
- FAÇA UMA PRÉ-VISUALIZAÇÃO DO CARROSSEL PARA CONFERIR SE AS IMAGENS E OS TEXTOS ESTÃO INTEGRADOS E SE A MENSAGEM QUE VOCÊ DESEJA TRANSMITIR ESTÁ FÁCIL DE ENTENDER.

5. REVISÃO DOS *CARDS*
- REVISE CADA *CARD* OBSERVANDO SE HÁ ERROS ORTOGRÁFICOS.
- FAÇA AJUSTES VISUAIS, SE NECESSÁRIO.
- VERIFIQUE SE A SEQUÊNCIA DOS *CARDS* ESTÁ CORRETA.

6. PUBLICAÇÃO
- PUBLIQUE O CARROSSEL DE IMAGENS NA REDE SOCIAL ESCOLHIDA.
- AO PUBLICAR O CARROSSEL DE IMAGENS, LEMBRE-SE DE INCLUIR A LEGENDA QUE VOCÊ PRODUZIU.

92

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

SEGURANÇA NA INTERNET

SEGURANÇA NA INTERNET É A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS E DE DISPOSITIVOS CONTRA ATAQUES, POR MEIO DE PRÁTICAS E DE MEDIDAS DE PROTEÇÃO.

LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL

LEGENDA É O TEXTO QUE ACOMPANHA IMAGENS OU VÍDEOS COM O OBJETIVO DE EXPLICAR OU COMPLEMENTAR O CONTEÚDO VISUAL.

CARROSSEL DE IMAGENS

CARROSSEL DE IMAGENS É UM FORMATO DE POSTAGEM EM REDES SOCIAIS E EM *SITES* EM QUE SÃO EXIBIDAS VÁRIAS IMAGENS EM SEQUÊNCIA. ESSE RECURSO PODE SER USADO, POR EXEMPLO, PARA MOSTRAR PRODUTOS E DIVULGAR INFORMAÇÕES.

CRIMES CIBERNÉTICOS

CRIMES CIBERNÉTICOS SÃO ATIVIDADES ILEGAIS, COMO GOLPES FINANCEIROS E DISSEMINAÇÃO DE VÍRUS NA INTERNET.

RECURSOS INTERATIVOS

***LINKS* ÚTEIS**
DIRECIONA PARA UMA LISTA DE ASSUNTOS E *LINKS*.

LUPA DE PESQUISA
POSSIBILITA A BUSCA DE INFORMAÇÕES.

NOTÍCIAS EM JORNAL IMPRESSO E EM *SITES*

NO JORNAL IMPRESSO, AS NOTÍCIAS SÃO PUBLICADAS EM PAPEL E ATUALIZADAS APENAS EM OUTRA EDIÇÃO. NOS *SITES*, AS NOTÍCIAS SÃO ATUALIZADAS EM TEMPO REAL.

NA ERA DIGITAL, ESTAR INFORMADO SOBRE OS PERIGOS DA INTERNET É FUNDAMENTAL PARA A SEGURANÇA PESSOAL. EDUCAÇÃO E PREVENÇÃO SÃO AS CHAVES PARA NAVEGAR COM SEGURANÇA. TODOS SOMOS RESPONSÁVEIS POR TORNAR O AMBIENTE DIGITAL MAIS SEGURO.

DICA CULTURAL

- VÍDEO **NÃO SEJA HACKEADO COM ESSAS DICAS DE SEGURANÇA!**. PRODUZIDO POR ESCOLHA SEGURA. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=3UyVgSE7-co. ACESSO EM: 23 MAIO 2024.

93

CONCLUSÃO DO TÓPICO:
RESUME E SISTEMATIZA OS PRINCIPAIS CONTEÚDOS ESTUDADOS NO TÓPICO.

LEMBRETE:
BOXE COM ORIENTAÇÃO PARA MOMENTOS DE ATENÇÃO, ALERTAS E DICAS.

DICA CULTURAL:
BOXE COM INDICAÇÕES DE MATERIAIS EXTRAS QUE AMPLIAM OU COMPLEMENTAM O QUE ESTÁ SENDO ESTUDADO.

VÍDEO *PODCAST* CARROSSEL DE IMAGENS INFOGRÁFICO

OBJETOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

AO LONGO DO LIVRO, ESSES ÍCONES INDICAM O OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL QUE VOCÊ VAI ACESSAR PARA ENRIQUECER SEU APRENDIZADO.

5

SUMÁRIO

SEÇÕES
- COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS
- COMPONENTES DA MÍDIA
- CRIAR E CONECTAR

ETAPA 1

TÓPICO 1 DA FALA AO *CLICK* 8
MÍDIAS E LINGUAGENS 8
MÍDIAS, LINGUAGENS E PARTICIPAÇÃO POLÍTICA 11
TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO *VERSUS* DIGITAL 13
RECURSO INTERATIVO: "MAIS OPÇÕES" DO E-TÍTULO 15
PRODUÇÃO DE ÁUDIO EM APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS 16

TÓPICO 2 CRIANDO SEU ESPAÇO NA INTERNET 18
IDENTIDADE *ON-LINE* 18
RECURSOS INTERATIVOS: GRADE DE *POST*, *REELS*, *POSTS* MARCADOS E *STORIES* 21
IDENTIDADE *ON-LINE* E HISTÓRIA DE VIDA 22
REVISTA IMPRESSA *VERSUS* PERFIL EM REDE SOCIAL 24
CRIAÇÃO DE CONTA DE *E-MAIL* 26

TÓPICO 3 ACESSANDO INFORMAÇÕES E SERVIÇOS 28
ACESSO A INFORMAÇÕES E A SERVIÇOS 28
RECURSOS INTERATIVOS: LIBRAS E INICIAR 31
ACESSO A SERVIÇOS E INVISIBILIDADE CIVIL 32
DICIONÁRIO IMPRESSO *VERSUS* DICIONÁRIO *ON-LINE* 33
PRODUÇÃO DE ANÚNCIO DE PROPAGANDA 35

TÓPICO 4 HUMOR NA REDE 37
MEMES 38
RECURSOS INTERATIVOS: ÍCONES DE MÍDIAS SOCIAIS 40
MEMES E FINANÇAS 41
TIRINHAS EM LIVROS IMPRESSOS *VERSUS MEMES* EM REDES SOCIAIS 42
PRODUÇÃO DE *MEME* 44

TÓPICO 5 OS FAMOSOS DA INTERNET ... 46
INFLUENCIADORES DIGITAIS 46
RECURSOS INTERATIVOS: *E-MAIL* E AJUSTE DO TAMANHO DA FONTE 48
INFLUENCIADORES E CULTURAS INDÍGENAS 49
VÍDEO PARA REDE SOCIAL *VERSUS* FOTO DIGITAL 51
PRODUÇÃO DE VÍDEO PARA REDES SOCIAIS 52

TÓPICO 6 CANCELAMENTO DIGITAL 54
CULTURA DO CANCELAMENTO 54
APROPRIAÇÃO CULTURAL 56
RECURSO INTERATIVO: *HIPERLINK* 57
JORNAL IMPRESSO *VERSUS PODCAST* 58
PRODUÇÃO DE UM EPISÓDIO DE *PODCAST* 60

TÓPICO 7 MENTIRAS NA INTERNET 62
NOTÍCIAS FALSAS 62
FAKE NEWS E SAÚDE PÚBLICA 64
RECURSOS INTERATIVOS: CURTIR, COMPARTILHAR E REPOSTAR 66
CARTAZ IMPRESSO *VERSUS CARD* DIGITAL 67
PRODUÇÃO DE *CARD* DE CONSCIENTIZAÇÃO 68

TÓPICO 8 APRENDER E ENSINAR CONECTADO 70
ACESSO A CONTEÚDOS *ON-LINE* 70
RECURSOS INTERATIVOS: COMENTAR E SALVAR 72
PRODUÇÃO DE CONTEÚDO *ON-LINE* E MONETIZAÇÃO 73
VIDEOTUTORIAL *VERSUS* TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG* 75
PRODUÇÃO DE VIDEOTUTORIAL 76

TÓPICO 9 COMO A INTERNET SABE DO QUE VOCÊ GOSTA 78
PERSONALIZAÇÃO DIGITAL 78
PERSONALIZAÇÃO DIGITAL E PRODUÇÃO CULTURAL 80
RECURSO INTERATIVO: CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO 81
ANÚNCIO PUBLICITÁRIO EM MÍDIA IMPRESSA *VERSUS* ANÚNCIO PUBLICITÁRIO EM *SITE* 82
PRODUÇÃO DE ANÚNCIO PUBLICITÁRIO PERSONALIZADO ... 84

TÓPICO 10 PERIGOS NA REDE 86
SEGURANÇA NA INTERNET 86
SEGURANÇA NA INTERNET E A PESSOA IDOSA 88
RECURSOS INTERATIVOS: *LINKS* ÚTEIS E LUPA DE PESQUISA 90
NOTÍCIA EM JORNAL IMPRESSO *VERSUS* NOTÍCIA EM *SITE* 91
PRODUÇÃO DE CARROSSEL DE IMAGENS 92

TÓPICO 11 VOCÊ NO CONTROLE 94
SUPEREXPOSIÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS 94
RECURSO INTERATIVO: *LINK* RELACIONADO 96
A SUPEREXPOSIÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS E O DIREITO DE IMAGEM 97
FOTO EM MÍDIA IMPRESSA *VERSUS* FOTO EM MÍDIA DIGITAL 98
PRODUÇÃO DE FOTO-LEGENDAS 100

TÓPICO 12 MISTURANDO E CRIANDO NA ERA DIGITAL 102
A CULTURA DO REMIX 102
RECURSO INTERATIVO: PESQUISA VISUAL 104
A CULTURA DO REMIX E A INDÚSTRIA CULTURAL 105
REPORTAGEM TELEVISIVA *VERSUS* REPORTAGEM PUBLICADA EM PORTAL DE NOTÍCIAS 106
PRODUÇÃO DE PARÓDIA DE OBRA DE ARTE 108

ETAPA 2

TÓPICO 1 INFORMAÇÕES QUE SE ESPALHAM RÁPIDO NA INTERNET 110
VIRALIZAÇÃO 110
RECURSOS INTERATIVOS: + SOBRE O AUTOR E ALTO CONTRASTE 112
MARKETING DE INFLUÊNCIA 113

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INFOGRÁFICO *VERSUS* INFOGRÁFICO INTERATIVO 116
PRODUÇÃO DE *POST* PARA *BLOG* 118

TÓPICO 2 LUTANDO POR CAUSAS NA INTERNET 120

CIBERATIVISMO 120
RECURSO INTERATIVO: SEÇÕES DE UM *SITE* 122
PROTAGONISMO, DEMOCRACIA E CIBERATIVISMO 123
***COLLAB VERSUS POST* COM CARROSSEL DE IMAGENS EM REDES SOCIAIS** 125
PRODUÇÃO DE *POST* COM *HASHTAGS* PARA AS REDES SOCIAIS 126

TÓPICO 3 REALIDADE *VERSUS* ILUSÃO ... 128

DEEPFAKE 128
RECURSOS INTERATIVOS: ÍCONES *PLAY* E *FLIPBOARD* 130
DEEPFAKES E DIREITO DAS MULHERES 131
NOTÍCIAS PUBLICADAS EM *SITES VERSUS POST* DE NOTÍCIAS EM REDES SOCIAIS 133
PRODUÇÃO DE *VIDEOCAST* 135

TÓPICO 4 COOPERAR, COMPARTILHAR E GANHAR 137

ECONOMIA DE COMPARTILHAMENTO 137
RECURSO INTERATIVO: *PLAYER* DE RÁDIO 139
OS GANHOS DE COMPARTILHAR BENS 140
REPORTAGEM EM ÁUDIO *VERSUS* RESUMO DE ÁUDIO PUBLICADO EM *SITE* 142
CRIAÇÃO DE ANÚNCIO PARA PLATAFORMA COLABORATIVA ... 143

TÓPICO 5 MEDO DE FICAR DE FORA 145

O QUE É A SÍNDROME DE FOMO 145
RECURSO INTERATIVO: *NEWSLETTER* 148
USO CONSCIENTE DAS REDES SOCIAIS 148
ARTIGO INFORMATIVO EM PORTAL DE NOTÍCIAS *VERSUS POST* INFORMATIVO EM REDE SOCIAL 150
PRODUÇÃO DE *POST* INFORMATIVO EM REDE SOCIAL 150

TÓPICO 6 QUANDO A INTERNET DIVIDE PESSOAS 152

BOLHAS DE INFORMAÇÃO 152
LICENÇA ABERTA 154
CYBERSTALKING 155
DOCUMENTÁRIO *VERSUS* MINIDOCUMENTÁRIO 157
CRIAÇÃO DE ENQUETE E APRESENTAÇÃO ORAL COM *SLIDES* 158

TÓPICO 7 COMO A ERA DIGITAL MUDOU A MÚSICA, AS SÉRIES E OS FILMES 160

STREAMING 160
RECURSO INTERATIVO: *TAGS* 162
STREAMING E DIVERSIDADE CULTURAL 163
***STREAMING VERSUS* MÍDIA FÍSICA** 164
PRODUÇÃO DE SINOPSE DE PRODUTOS CULTURAIS PARA *BLOG* 165

TÓPICO 8 JOGOS *ON-LINE*: DIVERSÃO E VENDAS 166

ADVERGAME 166
RECURSO INTERATIVO: CONTROLE DE PRIVACIDADE 168
O PROBLEMA DOS PADRÕES SOMBRIOS (*DARK PATTERNS*) NOS *GAMES* 170
PUBLICIDADE FÍSICA *VERSUS IN-GAME ADVERTISING* 171
CRIAÇÃO DE *PODCAST* INFORMATIVO 172

TÓPICO 9 ARTE DIGITAL 174

EXPOSIÇÃO DE ARTE DIGITAL 174
RECURSO INTERATIVO: ACESSIBILIDADE 177
O PÚBLICO E A ARTE DIGITAL 178
EXPOSIÇÃO VIRTUAL *VERSUS* EXPOSIÇÃO VIRTUAL INTERATIVA 180
PRODUÇÃO DE FOTO DIGITAL 182

TÓPICO 10 CONEXÕES INTELIGENTES ... 183

A INTERNET DAS COISAS 183
RECURSO INTERATVO: INFORMAÇÕES NOS *SITES* 185
USO DA INTERNET DAS COISAS NA MEDICINA 186
BLOG VERSUS VLOG 188
PRODUÇÃO DE UM *VLOG* 190

TÓPICO 11 *GAMES*: DOS *E-SPORTS* AO COTIDIANO 192

E-SPORTS 192
GAMES NA MEDICINA 194
RECURSO INTERATIVO: COMENTÁRIOS EM PÁGINAS *ON-LINE* 196
JOGOS DIGITAIS *VERSUS* JOGOS ANALÓGICOS 197
PRODUÇÃO DE DICIONÁRIO *GAMER* 199

TÓPICO 12 A INTELIGÊNCIA DAS MÁQUINAS 200

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 200
RECURSO INTERATIVO: INTÉRPRETE DE LIBRAS 202
AUTORIA ARTIFICIAL 203
ARTIGO DE OPINIÃO *VERSUS POST* OPINATIVO 205
PRODUÇÃO DE *POST* EM REDE SOCIAL 206

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS 208

OBJETOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

CARROSSEL DE IMAGENS: AS LINGUAGENS VERBAIS E NÃO VERBAIS NO DIA A DIA 10
PODCAST: O MUNDO DIGITAL E A INCLUSÃO 32
INFOGRÁFICO: O CICLO DE VIDA DE UM *MEME* 38
PODCAST: LIVROS, RESENHAS E INFLUENCIADORES DIGITAIS 47
PODCAST: O *FAKE* NO MUNDO DIGITAL 63
INFOGRÁFICO: O QUE SÃO E COMO FUNCIONAM OS *COOKIES* 80
PODCAST: VOCÊ SABE O QUE É *CYBERBULLYING*? 96
CARROSSEL DE IMAGENS: COMO A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL CRIA IMAGENS? 105
CARROSSEL DE IMAGENS: NEM TUDO QUE VIRALIZA É BOM: IDENTIFICANDO *FAKE NEWS* 112
VÍDEO: POR DENTRO DAS *HASHTAGS* 120
CARROSSEL DE IMAGENS: SEU, MEU OU NOSSO? A ECONOMIA DE COMPARTILHAMENTO 137
VÍDEO: O QUE É A BOLHA NAS REDES SOCIAIS? 153
INFOGRÁFICO: PIPOCA NA MÃO: A LINHA DO TEMPO DOS FILMES 163
VÍDEO: SERÁ QUE É SÓ UM JOGUINHO? 170
INFOGRÁFICO: O FUTURO É AGORA: CIDADES INTELIGENTES 184
VÍDEO: O DESAFIO NO DESENVOLVIMENTO DA IA 203

7

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender a evolução das mídias em decorrência do desenvolvimento tecnológico.
- Examinar o impacto das mídias digitais na dinâmica da comunicação atual.
- Explorar as linguagens empregadas na produção de vídeos, jornais impressos e *podcasts*.
- Avaliar a influência das redes sociais nas decisões políticas das pessoas.
- Interpretar textos constituídos de múltiplas linguagens.
- Compreender o que é charge e seu papel na crítica à sociedade.
- Analisar o emprego das linguagens específicas de cada mídia para construir sentidos.
- Distinguir as funcionalidades e as implicações do título eleitoral impresso e do título eleitoral digital.
- Reconhecer os botões de navegação do e-Título.
- Compreender a importância do moderador no contexto de um debate em aplicativo de mensagens instantâneas.
- Produzir áudio em aplicativo de mensagens instantâneas.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será feita a introdução aos diferentes tipos de mídia de linguagem, a fim de contribuir para que os estudantes reconheçam a influência dos avanços tecnológicos na maneira como as pessoas se comunicam e interagem em sociedade. Ao refletir sobre essas mudanças, eles podem compreender os fenômenos da cultura digital abordados nos tópicos seguintes, como a cultura dos *memes*, e preparar-se para interagir em um mundo cada vez mais digitalizado.

Dimensões da cultura digital: Comunicação e colaboração *on-line* e letramento digital.

ETAPA 1

TÓPICO 1

DA FALA AO *CLICK*

- MÍDIAS TRADICIONAIS E MÍDIAS DIGITAIS
- LINGUAGEM VERBAL E LINGUAGEM NÃO VERBAL
- CHARGE
- TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO E DIGITAL
- RECURSO INTERATIVO: "MAIS OPÇÕES" DO E-TÍTULO
- ÁUDIO EM APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS



TELES9/SHUTTERSTOCK.COM; MACROVECTOR/SHUTTERSTOCK.COM; ANTONIOKALINI/SHUTTERSTOCK.COM; MAYBRODA/SHUTTERSTOCK.COM; JIMAU/SHUTTERSTOCK.COM; ROBERTO PB3/SHUTTERSTOCK.COM; RYGER/SHUTTERSTOCK.COM; ES SARAVUTH/SHUTTERSTOCK.COM

CADA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA TRANSFORMA NOSSA MANEIRA DE INTERAGIR COM O MUNDO.

CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

A) VOCÊ RECONHECE OS OBJETOS APRESENTADOS NA IMAGEM? COMENTE.

B) QUAIS DESSES OBJETOS VOCÊ NÃO UTILIZA MAIS? POR QUÊ?

C) ALGUM DESSES OBJETOS DESPERTA MEMÓRIAS EM VOCÊ?

D) EM SUA OPINIÃO, POR QUE O CELULAR APARECE EM DESTAQUE NA IMAGEM?

E) DE QUE FORMA A EVOLUÇÃO DAS TECNOLOGIAS IMPACTOU O MODO COMO AS PESSOAS ACESSAM E COMPARTILHAM INFORMAÇÕES? REFLITA.

MÍDIAS E LINGUAGENS

MÍDIAS SÃO OS DIFERENTES MEIOS DE COMUNICAÇÃO UTILIZADOS PARA TRANSMITIR INFORMAÇÕES E OFERECER ENTRETENIMENTO PARA O PÚBLICO. ELAS PODEM SER TRADICIONAIS (COMO REVISTAS E JORNAIS IMPRESSOS, TELEVISÃO E RÁDIO) OU DIGITAIS (COMO *SITES* E REDES SOCIAIS).

RODA DE CONVERSA

- QUE TIPOS DE MÍDIA VOCÊ COSTUMA USAR EM SEU DIA A DIA? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem se utilizam mídias tradicionais e se mesclam o uso delas com o das mídias digitais.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de explorar a imagem de abertura do tópico, apresente aos estudantes o vídeo **Evolução das tecnologias na educação**, disponível no *link* https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo (acesso em: 9 maio 2024). Em seguida, solicite a eles que observem, no vídeo, as tecnologias que foram incorporadas à sala de aula. Depois, apresente-lhes estas perguntas: "Como a mudança da escrita nas paredes para a escrita no papel impactou a maneira como as informações são armazenadas e compartilhadas?"; "Qual foi o impacto da introdução do rádio, seguido dos projetores de filmes e dos retroprojetores para o ensino?"; "Como o uso da televisão, do videocassete e do computador ampliou as possibilidades de estudo?". Em seguida, pergunte-lhes sobre suas experiências de

COM O AVANÇO DA TECNOLOGIA, AS MÍDIAS SE MODIFICAM CONTINUAMENTE. OBSERVE AS IMAGENS A SEGUIR E ACOMPANHE A LEITURA DOS TEXTOS PELO PROFESSOR.

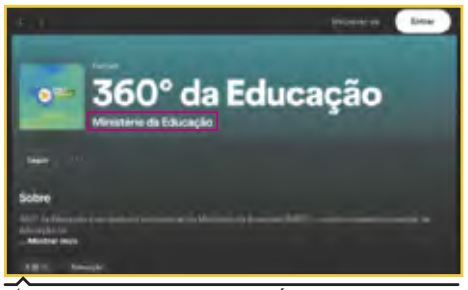
IMAGEM 1



REPRODUÇÃO/JORNAL DIARIO DE PERNAMBUCO

PRIMEIRA PÁGINA DO **DIARIO DE PERNAMBUCO**, EDIÇÃO DE 9 DE ABRIL DE 2024.

IMAGEM 2



HTTPS://OPEN.SPOTIFY.COM/SHOW/70LALQQ3ZXXW1NASCLAAE8

PÁGINA DE *PODCAST* DO **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**. DISPONÍVEL EM: https://open.spotify.com/show/70lAlqq3ZXxw1nAScIAAe8. ACESSO EM: 18 MAIO 2024.

IMAGEM 3



HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JZARU6XCS_C

REPRODUÇÃO DE CENA DO **JORNAL DA GAZETA** EM 2 DE MAIO DE 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=jzarU6xCS_c. ACESSO EM: 7 MAIO 2024.

OBSERVE NOVAMENTE AS IMAGENS. DEPOIS, COM A AJUDA DO PROFESSOR, FAÇA AS ATIVIDADES A SEGUIR.

PARA AMPLIAR

- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

Nessa obra, Henry Jenkins trata da cultura da convergência, exemplificada com a imagem de abertura do tópico. Essa cultura se refere à fusão de diferentes tipos de tecnologia, mídia e serviço digital. De acordo com Jenkins, ela representa um processo que inclui três fenômenos interligados: uso complementar de diferentes mídias (consumo de múltiplas mídias ao mesmo tempo, como assistir à TV enquanto usa as redes sociais), produção cultural participativa (participação ativa dos consumidores na criação de conteúdo) e inteligência coletiva (capacidade que os grupos têm para colaborar e contribuir coletivamente para a criação de conhecimento). Trata-se, portanto, de um fenômeno complexo que envolve mudanças tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

aprendizagem na escola e no trabalho, considerando as ferramentas tecnológicas disponíveis. Aproveite a oportunidade para registrar as necessidades educacionais da turma, levando em conta a diversidade de perfis dos estudantes.

Depois, solicite aos estudantes que se organizem em semicírculo. Peça-lhes que observem a imagem de abertura e comentem sobre ela. Depois, leia as questões e solicite que respondam a elas coletivamente.

Nas respostas aos **itens a**, **b** e **c**, espera-se que os estudantes compartilhem conhecimentos prévios, usando as próprias vivências e experiências como base. Em relação ao **item d**, espera-se que eles concluam que o *smartphone* concentra todas as funções dos outros aparelhos, uma vez que ele pode ser utilizado para fazer chamadas telefônicas, acessar a internet, tirar fotos, gravar vídeos, ouvir música, jogar *videogame* e assistir a programas. Quanto ao **item e**, verifique se os estudantes comentam que essa evolução "democratizou" o conhecimento, mas também trouxe problemas, como a disseminação de informações falsas. Depois de eles responderem às questões, comente sobre as funcionalidades de cada dispositivo mostrado na imagem, destacando o fato de que os *smartphones* atuais incorporaram as funções dos demais aparelhos representados.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após explorar as imagens do jornal impresso, da página de *podcast* e do vídeo compartilhado em uma plataforma, ajude os estudantes a reconhecer os responsáveis pelos conteúdos publicados em cada mídia – **imagem 1**: Diario de Pernambuco; **imagem 2**: Ministério da Educação; **imagem 3**: Jornal da Gazeta.

Antes de solicitar aos estudantes que façam as **atividades 2** e **3** de **Mídias e linguagens**, mostre a eles exemplares de jornais impressos. Permita que todos manuseiem os jornais e oriente-os a observar as características físicas e estilísticas dessa mídia. Além disso, apresente algum episódio do *podcast* 360º da Educação e o trecho do telejornal da Gazeta. Ao fazer isso, destaque o fato de que, em cada mídia, são utilizadas diferentes linguagens para informar e formar opinião. No jornal impresso, por exemplo, são usados texto e imagens estáticas, enquanto o *podcast* usa áudio; já o telejornal combina imagem em movimento, texto verbal falado e elementos sonoros. Ao tratar do *podcast*, explore o ritmo e o tom da voz e as pausas que contribuem para a construção de sentidos.

Depois, peça aos estudantes que se organizem em grupos e conversem sobre estas questões:

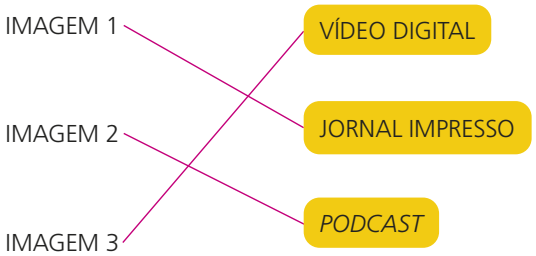
1. Há diferenças no modo como os conteúdos são abordados no jornal impresso, no *podcast* e no vídeo? Por quê? (Jornais impressos dependem de texto e de imagens estáticas para informar. *Podcasts* focam no som, exigindo muita atenção do ouvinte. Conteúdos em vídeo combinam texto verbal, escrito e oral, recursos sonoros e imagens em movimento.)
2. Qual é a diferença entre ver/ouvir uma notícia em um vídeo e ouvir comentários sobre ela em um *podcast*? (No vídeo, elementos visuais e auditivos se complementam, o que ajuda a expor informações complexas e a reter a atenção do espectador. Ouvir a notícia em um *podcast* requer, da audiência, mais foco e imaginação. Entretanto, o ouvinte pode absorver o conteúdo com mais profundidade, pois não é distraído por imagens.)

Por fim, incentive os grupos a compartilhar com a turma as vantagens e as limitações que eles observam em cada mídia, bem como a discutir o modo como os sentidos (visão e audição) são requisitados pelas diferentes mídias e como isso influencia a interação da audiência com a informação.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **carrossel de imagens As linguagens verbais e não verbais no dia a dia** examina diferentes meios de comunicação, identificando os tipos de linguagem utilizados.

1. CIRCULE O NOME DO RESPONSÁVEL PELA PUBLICAÇÃO DO CONTEÚDO DE CADA UMA DAS IMAGENS.
2. LIGUE CADA IMAGEM AO TIPO DE MÍDIA QUE ELA REPRESENTA.



***SITE*:** LOCAL NA INTERNET ONDE SE GUARDAM INFORMAÇÕES PARA QUE SEJAM VISUALIZADAS PELAS PESSOAS. CADA UM TEM UM ENDEREÇO ÚNICO PARA QUE SEJA LOCALIZADO NA INTERNET.

CADA UMA DAS IMAGENS APRESENTADAS FAZ REFERÊNCIA A UM TIPO DE MÍDIA.

PODCAST É UMA MÍDIA DIGITAL EM ÁUDIO QUE SE PODE BAIXAR DA INTERNET OU OUVIR *ON-LINE*. É COMO UM PROGRAMA DE RÁDIO. **VÍDEO DIGITAL** É UMA MÍDIA DIGITAL FORMADA POR IMAGENS EM MOVIMENTO, COM OU SEM SOM, E PUBLICADA EM DIVERSAS PLATAFORMAS, COMO REDES SOCIAIS E ***SITES***. **JORNAL IMPRESSO** É UMA PUBLICAÇÃO EM PAPEL FEITA REGULARMENTE E PODE CONTER NOTÍCIAS, TIRINHAS E ANÚNCIOS.

DEPENDENDO DO TIPO DE MÍDIA, PODE SER EMPREGADA A LINGUAGEM VERBAL OU A NÃO VERBAL. PODE TAMBÉM SER FEITA UMA COMBINAÇÃO DELAS.

A **LINGUAGEM VERBAL** É CONSTITUÍDA POR PALAVRAS ESCRITAS OU FALADAS. NA **LINGUAGEM NÃO VERBAL**, SÃO EMPREGADOS GESTOS, EXPRESSÕES FACIAIS, SÍMBOLOS, IMAGENS E SONS.

3. ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DAS AFIRMAÇÕES A SEGUIR. DEPOIS, MARQUE COM **V** AS VERDADEIRAS E COM **F** AS FALSAS.

V PARA A PRODUÇÃO DO VÍDEO DO JORNAL DA GAZETA, FORAM MOBILIZADAS AS LINGUAGENS VERBAL ESCRITA E ORAL, VISUAL E SONORA.

F PARA A PRODUÇÃO DO JORNAL IMPRESSO, FORAM MOBILIZADAS AS LINGUAGENS VERBAL ORAL E SONORA.

V PARA A PRODUÇÃO DO *PODCAST*, FORAM USADAS AS LINGUAGENS VERBAL ORAL E SONORA.

EM CADA MÍDIA, COMO VÍDEOS, JORNAIS IMPRESSOS E *PODCASTS*, SÃO UTILIZADAS DIFERENTES LINGUAGENS. ESSA DIVERSIDADE IMPACTA A FORMA COMO O PÚBLICO ENTENDE E REAGE AO CONTEÚDO APRESENTADO.

10

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MÍDIAS, LINGUAGENS E PARTICIPAÇÃO POLÍTICA

AS **REDES SOCIAIS**, COM LINGUAGEM DINÂMICA E RECURSOS INTERATIVOS, TRANSFORMARAM A FORMA COMO VEMOS E DISCUTIMOS POLÍTICA.

CONVERSE E REFLITA COM OS COLEGAS:
Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. VOCÊ PARTICIPA DAS ELEIÇÕES?
2. COMO VOCÊ COSTUMA OBTER INFORMAÇÕES SOBRE OS CANDIDATOS?
3. VOCÊ ACREDITA QUE A INTERNET TEM PAPEL IMPORTANTE NA ESCOLHA DE UM REPRESENTANTE POLÍTICO? POR QUÊ?

REDE SOCIAL: PLATAFORMA *ON-LINE* EM QUE AS PESSOAS SE CONECTAM E COMPARTILHAM INFORMAÇÕES.

SE, POR UM LADO, AS REDES SOCIAIS AMPLIARAM VOZES E IDEIAS, POR OUTRO LADO, TORNARAM SUPERFICIAIS DEBATES IMPORTANTES. ISSO PORQUE, MUITAS VEZES, CONTEÚDOS DIVERTIDOS ATRAEM A ATENÇÃO DO PÚBLICO PELO ENTRETENIMENTO QUE OFERECEM, E NÃO PELAS PROPOSTAS POLÍTICAS QUE APRESENTAM.

OBSERVE A CHARGE A SEGUIR E ACOMPANHE A LEITURA DELA PELO PROFESSOR.



CAMPANHA NAS REDES SOCIAIS... CHARGE DE CAZO PUBLICADA NO **BLOG DO AFTM**, EM 17 DE SETEMBRO DE 2022. DISPONÍVEL EM: https://blogdoaftm.com.br/charge-campanha-nas-redes-sociais/. ACESSO EM: 4 ABR. 2024.

PARA AMPLIAR

- ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

Novas tecnologias como a internet, os *smartphones* e os *tablets* possibilitaram o surgimento de mídias digitais como as redes sociais e as plataformas de compartilhamento de vídeos e *podcasts*. Essas mídias oferecem diferentes formas de apresentação e interação com o conteúdo, demandando e fomentando o uso de linguagens variadas. Diferentes linguagens – verbal (oral e escrita), visual e sonora – integram-se para criar experiências de comunicação ricas e complexas. Para saber mais informações sobre a relação entre mídias e linguagens, consulte essa obra.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Mídias, linguagens e participação política**, busca-se estabelecer uma reflexão sobre os efeitos das mídias sociais, sobretudo das redes sociais, com suas linguagens dinâmicas e formatos interativos, na forma como vemos e discutimos política. Essa é uma oportunidade para explorar os temas **Ciência e tecnologia** e **Cidadania**.

A fim de estabelecer a relação entre esses temas, comente que os avanços tecnológicos e a utilização de novas mídias revolucionaram as formas de comunicação e interação. Explique que, antes da internet, o alcance dos candidatos era bem mais restrito. Atualmente, valendo-se das redes sociais, eles conseguem alcançar um número expressivo de eleitores, principalmente quando publicam conteúdos virais, o que acaba interferindo na tomada de decisão dos eleitores. Destaque ainda o fato de que as mídias digitais oferecem oportunidade de acesso a muitas informações, mas, sobretudo as redes sociais, trazem desafios para a participação política efetiva, seja porque podem favorecer a proliferação de informações falsas ou enganosas, seja porque podem distrair os eleitores do que é essencial ao selecionar um candidato: suas propostas de governo.

As respostas das **atividades 1**, **2** e **3** são pessoais. É possível realizar uma avaliação diagnóstica do conhecimento dos estudantes sobre a relação entre a internet e a participação política.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Depois de os estudantes apresentarem a resposta da **atividade 7**, incentive-os a discutir por que o humor é um recurso muito usado para fazer críticas. Pergunte a eles como o humor na charge os faz pensar sobre voto consciente de forma diferente. Se possível, mostre-lhes o *post* da Assembleia Legislativa do Estado de Pernambuco, disponível no *link* https://www.instagram.com/p/C3YC99BOR_e/?igsh=bXo2MDRoMGZ3dGh2 (acesso em: 9 maio 2024), e incentive-os a compará-lo com a charge.

Antes de solicitar aos estudantes que conversem sobre as perguntas da **Roda de conversa**, certifique-se de que eles compreendem o que é rede social. Caso observe que alguns não sabem, se possível, projete perfis de redes sociais para que eles compreendam o que elas são e o porquê de elas terem forte impacto na escolha de candidatos a cargos políticos.

Após a conversa, comente que a fama dos candidatos nas redes sociais pode influenciar o voto das pessoas em razão do poder de influência e envolvimento dos conteúdos dessas plataformas. Isso pode ser positivo, se o candidato usar o espaço para explicar suas propostas, ou negativo, se ele usar as redes sociais para publicar conteúdo divertido sem nenhuma menção a seus planos de governo. Assim, é possível encorajar os estudantes a questionar o que veem nas redes sociais e a procurar informações em outras fontes para formar uma opinião fundamentada sobre os candidatos.

A **CHARGE** É UMA FORMA DE ARTE EM QUE SE USA O EXAGERO PARA TRATAR DE ASSUNTOS COTIDIANOS COM HUMOR, POR MEIO DE DESENHOS ENGRAÇADOS E CARICATOS. PODE SER FORMADA POR TEXTO VERBAL (EM BALÕES DE FALA, TÍTULOS OU LEGENDAS) E TEXTO NÃO VERBAL (REPRESENTADO POR ILUSTRAÇÕES). É PUBLICADA EM JORNAIS IMPRESSOS E *ON-LINE* E *SITES*. COM FREQUÊNCIA, É COMPARTILHADA EM REDES SOCIAIS.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, FAÇA AS ATIVIDADES A SEGUIR.

4. CIRCULE NA CHARGE AS SEGUINTES INFORMAÇÕES:

A) TÍTULO DA CHARGE.

B) NOME DO CHARGISTA.

6. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que o título complementa as imagens e os textos verbais, auxiliando na compreensão da crítica – nesse caso, ao fato de a escolha de candidatos ser influenciada pelas atividades deles nas redes sociais.

5. QUAL É A CRÍTICA FEITA NESSA CHARGE? MARQUE **X** NA ALTERNATIVA QUE CONTÉM A RESPOSTA CORRETA A ESSA QUESTÃO.

( ) NA CHARGE, É FEITA UMA CRÍTICA AO USO DAS REDES SOCIAIS PARA APRENDER A DANÇAR COM OS CANDIDATOS.

( ) NA CHARGE, É FEITA UMA CRÍTICA ÀS PROPOSTAS DOS CANDIDATOS NAS REDES SOCIAIS.

(X) NA CHARGE, É FEITA UMA CRÍTICA À ESCOLHA DE CANDIDATOS COM BASE EM SUA POPULARIDADE NAS REDES SOCIAIS, E NÃO EM SUAS PROPOSTAS DE GOVERNO. Comente que o autor da charge também denuncia a influência que a superficialidade das redes sociais pode ter nas decisões importantes, como o voto em eleições.

6. EM SUA OPINIÃO, COMO O TÍTULO SE RELACIONA COM A LINGUAGEM NÃO VERBAL E A LINGUAGEM VERBAL DA CHARGE? COMENTE.

7. EM SUA OPINIÃO, ESSA CHARGE É ENGRAÇADA? POR QUÊ? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes justifiquem a resposta, argumentando por que consideram a charge engraçada ou não.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

A CHARGE MOSTRA DE UM JEITO DIVERTIDO QUE A ESCOLHA DE CANDIDATOS A CARGOS POLÍTICOS TEM SIDO FEITA MAIS PELA FAMA QUE ELES TÊM NA INTERNET DO QUE PELOS PLANOS DE GOVERNO QUE APRESENTAM.

CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

- O MODO COMO OS POLÍTICOS SE APRESENTAM NAS REDES SOCIAIS INFLUENCIA VOCÊ NA HORA DE ESCOLHER UM CANDIDATO?
- QUE CUIDADOS AS PESSOAS DEVEM TER PARA FAZER ESCOLHAS POLÍTICAS CONSCIENTES NA ERA DIGITAL?

DICA CULTURAL

- VÍDEO **CIDADÃO DIGITAL – ELEIÇÕES E CIDADANIA**, PRODUZIDO POR SAFERNET BRASIL. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=MfdKeOiBSns. ACESSO EM: 24 MAIO 2024.

12

PARA AMPLIAR

- VITORINO, Marcelo. **Marketing político**: como atrair a atenção dos eleitores nas redes sociais. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (10min29s). Publicado no canal Marcelo Vitorino – Comunicação e *Marketing* Político. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qt2KmFHYnXI. Acesso em: 9 maio 2024.

Nesse vídeo, o professor Marcelo Vitorino destaca o fato de que o *marketing* político nas redes sociais deve se concentrar em entreter e se relacionar com os eleitores, em vez de apenas informar.

Se possível, apresente-o aos estudantes. Em seguida, converse com eles sobre as estratégias dos candidatos para convencer os eleitores a votar neles e incentive-os a analisar os conteúdos a que têm acesso nas redes sociais no período eleitoral.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO *VERSUS* DIGITAL

ALGUNS ASPECTOS DAS ELEIÇÕES SOFRERAM TRANSFORMAÇÕES COM O AVANÇO DA TECNOLOGIA. É ESSE O CASO, POR EXEMPLO, DO TÍTULO ELEITORAL.

1. VOCÊ TEM TÍTULO ELEITORAL?
2. JÁ OUVIU FALAR DO TÍTULO ELEITORAL DIGITAL?
3. JÁ UTILIZOU DOCUMENTOS NO FORMATO DIGITAL? COMO FOI OU COMO IMAGINA QUE É ESSA EXPERIÊNCIA? **1**, **2** e **3.** Respostas pessoais.

O **TÍTULO ELEITORAL** É O DOCUMENTO QUE COMPROVA QUE O CIDADÃO ESTÁ INSCRITO NA JUSTIÇA ELEITORAL E QUE PODE VOTAR. ELE EXISTE NA VERSÃO IMPRESSA E NA VERSÃO DIGITAL. OBSERVE A REPRODUÇÃO DE UM TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO.



REPRODUÇÃO/JUSTIÇA ELEITORAL

4. VOCÊ JÁ OUVIU FALAR NO E-TÍTULO? COMENTE. Resposta pessoal.

O **E-TÍTULO** É UM APLICATIVO MÓVEL NO QUAL É POSSÍVEL OBTER A VIA DIGITAL DO TÍTULO ELEITORAL. A VANTAGEM DESSA VERSÃO DO TÍTULO ELEITORAL ESTÁ NA PRATICIDADE. ELA FACILITA O ACESSO A SERVIÇOS QUE ANTES ERAM FEITOS APENAS DE FORMA PRESENCIAL. DESSA MANEIRA, AMPLIA O ACESSO A INFORMAÇÕES E SERVIÇOS, QUE FICAM DISPONÍVEIS *ON-LINE*.

ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO A SEGUIR PELO PROFESSOR PARA CONHECER ALGUNS BENEFÍCIOS OFERECIDOS PELO APLICATIVO.

[...] ENTRE AS VANTAGENS DO APLICATIVO ESTÃO TAMBÉM:

A) DISPENSA A APRESENTAÇÃO DE DOCUMENTO OFICIAL NO MOMENTO DA VOTAÇÃO;

PARA AMPLIAR

Título eleitoral impresso *versus* digital

Com os avanços tecnológicos, ocorreram transformações em diversos aspectos da vida cotidiana. Uma mudança significativa foi a transição do título de eleitor impresso para o e-Título, que refletiu avanços, por exemplo, em segurança e atualização. O título impresso pode ser perdido, danificado e adulterado. Já o e-Título está menos sujeito a fraudes, pois é protegido por senha e por sistemas de verificação e criptografia, que ajudam a proteger os dados do usuário. Além disso, o e-Título garante que o eleitor esteja informado sobre as últimas notícias, prazos e mudanças no processo eleitoral. Isso contrasta com o título impresso, que permanece estático e desatualizado com o passar do tempo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar a análise comparativa entre o título de eleitor impresso e o e-Título, solicite aos estudantes que se reúnam em duplas e realizem as **questões 1**, **2** e **3**. Depois, peça-lhes que compartilhem as respostas e reflitam sobre a importância do título de eleitor para o exercício da cidadania. Diga que a cidadania envolve o exercício ativo dos direitos e deveres dos indivíduos em sociedade e que a participação política é um dos pilares desse conceito. Estabeleça a diferença entre participação política e partido político: participação política é o envolvimento das pessoas em atividades que influenciam o funcionamento da sociedade e do governo, como votar e discutir questões sociais; já partido político é uma organização que reúne pessoas com ideias semelhantes a fim de alcançar poder político e influenciar na forma como um país é governado.

Depois dessa reflexão, chame a atenção do grupo para a reprodução do título de eleitor que consta da página.

Questione os estudantes: "Quais informações devem constar desse documento?"; "Quem emite esse documento?". Por fim, solicite a eles que preencham a reprodução do título impresso no livro com os próprios dados ou com dados inventados. Dê suporte individualizado aos que tiverem dificuldade.

Depois, leia a **questão 4** e deixe que os estudantes teçam comentários sobre o que sabem a respeito desse aplicativo. Em seguida, leia o texto sobre o e-Título para eles.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após a leitura do texto sobre o e-Título, se possível, demonstre aos estudantes como obtê-lo e como inserir os dados para acessá-lo, bem como suas demais funcionalidades. Para isso, projete as telas do aplicativo para a turma, seguindo as etapas. Depois, explore as funcionalidades do e-Título, evidenciando os benefícios que ele proporciona.

Por fim, peça aos estudantes que se organizem em grupos e apresente-lhes estas perguntas:

1. Como o e-Título facilita o acesso ao processo eleitoral em comparação com o título impresso? (O e-Título elimina a necessidade de carregar um documento físico e favorece o acesso instantâneo ao documento, às informações eleitorais e aos demais serviços.)
2. Como o título digital ajuda na participação política? (Ao facilitar o acesso a informações eleitorais e a votações, como justificativa de ausência, diretamente pelo *smartphone*, o e-Título facilita a participação política ativa, informada e responsável, possibilitando aos cidadãos um envolvimento mais direto e conveniente no processo democrático.)
3. O que é preciso para fazer escolhas políticas conscientes na era digital? (Comente que é preciso desenvolver habilidades de pensamento crítico para avaliar fontes e conteúdos, além de saber usar as ferramentas digitais disponíveis para participar ativamente dos processos políticos e sociais.)

Por último, promova a conversa entre os estudantes sobre os **itens a** e **b** da **atividade 5**, verificando se eles retomam as informações do texto.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

▶ B) INCORPORA TODOS OS DADOS NECESSÁRIOS NO PRÓPRIO *SMARTPHONE*;

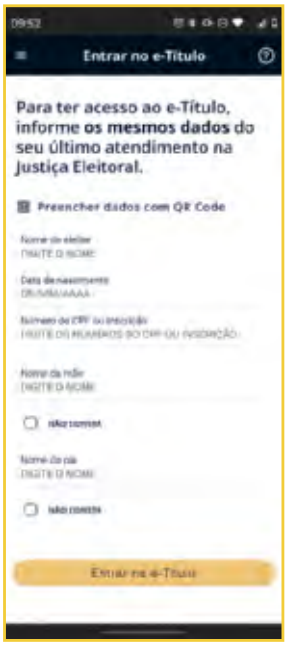
C) PERMITE A VISUALIZAÇÃO DO LOCAL DE VOTAÇÃO POR SER INTEGRADO AO GOOGLE MAPS OU WAZE PARA TRAÇAR A MELHOR ROTA PARA CHEGAR À SEÇÃO ELEITORAL;

D) PERMITE EMISSÃO DE CERTIDÕES DE QUITAÇÃO E DE CRIMES ELEITORAIS. [...]

CONHEÇA OS BENEFÍCIOS DO E-TÍTULO: A PLATAFORMA DIGITAL DA JUSTIÇA ELEITORAL. **TRIBUNAL REGIONAL ELEITORAL-MS**. DISPONÍVEL EM: https://www.tre-ms.jus.br/comunicacao/noticias/2019/Agosto/conheca-os-beneficios-do-e-titulo-a-plataforma-digital-da-justica-eleitoral. ACESSO EM: 4 ABR. 2024.

PARA OBTER O TÍTULO DIGITAL, É NECESSÁRIO PREENCHER ALGUMAS INFORMAÇÕES NO E-TÍTULO. VEJA A SEGUIR AS DUAS TELAS QUE APARECEM NO APLICATIVO DURANTE A CRIAÇÃO DO TÍTULO DIGITAL.

REPRODUÇÃO/JUSTIÇA ELEITORAL





REPRODUÇÃO/JUSTIÇA ELEITORAL

5. CONVERSE COM OS COLEGAS. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

A) NO DIA DA VOTAÇÃO, COMO O E-TÍTULO FACILITA A VIDA DO ELEITOR?

B) QUAIS SÃO OS SERVIÇOS QUE O E-TÍTULO OFERECE? CITE ALGUNS.

PARA AMPLIAR

- TRIBUNAL SUPERIOR ELEITORAL. Como **fazer o primeiro título de eleitor pela internet**. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (1 min). Publicado no canal justicaeleitoral. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=W8GCjqYuMnU. Acesso em: 10 maio 2024.

Caso alguém ainda não tenha o título eleitoral, sugira-lhe esse vídeo para iniciar o atendimento remoto e fornecer os documentos solicitados.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

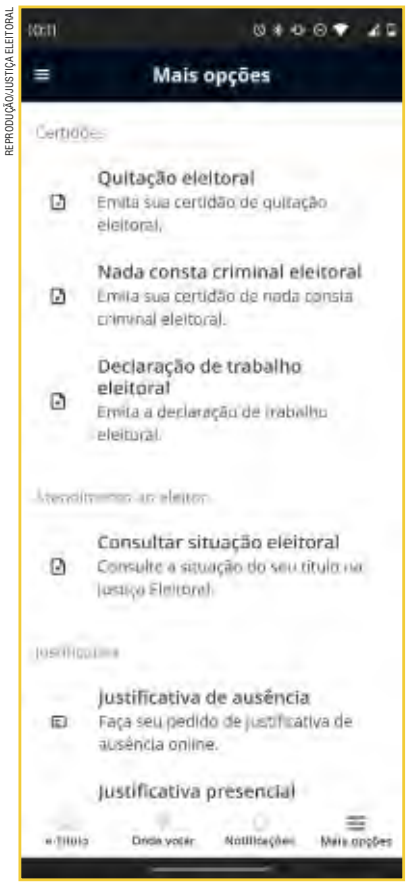
RECURSO INTERATIVO: "MAIS OPÇÕES" DO E-TÍTULO

A TRANSIÇÃO DO TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO PARA O DIGITAL ILUSTRA A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E REFLETE TAMBÉM AS DIFERENÇAS ENTRE A MÍDIA IMPRESSA (COMO JORNAL E REVISTA) E A MÍDIA DIGITAL (COMO *SITE* E REDE SOCIAL).

COMO VOCÊ VIU, O E-TÍTULO APRESENTA ALGUMAS VANTAGENS EM RELAÇÃO AO TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO.

OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR E ACOMPANHE A LEITURA FEITA PELO PROFESSOR PARA CONHECER ALGUNS SERVIÇOS QUE PODEM SER ACESSADOS NO APLICATIVO.

REPRODUÇÃO/JUSTIÇA ELEITORAL



1. OBSERVE A BARRA INFERIOR DA IMAGEM.
   - **A)** QUAIS SÃO AS QUATRO CATEGORIAS LISTADAS?
   - **B)** QUAL É O NOME DA CATEGORIA QUE FOI SELECIONADA?
   - **C)** QUAL É A FUNÇÃO DESSA CATEGORIA?
2. EM SUA OPINIÃO, OS SERVIÇOS LISTADOS NA TELA, COMO O DE REALIZAR A "JUSTIFICATIVA DE AUSÊNCIA" *ON-LINE*, FACILITAM A VIDA DO ELEITOR? CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE ISSO.
   Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que sim, uma vez que antes era necessário ir pessoalmente a uma instituição pública para solicitar esses serviços.

1. a) "e-Título", "Onde votar", "Notificações" e "Mais opções".
1. b) "Mais opções".
1. c) Oferecer informações diferentes das listadas na barra inferior.

PARA AMPLIAR

Botões de interação

Os botões de interação são elementos de interface gráfica presentes em *websites*, aplicativos e dispositivos digitais por meio dos quais o usuário pode interagir com o sistema. Eles funcionam como controles que o usuário pode clicar ou tocar para realizar uma ação específica. Por exemplo, os botões de mídia, como *play*, *pause* e *stop*, são usados para controlar a reprodução de vídeos e músicas, e os botões "e-Título" e "Onde votar" funcionam como elementos de interface por meio dos quais os usuários acessam informações específicas ou realizam ações no aplicativo. Esses botões, projetados para facilitar a navegação, são partes essenciais da interatividade da mídia, melhorando a usabilidade e fornecendo uma interface intuitiva para os usuários.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar a seção **Componentes da mídia**, se possível, acesse o aplicativo e-Título e clique nos botões de interação. Primeiramente, clique no botão "Mais opções" e chame a atenção dos estudantes para os serviços ofertados. Clique em "Quitação eleitoral", mostrando-lhes como emitir a certidão de quitação eleitoral. Explique o significado e a importância desse documento. Em seguida, clique na opção "Nada consta criminal eleitoral", demonstrando como emitir a declaração que prova que não há registro de pendências ou crimes eleitorais do indivíduo. Prosseguindo, selecione "Justificativa de ausência", demonstrando como justificar a ausência em eleições passadas. Explique à turma a importância de manter a regularidade eleitoral.

Finalmente, direcione a atenção dos estudantes para a barra inferior, onde se encontram os botões "e-Título", "Onde votar", "Notificações" e o já selecionado "Mais opções". Pergunte aos estudantes o que eles esperam encontrar ao clicar nesses botões. Ao clicar no botão "e-Título", acessam-se o título digital e as informações básicas do eleitor. O botão "Onde votar" dá acesso a informações sobre o local de votação. O botão "Notificações" pode conter alertas ou informações importantes sobre o período eleitoral.

Essa atividade não só familiariza os estudantes com essa ferramenta digital, como também os ajuda a reconhecer os serviços que podem solicitar *on-line*.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na seção **Criar e conectar**, com a produção de áudio em aplicativo de mensagens instantâneas, o objetivo é promover um debate com base no diálogo, no respeito e na inclusão de todos, bem como contribuir para o desenvolvimento da argumentação oral. Essa proposta possibilita utilizar a tecnologia para superar barreiras de distância e tempo, permitindo a todos que participem da atividade de forma ativa e significativa.

Para encaminhar a produção do áudio, na fase da preparação, oriente os estudantes a pesquisar vídeos ou *podcasts* sobre o tema e lhes sugira materiais publicados em jornais, *sites* e portais de notícia confiáveis. Após a realização da pesquisa, proponha-lhes as perguntas listadas no livro como ponto de partida para reflexão e prepare um momento para discussão em sala de aula, para que os estudantes compartilhem suas descobertas e impressões. Após isso, explique a função do moderador no debate e realize uma votação ou escolha um estudante para desempenhar esse papel, garantindo que ele entenda suas responsabilidades.

Antes de os estudantes gravarem os áudios, dedique um tempo para explicar como usar o aplicativo de mensagens instantâneas para gravar e enviar áudios, caso eles não saibam. Em seguida, oriente-os a fazer um ensaio da fala antes de gravar. Isso pode ajudá-los a reduzir as pausas desnecessárias e tornar a mensagem mais fluida. Explique-lhes que a voz é a ferramenta principal desse tipo de comunicação; por isso, eles precisam usá-la não apenas para apresentar ideias, mas também para destacar emoções e dar ênfase às partes mais importantes do texto.

Para produzir os áudios, instrua-os a considerar as opiniões dos colegas e a questioná-las em áudios subsequentes. Uma vez que eles tenham compartilhado o áudio no grupo da turma, organize uma sessão presencial para a escuta coletiva dos áudios enviados. Garanta que todos sejam ouvidos e que haja tempo para reflexão após a escuta de cada áudio. Nesse momento, o moderador, com seu apoio, pode guiar a conversa, sintetizar os pontos abordados e incentivar o diálogo considerando os diferentes pontos de vista.

Para finalizar, promova uma reflexão sobre o que foi aprendido. Pergunte aos estudantes se mudaram de opinião ou ampliaram suas perspectivas e peça-lhes que falem sobre a experiência de produzir áudios para o debate.

CRIAR E CONECTAR

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PRODUÇÃO DE ÁUDIO EM APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS

AGORA, VOCÊ VAI PARTICIPAR DE UM DEBATE SOBRE **A INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NA COMUNICAÇÃO E NA PARTICIPAÇÃO POLÍTICA**. A DISCUSSÃO DEVE SER REALIZADA POR MEIO DE MENSAGENS DE ÁUDIO, NO GRUPO DA TURMA EM UM APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS.

NOS **APLICATIVOS DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS**, OS USUÁRIOS PODEM GRAVAR E ENVIAR MENSAGENS DE VOZ.

PARA REALIZAR A ATIVIDADE, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. PREPARAÇÃO PARA O DEBATE

- PESQUISE NA INTERNET VÍDEOS OU *PODCASTS* SOBRE O TEMA.
- REFLITA SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR, QUE TRATAM DA INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NA COMUNICAÇÃO E NA PARTICIPAÇÃO POLÍTICA:
  - » COMO AS PESSOAS USAM AS REDES SOCIAIS PARA FALAR SOBRE CANDIDATOS A CARGOS POLÍTICOS?
  - » COMO OS CANDIDATOS USAM AS MÍDIAS SOCIAIS PARA SE PROMOVER?
- PARTICIPE DA ESCOLHA DO MODERADOR.
  O MODERADOR DA DISCUSSÃO TEM A FUNÇÃO DE COMUNICAR AS REGRAS, ATUAR COMO UM FACILITADOR E GARANTIR QUE TODOS TENHAM OPORTUNIDADE DE FALAR. ELE PODE:
  - » INTERVIR, CASO O DEBATE SE DESVIE DO TEMA;
  - » BLOQUEAR QUEM DESRESPEITAR OS COLEGAS;
  - » BLOQUEAR QUEM PROPAGAR DISCURSO DE ÓDIO;
  - » RESUMIR OS PRINCIPAIS PONTOS DISCUTIDOS.

2. GRAVAÇÃO DO ÁUDIO

- GRAVE UMA MENSAGEM DE ÁUDIO NO APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS PARA ENVIAR AO GRUPO DA TURMA. USE-O PARA MANIFESTAR SUA OPINIÃO SOBRE O TEMA EM, NO MÁXIMO, UM MINUTO. AO REALIZAR ESSA TAREFA:
  - » NÃO USE LINGUAGEM OFENSIVA NEM PROPAGUE ÓDIO.
  - » FUNDAMENTE SUA OPINIÃO COM ARGUMENTOS SÓLIDOS, OBTIDOS DE FONTES CONFIÁVEIS.

3. RESPOSTA AO POSICIONAMENTO DOS COLEGAS

- ESCUTE AS MENSAGENS DOS COLEGAS QUANTAS VEZES ACHAR NECESSÁRIO.
- ESCOLHA UMA MENSAGEM DE ÁUDIO PARA FAZER UM COMENTÁRIO.
- GRAVE UM SEGUNDO ÁUDIO, DE NO MÁXIMO UM MINUTO, EM RESPOSTA AO POSICIONAMENTO DO COLEGA.

16

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. ENCERRAMENTO DO DEBATE

- O MODERADOR DEVE SINTETIZAR OS PRINCIPAIS PONTOS DISCUTIDOS, DESTACANDO A PARTICIPAÇÃO DE CADA UM.
- OS PARTICIPANTES DEVEM EXPRESSAR O QUE APRENDERAM, DIZENDO SE MUDARAM DE OPINIÃO APÓS A REALIZAÇÃO DO DEBATE.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

MÍDIAS TRADICIONAIS E MÍDIAS DIGITAIS

MÍDIAS TRADICIONAIS SÃO MEIOS DE COMUNICAÇÃO UTILIZADOS DESDE MUITO ANTES DA POPULARIZAÇÃO DO COMPUTADOR E DO CELULAR, COMO RÁDIO, TELEVISÃO E JORNAL IMPRESSO. MÍDIAS DIGITAIS SÃO MEIOS DE COMUNICAÇÃO UTILIZADOS NA INTERNET, COMO REDES SOCIAIS E *SITES*.

LINGUAGEM VERBAL E LINGUAGEM NÃO VERBAL

A LINGUAGEM VERBAL É CONSTITUÍDA POR PALAVRAS ESCRITAS OU FALADAS. A LINGUAGEM NÃO VERBAL É COMPOSTA DE GESTOS, SONS, SÍMBOLOS E IMAGENS.

CHARGE

CHARGES COMBINAM IMAGENS COM TEXTOS VERBAIS PARA PROVOCAR REFLEXÃO E DEBATE SOBRE TEMAS ATUAIS.

TÍTULO ELEITORAL IMPRESSO E DIGITAL

A UTILIZAÇÃO DO TÍTULO ELEITORAL NO FORMATO DIGITAL REFLETE A DIGITALIZAÇÃO DA SOCIEDADE. O APLICATIVO DO E-TÍTULO FACILITA PROCESSOS QUE ANTES TINHAM DE SER FEITOS APENAS PRESENCIALMENTE.

ÁUDIO EM APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS

POR MEIO DE MENSAGENS DE ÁUDIO EM APLICATIVOS DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS, É POSSÍVEL EXPRESSAR OPINIÕES DE FORMA RÁPIDA E PESSOAL.

⚠ MÍDIAS E LINGUAGENS MOLDAM NOSSA PARTICIPAÇÃO POLÍTICA. AO NOS EXPRESSAR E INTERAGIR NAS REDES SOCIAIS, DESEMPENHAMOS UM PAPEL ATIVO NA DEMOCRACIA. ENTENDENDO E UTILIZANDO DE MANEIRA CONSCIENTE ESSAS FERRAMENTAS, AMPLIFICAMOS NOSSA VOZ E CONTRIBUÍMOS PARA TORNAR A SOCIEDADE MAIS BEM INFORMADA E PARTICIPATIVA.



MALES. DESIGN/ SHUTTERSTOCK.COM

PARA AMPLIAR

- ALVES, Luciana de Oliveira. **Avaliação formativa e ensino-aprendizagem de língua francesa na educação básica**. 2017. 147 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Pará, Belém, 2017.

A avaliação formativa é essencial porque ajuda a melhorar e a ajustar tanto o aprendizado quanto o ensino. De acordo com Luciana de Oliveira Alves, na obra indicada, "[...] uma avaliação só pode ser formativa se tiver como estratégia principal ajudar o aprendente a verbalizar o que ele faz para aprender, para realizar uma tarefa, para integrar novas informações ao que já conhece, para vencer dificuldades, ou seja, a se autorregular de forma cada vez mais consciente" (p. 20).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para apreciar o aprendizado dos estudantes acerca dos conteúdos do tópico, crie um ambiente propício para a atividade de retomada e avaliação. Primeiramente, faça uma breve introdução do objetivo da revisão, ressaltando o fato de que essa seção condensa os assuntos discutidos no tópico.

Depois, leia a síntese de cada assunto, pausando após cada ponto para permitir a reflexão. Faça perguntas que incentivem os estudantes a pensar criticamente sobre o conteúdo apresentado, como as seguintes: "Por que é importante entender a diferença entre mídias tradicionais e mídias digitais?"; "Como o e-Título favorece a participação política?". Incentive os estudantes a expressar suas ideias e a fazer conexões entre o que estudaram e as próprias experiências, bem como a comentar os impactos da evolução das mídias na forma de eles consumirem informações e participarem politicamente.

Após a leitura da síntese, promova um debate sobre a importância do título eleitoral e sobre a facilitação do acesso à informação e à participação eleitoral promovida pela versão digital desse documento.

Para finalizar, peça aos estudantes que expressem oralmente sua opinião sobre um dos conteúdos abordados. Isso pode ajudá-lo a avaliar a compreensão dos assuntos e a capacidade de expressão de cada estudante.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender a criação de uma conta de *e-mail* como o primeiro passo para participar da cultura digital.
- Compreender o que é *e-mail* e para que ele serve.
- Compreender o que é identidade *on-line*.
- Entender como as atividades na internet podem impactar a forma como as pessoas são vistas.
- Reconhecer os usos e as funções dos ícones interativos, como a grade de visualização, em plataformas de redes sociais.
- Reconhecer as linguagens mobilizadas em publicações em revista impressa e em perfis de redes sociais.
- Criar uma conta de *e-mail*.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será provocada uma reflexão sobre a identidade *on-line*, ou seja, sobre a forma como as pessoas se apresentam, interagem e se comportam na internet. Uma das primeiras etapas para estabelecer uma identidade *on-line* é a da criação de uma conta de *e-mail*. O endereço eletrônico facilita a comunicação e serve como chave de acesso para diversas plataformas e serviços na *web*. A criação e o gerenciamento de uma conta de *e-mail* exigem letramento digital, pois envolvem o conhecimento e a aplicação de configurações de privacidade e segurança nas plataformas *on-line* e a capacidade de navegar na internet de forma respeitosa e ética.

Dimensões da cultura digital: Identidade *on-line* (construção e manutenção de uma presença *on-line*) e letramento digital.

TÓPICO 2

CRIANDO SEU ESPAÇO NA INTERNET

- IDENTIDADE *ON-LINE*
- *E-MAIL*
- REDE SOCIAL
- *POST* EM REDE SOCIAL
- RECURSOS INTERATIVOS: GRADE DE *POST*, *REELS*, *POSTS* MARCADOS E *STORIES*
- PERFIL EM REDE SOCIAL
- MÍDIA IMPRESSA

GUSTAVO SILVA/FORMATO



O MODO COMO NOS APRESENTAMOS NO AMBIENTE DIGITAL PODE VARIAR DE ACORDO COM O CONTEXTO.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE É RETRATADO NA IMAGEM?

B) EM SUA OPINIÃO, POR QUE O HOMEM ESTÁ SEGURANDO FOTOS DELE COM DIFERENTES APARÊNCIAS?

C) O QUE ESSA IMAGEM PODE REVELAR SOBRE O MODO COMO AS PESSOAS SE APRESENTAM NA INTERNET?

D) PENSE EM SEUS PERFIS NAS REDES SOCIAIS. VOCÊ USA FOTOS DIFERENTES DE ACORDO COM A REDE SOCIAL OU CONHECE ALGUÉM QUE FAZ ISSO? EM SUA OPINIÃO, POR QUE VOCÊ OU ESSA PESSOA AGE DESSA MANEIRA?

IDENTIDADE *ON-LINE*

IDENTIDADE *ON-LINE* É UM CONJUNTO DE INFORMAÇÕES QUE REPRESENTAM UMA PESSOA OU INSTITUIÇÃO NA INTERNET. ELA É CONSTRUÍDA POR MEIO DAS AÇÕES E DAS ESCOLHAS DIGITAIS DE CADA UM, COMO OS *SITES* QUE VISITA, AS CONTAS QUE SEGUE, AS OPINIÕES QUE EXPRESSA E OS CONTEÚDOS QUE CRIA OU COMPARTILHA.

CRIAR UM *E-MAIL* É O PRIMEIRO PASSO PARA CONSTRUIR SUA IDENTIDADE *ON-LINE*. VOCÊ SABE O QUE É UM *E-MAIL*? VOCÊ TEM UM *E-MAIL*? CASO TENHA, PARA QUE VOCÊ USA ESSE RECURSO?

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar a imagem de abertura, peça aos estudantes que a observem. Depois, leia as perguntas propostas e aguarde as respostas deles. No **item a**, espera-se que os estudantes observem que o homem retratado segura fotos dele, com aparências distintas. No **item b**, verifique se os estudantes concluem que as pessoas podem apresentar diferentes comportamentos de acordo com a situação em que se encontram. No **item c**, espera-se que os estudantes considerem que as pessoas podem gerenciar o modo como se apresentam na internet, adaptando sua identidade para se encaixar em diferentes plataformas *on-line*. No **item d**, incentive os estudantes a discutir questões como privacidade, adaptação a diferentes contextos e preferências pessoais.

Por último, peça-lhes que se reúnam em grupos e conversem sobre como a identidade *on-line* pode influenciar as relações e as oportunidades na vida fora das redes, levando-os a considerar questões como reputação *on-line* e privacidade.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

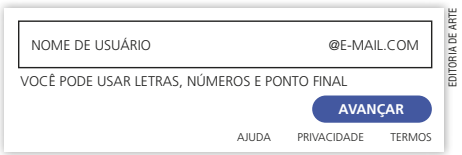
E-MAIL É UM ENDEREÇO ELETRÔNICO QUE SERVE PARA ENVIAR E RECEBER MENSAGENS E DOCUMENTOS PELA INTERNET. PARA CRIAR UM *E-MAIL*, É NECESSÁRIO ESCOLHER UM **PROVEDOR DE *E-MAIL***. ESSE PROVEDOR OFERECE AO USUÁRIO UM ENDEREÇO DE *E-MAIL* ÚNICO. POR *E-MAIL*, O USUÁRIO PODE SE COMUNICAR COM OUTRAS PESSOAS E INSTITUIÇÕES NO AMBIENTE DIGITAL.

PROVEDOR DE *E-MAIL*: EMPRESA QUE OFERECE AS FERRAMENTAS E A INFRAESTRUTURA NECESSÁRIAS PARA ENVIAR, RECEBER E GERENCIAR MENSAGENS DE *E-MAIL* PELA INTERNET. POR EXEMPLO, GMAIL, UOL, YAHOO, HOTMAIL OU OUTLOOK.

VEJA ALGUMAS INFORMAÇÕES QUE O PROVEDOR SOLICITA AO USUÁRIO DURANTE A CRIAÇÃO DE UM *E-MAIL*.







ALÉM DO *E-MAIL*, A IDENTIDADE *ON-LINE* É CONSTRUÍDA COM PERFIS PESSOAIS NAS REDES SOCIAIS.

REDE SOCIAL É UMA PLATAFORMA *ON-LINE* À QUAL AS PESSOAS SE CONECTAM PARA COMPARTILHAR IDEIAS, INTERESSES, OPINIÕES E INFORMAÇÕES COM OUTROS USUÁRIOS. CADA REDE SOCIAL TEM CARACTERÍSTICAS PARTICULARES, MAS TODAS SÃO CRIADAS PARA FACILITAR A INTERAÇÃO ENTRE PESSOAS E/OU INSTITUIÇÕES. SÃO EXEMPLOS DE REDES SOCIAIS: FACEBOOK, INSTAGRAM, X, TIKTOK E LINKEDIN.

PERFIL EM UMA REDE SOCIAL É O CADASTRO DE INDIVÍDUOS OU INSTITUIÇÕES NAS PLATAFORMAS DIGITAIS. POR MEIO DO PERFIL, É POSSÍVEL INTERAGIR DE MANEIRA DIRETA E INSTANTÂNEA NAS REDES SOCIAIS. ELE É USADO PARA COMPARTILHAR ATUALIZAÇÕES RÁPIDAS, FOTOS, VÍDEOS, OPINIÕES E OUTROS CONTEÚDOS DE FORMA DINÂMICA E FREQUENTE.

VOCÊ TEM PERFIL EM ALGUMA REDE SOCIAL? CASO TENHA, COMO VOCÊ SE APRESENTA NESSE PERFIL E O QUE COSTUMA COMPARTILHAR? CASO NÃO TENHA O PERFIL, O QUE VOCÊ GOSTARIA DE COMPARTILHAR SE TIVESSE?

PARA AMPLIAR

Phishing

Phishing é um tipo de golpe *on-line* em que os criminosos tentam enganar as pessoas para que revelem informações pessoais, como senhas, números de cartões de crédito e informações de contas bancárias. Os ataques de *phishing* geralmente envolvem o envio de mensagens que parecem ser de bancos, serviços de pagamento *on-line* ou até mesmo de colegas do trabalho. Nessas mensagens, muitas vezes, solicita-se à vítima que clique em um *link* ou abra um anexo. Esses *link*s ou anexos podem levar a *site*s maliciosos ou instalar *malware* no dispositivo da vítima. Os *e-mail*s ou mensagens de *phishing* geralmente contêm características como pedidos de ajuda urgente e ofertas que parecem boas demais para serem verdadeiras.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar a ferramenta *e-mail*, antes da aula, certifique-se de ter acesso a um computador com conexão à internet e a um projetor. Inicialmente, mencione a importância do *e-mail* como ferramenta de comunicação e acesso a serviços diversos. Depois, explique aos estudantes que, para abrir uma conta de *e-mail*, é necessário escolher um provedor de serviço, como Gmail, Yahoo, Outlook etc. Em seguida, apresente as principais características de alguns provedores, como capacidade de armazenamento e integração com outras ferramentas. Depois, acesse o *site* do provedor escolhido e mostre aos estudantes como localizar o botão para abrir uma conta e como preencher os campos "nome e sobrenome", "nome de usuário" e "senha". Ressalte a importância da criação de uma senha forte, com combinação de letras maiúsculas e minúsculas, números e símbolos. Chame a atenção deles para as informações que devem ser fornecidas em caso de recuperação de conta e mostre-lhes como completar os passos de verificação de segurança. Encerre a demonstração apresentando como configurar assinaturas de *e-mail*, organizar os filtros de *spam*, enviar um *e-mail* e verificar a caixa de entrada para ver *e-mail*s recebidos. Aproveite para promover uma discussão sobre as práticas recomendadas para manter a conta de *e-mail* segura: não compartilhar a senha, sempre sair da conta em dispositivos compartilhados e estar atento a *e-mail*s suspeitos ou *phishing* etc.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após demonstrar como criar uma conta de *e-mail*, explique aos estudantes que ele é essencial para ter perfis nas redes sociais, além de ser parte da identidade *on-line* de uma pessoa. Pergunte aos estudantes se eles têm perfis em redes sociais. Com base nessas respostas, faça uma breve discussão sobre a definição de rede social e a integração dela à vida cotidiana. Explore *on-line* o perfil do Ministério Público da Bahia, caso seja possível, destacando as informações presentes na biografia e os botões de navegação, além dos ícones de *stories* salvos. Explore ainda as formas para visualização dos *posts*, clicando no botão que exibe tudo o que foi publicado pelo usuário, no botão que mostra apenas os *reels* e naquele que apresenta os *posts* em que o usuário foi marcado.

Após navegar por esse perfil, pergunte à turma: "De que forma as instituições públicas, como o Ministério Público da Bahia, podem usar a identidade *on-line* delas para influenciar ou ajudar a comunidade?". Depois de ouvir as respostas, comente com os estudantes que as instituições utilizam a identidade *on-line* para criar um impacto positivo na comunidade, seja informando, seja educando o público. Peça aos estudantes que se organizem em grupos e conversem sobre os impactos das redes sociais na vida pessoal e profissional deles, o uso que fazem das redes sociais e o modo como esse uso pode moldar a identidade *on-line* de cada um. Por fim, peça-lhes que compartilhem com a turma as reflexões que fizeram em grupo.

Acesse novamente o perfil do Ministério Público da Bahia, caso considere oportuno, e proponha a **atividade 1** aos estudantes. Leia a **atividade 2**, discuta as opções de resposta e ajude-os a marcar a correta, enfatizando o papel de guardião dos direitos dos cidadãos que o Ministério Público desempenha. Em seguida, leia a **atividade 3** e peça aos estudantes que observem novamente o perfil da instituição e procurem as informações de contato disponíveis. Leia as opções de resposta e peça-lhes que indiquem a correta. Depois, pergunte-lhes por que é importante oferecer informações de contato nesse perfil. Promova a **Roda de conversa**, colocando em discussão as questões propostas. Ao abordar a **primeira questão**, veja se os estudantes percebem que o modo como as pessoas se mostram *on-line* pode destacar certos aspectos da personalidade delas, refletindo ou distorcendo a maneira como são. Quanto à **segunda questão**, verifique se os estudantes reconhecem que a identidade digital pode não refletir totalmente uma pessoa ou uma instituição em razão do recorte do que é publicado ou compartilhado na internet.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO PERFIL DE UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA EM UMA REDE SOCIAL.



HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/MPDABAHIA/

PERFIL DO MINISTÉRIO PÚBLICO DA BAHIA EM UMA REDE SOCIAL. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/mpdabahia/. ACESSO EM: 12 ABR. 2024.

COM BASE NO TEXTO, FAÇA AS ATIVIDADES A SEGUIR.

1. A QUEM PERTENCE ESSE PERFIL? Ao Ministério Público da Bahia.

2. COMO ESSA INSTITUIÇÃO SE DESCREVE? MARQUE COM **X** A AFIRMAÇÃO CORRETA.

[X] O MINISTÉRIO PÚBLICO DA BAHIA SE DESCREVE COMO GUARDIÃO DA CIDADANIA. ISSO SIGNIFICA QUE SE CONSIDERA RESPONSÁVEL POR PROTEGER OS DIREITOS DOS CIDADÃOS. Ao abordar temas globais relevantes e estimular a ação cívica, o Ministério Público fortalece sua imagem como defensor ativo dos direitos humanos, aproximando-se da comunidade e promovendo a conscientização e o engajamento social.

[ ] O MINISTÉRIO PÚBLICO DA BAHIA SE DESCREVE COMO UM ÓRGÃO DA CIDADANIA. ISSO SIGNIFICA QUE SE PREOCUPA APENAS COM A SAÚDE E A SEGURANÇA DA POPULAÇÃO.

3. QUE INFORMAÇÕES DE CONTATO ESTÃO PRESENTES NESSE PERFIL? MARQUE COM **X** A RESPOSTA CORRETA.

[ ] NO PERFIL, APARECEM O NÚMERO DE TELEFONE E O ENDEREÇO DE *E-MAIL* PARA CONTATO.

[X] NO PERFIL, APARECEM O NÚMERO DE TELEFONE E O *LINK* PARA CONTATO.

20

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INDÍVIDUOS E INSTITUIÇÕES CRIAM CONTAS DE *E-MAIL* E PERFIS EM REDES SOCIAIS PARA COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E INTERAGIR COM OUTROS USUÁRIOS. ESSAS ATIVIDADES CONTRIBUEM PARA A CONSTRUÇÃO E O FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE *ON-LINE*.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

SABENDO O QUE É IDENTIDADE *ON-LINE* E COMO ELA É CONSTRUÍDA, CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

- EM SUA OPINIÃO, O MODO COMO VOCÊ SE APRESENTA NAS REDES SOCIAIS AFETA A FORMA COMO AS PESSOAS O VEEM?
- VOCÊ ACREDITA QUE A IDENTIDADE *ON-LINE* DE UMA PESSOA OU INSTITUIÇÃO REFLETE COMPLETAMENTE A IDENTIDADE DELA? POR QUÊ?

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: GRADE DE *POST*, *REELS*, *POSTS* MARCADOS E *STORIES*

NOS PERFIS DAS REDES SOCIAIS, É POSSÍVEL ENCONTRAR VÁRIAS FERRAMENTAS INTERATIVAS QUE SÃO PROJETADAS PARA OFERECER UMA VISÃO RÁPIDA DE QUEM É O USUÁRIO E DO QUE ELE COMPARTILHA NA PLATAFORMA.

- OBSERVE NOVAMENTE O PERFIL DO MINISTÉRIO PÚBLICO DA BAHIA. DEPOIS, RELACIONE OS ÍCONES DESTACADOS A SEGUIR COM SUA RESPECTIVA FUNÇÃO.

1. **2.** **3.** **4.**



MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DA BAHIA

4 SERVE PARA VISUALIZAR ***STORIES*** ARQUIVADOS.

2 LEVA PARA OS ***REELS*** PRODUZIDOS PELO USUÁRIO.

1 SERVE PARA VISUALIZAR TODOS OS ***POSTS*** QUE O USUÁRIO COMPARTILHOU.

3 SERVE PARA VER TODAS AS FOTOS E TODOS OS VÍDEOS EM QUE O USUÁRIO FOI MARCADO POR OUTRAS CONTAS.

***STORIES*:** SÃO UMA FUNCIONALIDADE QUE PERMITE AOS USUÁRIOS POSTAR FOTOS E VÍDEOS QUE DESAPARECEM DEPOIS DE 24 HORAS.

***REELS*:** SÃO VÍDEOS CURTOS CRIADOS, EDITADOS E COMPARTILHADOS.

***POSTS*:** EM REDE SOCIAL, SÃO PUBLICAÇÕES FEITAS POR UMA PESSOA OU UMA INSTITUIÇÃO. ELES PODEM SER COMPOSTOS APENAS POR LINGUAGEM VERBAL OU LINGUAGEM NÃO VERBAL OU PELA COMBINAÇÃO DAS DUAS LINGUAGENS.

21

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PARA AMPLIAR

- ARESTA, Mónica Sofia Lopes. **A construção da identidade em ambientes digitais**. 2013. 220 f. Tese (Doutorado em Multimédia da Educação) – Departamento de Educação, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2013.

Nessa tese, a pesquisadora examina a eliminação das fronteiras entre estar *on-line* e *off-line* por meio do desenvolvimento dos novos meios de comunicação, criando um espaço unificado onde os indivíduos constroem e reconstroem a própria identidade. Para designar a representação do indivíduo em ambientes digitais, comumente, são utilizados dois termos: **identidade digital** e **identidade *on-line***. Embora referentes ao mesmo fenômeno, eles envolvem diferentes aspectos da identidade na internet: enquanto a identidade digital é frequentemente associada à autenticação e à proteção, a identidade *on-line* vincula-se à construção de uma presença na rede reconhecível pelos internautas.

No perfil do Ministério Público da Bahia, há vários **botões de navegação** que exemplificam as funcionalidades disponíveis no Instagram. Por exemplo, perto da descrição do perfil, há os botões "Seguir" e "Enviar mensagem". Por meio deles, os usuários podem seguir o perfil ou enviar mensagens diretas à instituição. Logo abaixo do perfil, há botões que representam os destaques de *stories* – funcionalidade que possibilita ao usuário salvar e categorizar *stories* em coleções que ficam visíveis no perfil, mesmo depois que os *stories* originais desaparecem. Esses botões oferecem diversas formas para o público interagir com o conteúdo do perfil e com o dono da conta. Se possível, acesse os botões disponíveis no perfil, solicitando aos estudantes que participem dessa exploração por meio de comentários sobre a funcionalidade de cada um deles. Em seguida, encaminhe a atividade proposta na seção **Componentes da mídia**, de modo que possam realizá-la.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Inicialmente, explique aos estudantes que o texto foi publicado no *site* de notícias **Metrópoles**. Se possível, acesse o *site* para mostrar como ele está organizado e explorar as abas de navegação. Antes de iniciar a leitura, peça-lhes que levantem hipóteses sobre o conteúdo do texto, perguntando a eles, por exemplo: "Que tipo de ciência vocês acham que Kananda Eller divulga nas redes sociais?"; "Como vocês acham que ela usa suas redes sociais para divulgar a ciência de forma acessível?"; "O fato de ser uma mulher e ter um perfil dedicado à ciência chama a atenção de vocês? Por quê?".

Durante a leitura, incentive os estudantes a identificar palavras que eles podem não conhecer, como "desmistifica", "acadêmicas", "empoderar" e "democratização". Faça uma pausa após alguns parágrafos para discutir e solucionar dúvidas e para propor perguntas que estimulem a compreensão crítica do texto, como: "Por que Kananda Eller acredita ser importante 'contar uma ciência que não te contam'?"; "Como a formação acadêmica de Kananda contribui para sua atividade como *influencer*?".

Depois da leitura, peça aos estudantes que resumam oralmente as ideias principais do texto. Encoraje-os a usar palavras próprias para recontar as principais informações sobre Kananda Eller e seu impacto na ciência e na sociedade. Conduza uma discussão em grupo sobre a influência de pessoas como Kananda Eller na percepção pública da ciência. Questione como o uso de plataformas digitais pode ajudar a desmitificar o campo da ciência, principalmente para as mulheres.

IDENTIDADE *ON-LINE* E HISTÓRIA DE VIDA

EXISTE ALGUMA PARTE DE SUA HISTÓRIA DE VIDA QUE VOCÊ TENHA COMPARTILHADO OU GOSTARIA DE COMPARTILHAR EM SEU PERFIL DE UMA REDE SOCIAL? POR QUÊ? A FORMA COMO NOS APRESENTAMOS *ON-LINE*, AS OPINIÕES QUE EXPRESSAMOS E AS INTERAÇÕES QUE TEMOS COM OS OUTROS PODEM CONTAR PARTE DA HISTÓRIA DE NOSSA VIDA. PODEMOS MOSTRAR, POR EXEMPLO, NOSSOS INTERESSES, NOSSOS CONHECIMENTOS E NOSSAS TRADIÇÕES.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.

WWW.METROPOLES.COM/VIDA-E-ESTILO/CONHECA-KANANDA-ELLER-INFLUENCER-QUE-DESMISTIFICA-A-CIENCIA-NO-

METRÓPOLES

CONHEÇA KANANDA ELLER, *INFLUENCER* QUE DESMISTIFICA A CIÊNCIA NO TIKTOK

KANANDA ELLER É CONHECIDA COMO DEUSA CIENTISTA POR LEVAR CIÊNCIA DE FORMA CRIATIVA E ACESSÍVEL AOS INTERNAUTAS

A TRAJETÓRIA DA PRIMEIRA MULHER A CURSAR MEDICINA NO BRASIL, EM 1887, SIMBOLIZA UM MARCO HISTÓRICO NA LUTA PELA INCLUSÃO DAS MULHERES NAS CIÊNCIAS. DESDE ENTÃO, AS MULHERES PUDERAM INSERIR-SE NESTE CAMPO E FAZER DIFERENÇA. É O CASO DA BAIANA KANANDA ELLER, TAMBÉM CONHECIDA COMO DEUSA CIENTISTA.

INFLUENCER: PESSOA QUE INFLUENCIA OUTRAS PESSOAS COM SUAS OPINIÕES, SEUS COMPORTAMENTOS OU HÁBITOS DE CONSUMO, GERALMENTE, POR MEIO DAS REDES SOCIAIS.

QUÍMICA, MESTRANDA DE CIÊNCIAS AMBIENTAIS PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP) E PRODUTORA DE CONTEÚDO, KANANDA SE DESTACA NÃO APENAS POR SUAS CONQUISTAS ACADÊMICAS, MAS TAMBÉM POR EMPODERAR MULHERES A OCUPAREM LUGARES MAJORITARIAMENTE MASCULINOS.

[...]

REDES SOCIAIS, CIÊNCIA E EMPODERAMENTO

COM MAIS DE 225 MIL SEGUIDORES NO INSTAGRAM E 117 MIL NO TIKTOK, A DEUSA CIENTISTA TEM UM OBJETIVO CLARO EM SUAS [POSTAGENS] NA INTERNET: "CONTAR UMA CIÊNCIA QUE NÃO TE CONTAM". ELA SE DEDICA A PRODUZIR CONTEÚDOS SOBRE QUÍMICA NO COTIDIANO, ALÉM DE COMPARTILHAR CURIOSIDADES E INFORMAÇÕES POUCO CONHECIDAS SOBRE CIENTISTAS.

HTTPS://WWW.METROPOLES.COM/VIDA-E-ESTILO/CONHECA-KANANDA-ELLER-INFLUENCER-QUE-DESMISTIFICA-A-CIENCIA-NO-TIKTOK

PARA AMPLIAR

Com base no texto, é possível estabelecer um diálogo com a área de **Ciências Humanas**. Para isso, faça uma breve introdução sobre as mudanças no papel tradicionalmente limitado das mulheres na maioria das sociedades. Destaque Kananda como uma das mulheres que estão mudando a face da ciência e apresente a primeira brasileira a cursar medicina, Rita Lobato, destacando os desafios que enfrentou e o fato de que ela abriu caminho para futuras gerações. Apresente outras mulheres importantes, como Marie Curie, a primeira a ganhar um Prêmio Nobel, estimulando assim a reflexão sobre o impacto das contribuições femininas no curso da história. Encoraje os estudantes a pensar sobre as maneiras como podem contribuir para um futuro mais inclusivo e igualitário.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

O PROPÓSITO POR TRÁS DISSO É COMBATER A DESINFORMAÇÃO E PROMOVER UMA VISÃO MAIS AMPLA E INCLUSIVA DA CIÊNCIA. POR ISSO, A MESTRANDA ACREDITA QUE AS REDES SOCIAIS DESEMPENHAM UM PAPEL FUNDAMENTAL NA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E NO EMPODERAMENTO DEVIDO À SUA DEMOCRATIZAÇÃO.

"MUITAS NARRATIVAS FORAM SILENCIADAS E A INTERNET É UM ESPAÇO QUE PODE FAZER COM QUE ELAS EXISTAM. HOJE EM DIA, CONSEGUIMOS EXPANDIR MUITO A FALA DE MULHERES, NEGRAS E INDÍGENAS. [...]", AFIRMA KANANDA.

[...]

FRANCISCO, GABRIELA. CONHEÇA KANANDA ELLER, *INFLUENCER* QUE DESMISTIFICA A CIÊNCIA NO TIKTOK. **METRÓPOLES**, 23 MAR. 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.metropoles.com/vida-e-estilo/conheca-kananda-eller-influencer-que-desmistifica-a-ciencia-no-tiktok. ACESSO EM: 18 ABR. 2024.

COM BASE NO TEXTO, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUEM É KANANDA ELLER? Kananda Eller, conhecida como Deusa Cientista, é uma química e mestranda que usa as redes sociais para falar sobre ciência.
2. QUAL É O PROPÓSITO DE KANANDA AO FALAR SOBRE QUÍMICA NAS REDES SOCIAIS? Kananda usa as redes sociais para ensinar química de um jeito fácil e interessante, combatendo a desinformação e ampliando o acesso das pessoas à ciência.
3. POR QUE A HISTÓRIA DE KANANDA PODE SER IMPORTANTE PARA MULHERES E MENINAS QUE QUEREM TRABALHAR COM CIÊNCIAS?
4. KANANDA ELLER É CONHECIDA COMO "DEUSA CIENTISTA" NA INTERNET.
   - **A)** O QUE ISSO QUER DIZER? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que essa alcunha reflete a forte presença de Kananda na internet.
   - **B)** COMO A IDENTIDADE *ON-LINE* DE KANANDA COMO "DEUSA CIENTISTA" CONTRIBUI PARA MUDAR A FORMA DE AS PESSOAS VEREM AS CIÊNCIAS E O PAPEL DAS MULHERES NESSE CAMPO? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes discutam o fato de que a identidade *on-line* de Kananda, ao se apresentar como "Deusa Cientista", ajuda a desafiar estereótipos e a promover uma visão mais inclusiva e acessível da ciência.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

ALGUMAS PESSOAS MARCARAM ÉPOCA E TRANSFORMARAM A SOCIEDADE. UMA DELAS FOI A GAÚCHA RITA LOBATO VELHO LOPES. RITA FOI A PRIMEIRA MULHER A CURSAR MEDICINA NO BRASIL, EM 1887. ESSA CONQUISTA NÃO REPRESENTOU APENAS UM FEITO PESSOAL, MAS UM MARCO HISTÓRICO QUE DESAFIOU AS NORMAS SOCIAIS DA ÉPOCA E ABRIU CAMINHO PARA AS MULHERES NO CAMPO DA CIÊNCIA.

CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

- DE QUE MODO HISTÓRIAS DE VIDA COMO A DE KANANDA E A DE RITA LOBATO PODEM INSPIRAR AS PESSOAS A DESAFIAR NORMAS SOCIAIS E BUSCAR A REALIZAÇÃO DE SEUS SONHOS?
- COMO A INTERNET CONTRIBUI PARA A DESMITIFICAÇÃO DO PAPEL DA MULHER NAS CIÊNCIAS E NA SOCIEDADE COMO UM TODO?

3. Resposta pessoal. Entre outras possibilidades, os estudantes podem comentar que a história de Kananda serve como referência de representatividade para outras meninas e mulheres que gostariam de seguir no caminho da ciência.

PARA AMPLIAR

- LÜCK, Heloísa. **Pedagogia Interdisciplinar**: fundamentos teórico-metodológicos. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

Por meio da interdisciplinaridade, promove-se a integração entre diversas áreas do conhecimento, rompendo com a tradicional separação disciplinar. Ao praticar a interdisciplinaridade, busca-se a compreensão da realidade por meio da integração de várias áreas do conhecimento, a fim de alcançar uma maneira mais profunda e abrangente de pensar.

Na obra indicada, Heloísa Lück afirma que: "A interdisciplinaridade no campo da ciência corresponde à necessidade de superar a visão fragmentadora da produção do conhecimento, articular e produzir coerência entre os múltiplos fragmentos que estão postos no acervo de conhecimentos da humanidade" (p. 59).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de propor à turma as **atividades 1** a **4**, retome as principais informações presentes no texto. Depois, peça aos estudantes que se organizem em grupos e atribua uma questão a cada um. Estipule um tempo para que eles discutam e desenvolvam respostas com base no texto. Em seguida, oriente-os a apresentar suas respostas à turma, promovendo um debate sobre as diferentes perspectivas. Explique que a identidade *on-line* pode ser uma extensão da história de vida das pessoas, refletindo interesses e conquistas.

Depois, aborde as questões da **Roda de conversa** com os estudantes. Na **primeira questão**, espera-se que eles percebam que ambas representam marcos na quebra de barreiras e na superação de preconceitos de gênero, inspirando, assim, a inclusão e o reconhecimento feminino em áreas tradicionalmente dominadas por homens. Em relação à **segunda questão**, verifique se os estudantes reconhecem que a internet pode ajudar a promover a igualdade de gênero e a quebra de estereótipos ao disseminar informações e facilitar o acesso, por exemplo, a conteúdos, discussões em fóruns e campanhas de conscientização sobre o tema.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para destacar as diferenças entre publicação em revista impressa e *post* em perfil em rede social, leia com os estudantes o texto publicado na revista impressa e explore o conteúdo dele. Depois, leia o texto publicado no perfil de uma rede social da mesma revista e promova uma reflexão sobre o assunto tratado. Em seguida, peça-lhes que se organizem em grupos e discutam as principais diferenças entre os textos. Oriente-os a considerar a influência da mídia no tratamento do conteúdo científico e na interação deste com o público. Para ajudá-los nessa comparação, faça-lhes as seguintes perguntas: "Que elementos visuais há na publicação da revista e no perfil de rede social?"; "Como esses elementos contribuem para a compreensão do conteúdo apresentado?"; "Que recursos de interatividade são oferecidos na publicação de rede social que não estão presentes na revista impressa?"; "Como esses recursos de interatividade afetam a maneira como o público interage com o conteúdo?"; "Há espaço para comentários ou *feedback* do público nas publicações da revista impressa?"; "Como isso se compara com a interação no perfil dela na rede social?"; "Com base nos elementos visuais e interativos, respondam: para que público cada uma das mídias está voltada?". Essas perguntas não só estimulam a observação crítica dos estudantes sobre as diferenças entre revista impressa e rede social, mas também fomentam uma discussão sobre a influência dessas diferenças na interação do público com o conteúdo.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

REVISTA IMPRESSA *VERSUS* PERFIL EM REDE SOCIAL

VOCÊ COSTUMA TER ACESSO A REVISTAS IMPRESSAS? COMO ELAS SÃO ORGANIZADAS? VOCÊ JÁ TEVE ACESSO AO PERFIL DE UMA REVISTA IMPRESSA NAS REDES SOCIAIS? VOCÊ PERCEBE ALGUMA DIFERENÇA ENTRE O PERFIL DA REVISTA NA REDE SOCIAL E A VERSÃO IMPRESSA DELA?

ANTES DA POPULARIZAÇÃO DA INTERNET, A DISSEMINAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO ERA FEITA EXCLUSIVAMENTE NA **MÍDIA IMPRESSA** (MATERIAL DE COMUNICAÇÃO OU INFORMAÇÃO PUBLICADO EM FORMATO FÍSICO, TENDO O PAPEL COMO SUPORTE). HOJE, ESSE CONHECIMENTO TAMBÉM CIRCULA NAS REDES SOCIAIS POR MEIO, POR EXEMPLO, DOS PERFIS DAS REVISTAS DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DE DOIS TEXTOS.

PUBLICAÇÃO 1 – REVISTA IMPRESSA



ABRIL COMUNICAÇÕES S.A.

REPRODUÇÃO DE TEXTO PUBLICADO NA PÁGINA 61 DA REVISTA **SUPERINTERESSANTE** EM JANEIRO DE 2024.

AS PESSOAS USAVAM O PENICO NO QUARTO OU EXISTIA UM BANHEIRO?

LÁ OU ONDE QUER QUE ESTIVESSEM, JÁ QUE NÃO HAVIA O CÔMODO BANHEIRO. TANTO QUE "PENICO", EM INGLÊS, É *CHAMBER POT* – OU "VASO DO QUARTO". ERA UMA BACIA GERALMENTE GUARDADA DEBAIXO DA CAMA, CASO A PESSOA QUISESSE SE ALIVIAR À NOITE. NO DIA SEGUINTE, ELA ERA ESVAZIADA NO MATO, EM UMA FOSSA… OU JANELA AFORA – *LOO*, GÍRIA BRITÂNICA PARA "PRIVADA", PROVAVELMENTE VEM DA EXPRESSÃO EM FRANCÊS *GARDE À L'EAU!* ("CUIDADO COM A ÁGUA!"), QUE DIZIAM AO ATIRAR O CONTEÚDO DE UM PENICO NA RUA. TAMBÉM ERA COMUM SE ALIVIAR EM UMA *OUTHOUSE* – UMA CASINHA EXTERNA, TIPO A DO SHREK – OU EM BANHEIROS COMUNITÁRIOS. OS CIDADÃOS DA ROMA ANTIGA, POR EXEMPLO, JÁ FREQUENTAVAM LATRINAS PÚBLICAS. AS PRIVADAS SÓ SE POPULARIZARAM A PARTIR DO SÉCULO 19.

ROSSINI, MARIA CLARA. AS PESSOAS USAVAM O PENICO NO QUARTO OU EXISTIA UM BANHEIRO? REVISTA **SUPERINTERESSANTE**, P. 61, JANEIRO DE 2024.

PARA AMPLIAR

- ZENHA, Luciana. Redes sociais *online*: o que são as redes sociais e como se organizam? **Caderno de Educação**, ano 20, n. 49, v. 1, p. 19-42, 2017/2018.

Nesse artigo, Luciana Zenha afirma que as redes sociais correspondem a uma "[...] representação de relacionamentos afetivos e/ou profissionais entre indivíduos que se agrupam a partir de interesses mútuos e tecem redes informacionais por meio das trocas discursivas realizadas no ambiente virtual" (p. 24). Elas são plataformas digitais nas quais é possível interagir por meio de mensagens de texto verbal, imagens ou vídeos. Frequentemente, as redes sociais incorporam funcionalidades como transmissão ao vivo e integração com outros serviços.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PUBLICAÇÃO 2 – REVISTA EM REDE SOCIAL

REVISTASUPER LÁ OU ONDE QUER QUE ESTIVESSEM, JÁ QUE NÃO HAVIA O CÔMODO BANHEIRO. TANTO QUE "PENICO", EM INGLÊS, É *CHAMBER POT* – OU "VASO DO QUARTO", NA TRADUÇÃO LITERAL. ERA UMA BACIA GERALMENTE GUARDADA DEBAIXO DA CAMA, CASO A PESSOA QUISESSE SE ALIVIAR À NOITE.

NO DIA SEGUINTE, ELA ERA ESVAZIADA NO MATO, EM UMA FOSSA... OU JANELA AFORA – *LOO*, GÍRIA BRITÂNICA PARA "PRIVADA", PROVAVELMENTE VEM DA EXPRESSÃO EM FRANCÊS *GARDE À L'EAU*! ("CUIDADO COM A ÁGUA!"), QUE DIZIAM AO ATIRAR O CONTEÚDO DE UM PENICO NA RUA.

A MANEIRA DE FAZER AS NECESSIDADES VARIA COM A CULTURA, ÉPOCA E CLASSE SOCIAL, MAS É FATO QUE DEIXAR OS EXCREMENTOS NO MESMO LOCAL EM QUE VOCÊ DORME NUNCA FOI UMA BOA IDEIA.

DURANTE O DIA, O MAIS COMUM É QUE AS PESSOAS FIZESSEM SUAS NECESSIDADES FORA DO QUARTO – MAS NÃO NECESSARIAMENTE EM UM BANHEIRO DA MANEIRA COMO CONHECEMOS HOJE.

[...]



ABRIL COMUNICAÇÕES S.A.

REPRODUÇÃO E TRANSCRIÇÃO DE PARTE DO *POST* DA **REVISTASUPER** EM 3 DE FEVEREIRO DE 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/C24nLHop9gt/?igsh=N2RqanNudDFodzEw. ACESSO EM: 18 ABR. 2024.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, FAÇA AS ATIVIDADES A SEGUIR.

1. QUEM SÃO OS RESPONSÁVEIS PELAS PUBLICAÇÕES?
2. ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DAS AFIRMAÇÕES. DEPOIS, MARQUE COM **V** AS VERDADEIRAS E COM **F** AS FALSAS.

[V] AS PUBLICAÇÕES EM REDES SOCIAIS POSSIBILITAM A INTERAÇÃO DIRETA COM O PÚBLICO. ESSA CARACTERÍSTICA ESTÁ AUSENTE NAS REVISTAS IMPRESSAS.

[F] A REVISTA IMPRESSA E O PERFIL DA REDE SOCIAL DA REVISTA COMPARTILHAM EXATAMENTE O MESMO CONTEÚDO, SEM MODIFICAÇÕES.

1. PUBLICAÇÃO 1: Revista **Superinteressante**;
PUBLICAÇÃO 2: **revistasuper**.

PARA AMPLIAR

Após a avaliação das afirmações e a reflexão sobre as características de cada mídia, peça aos estudantes que se organizem em grupos e proponha esta pergunta: "Por que as revistas de divulgação científica passaram a usar as redes sociais para divulgar conteúdos científicos?". Espera-se que os estudantes compreendam que as revistas de divulgação científica passaram a usar as redes sociais para divulgar conteúdos científicos por vários motivos: desejo de alcançar um público mais amplo e diversificado, já que muitas pessoas usam as redes sociais diariamente, e de se adaptar à forma rápida e dinâmica com que as informações são consumidas atualmente.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na **atividade 2**, caso considere necessário, explique aos estudantes que a afirmação "As publicações em redes sociais possibilitam a interação direta com o público. Essa característica está ausente nas revistas impressas" é verdadeira, porque, nas redes sociais, os usuários podem interagir diretamente com o conteúdo por meio de comentários, curtidas e compartilhamentos. Já as revistas impressas não oferecem essa possibilidade de interação imediata. O leitor pode consumir o conteúdo impresso, mas qualquer forma de resposta ou interação direta com a produção das revistas, como cartas ao editor, ou com outros leitores é muito limitada e, geralmente, desvinculada da edição em que foi publicado o artigo em questão. Essas cartas podem ou não ser publicadas em edições futuras.

A afirmação "A revista impressa e o perfil da rede social da revista tendem a compartilhar exatamente o mesmo tipo de conteúdo, sem modificações" é falsa porque, embora possa haver sobreposições de conteúdo entre a revista impressa e seu perfil em redes sociais, frequentemente, o conteúdo é adaptado para atender às características e ao público de cada mídia. Nas redes sociais, o conteúdo tende a ser mais visual, direto e conciso, adaptado para capturar a atenção rápida dos usuários e incentivar a interação. Em contraste, as revistas impressas podem oferecer artigos mais extensos e detalhados, projetados para uma leitura mais longa e aprofundada.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de iniciar a atividade, verifique se há estudantes que já têm *e-mail*. Caso muitos estudantes já tenham, proponha a eles uma atividade de organização da caixa de entrada, por meio da criação de pastas para categorizar as mensagens em escola, pessoal e trabalho, por exemplo. Para aqueles que ainda não têm *e-mail*, apresente diferentes provedores e auxilie cada estudante a selecionar aquele que melhor atenda às suas necessidades. Em seguida, peça a todos que acessem a página do provedor e os acompanhe enquanto preenchem o formulário de inscrição. Auxilie-os na inserção das informações, como nome completo, data de nascimento e nome de usuário desejado. Instrua-os sobre a criação de uma senha forte. Ajude-os também a completar qualquer etapa de verificação de segurança requerida pelo provedor, como verificação por telefone ou resposta a perguntas de segurança. Ensine-os a configurar opções para recuperação de conta, como um número de telefone ou um *e-mail* secundário. Antes de finalizar o registro, revise todas as informações inseridas para garantir que estejam corretas. Leia os termos de serviço para os estudantes, auxiliando-os a entender a importância de ler e concordar com esses termos e com a política de privacidade do provedor escolhido. Após a criação da conta, faça o primeiro *login* com cada estudante para garantir que tudo esteja funcionando corretamente. Para finalizar, oriente os estudantes sobre as principais funcionalidades do serviço de *e-mail*, como as de enviar e receber mensagens e anexar arquivos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

CRIAÇÃO DE CONTA DE *E-MAIL*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ EXPLOROU A IDENTIDADE *ON-LINE* E COMPAROU UMA PUBLICAÇÃO IMPRESSA COM OUTRA EM REDE SOCIAL. AGORA, SE VOCÊ AINDA NÃO TEM *E-MAIL*, DÊ UM PASSO NA CONSTRUÇÃO DE SUA IDENTIDADE *ON-LINE*, CRIANDO UMA CONTA PESSOAL. PARA ISSO, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

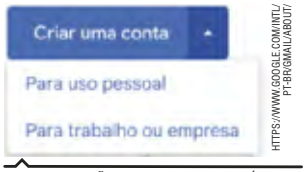
1. ESCOLHA DE UM PROVEDOR

- SELECIONE UM PROVEDOR DE *E-MAIL* CONFIÁVEL. CADA PROVEDOR TEM CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS. ENTÃO, FAÇA UMA PESQUISA SOBRE ELES E ESCOLHA O QUE MELHOR ATENDE A SUAS NECESSIDADES.

2. VISITA AO *SITE* DO PROVEDOR

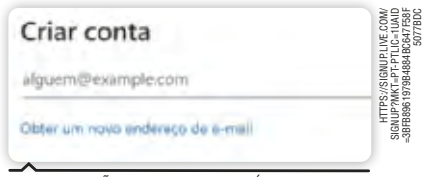
- ACESSE O *SITE* DO PROVEDOR ESCOLHIDO E PROCURE O BOTÃO DE INTERAÇÃO COM A INSCRIÇÃO "CRIAR (UMA) CONTA". VEJA DOIS EXEMPLOS:

FIGURA 1



REPRODUÇÃO DE PARTE DA PÁGINA DE ABERTURA DE CONTA DE *E-MAIL* DO GMAIL. DISPONÍVEL EM: https://www.google.com/intl/pt-br/gmail/about/. ACESSO EM: 18 ABR. 2024.

FIGURA 2



REPRODUÇÃO DE PARTE DA PÁGINA DE ABERTURA DE CONTA DE *E-MAIL* DO PROVEDOR MICROSOFT. DISPONÍVEL EM: https://signup.live.com/signup?mkt=pt-pt&lic=1&uaid=3bfb8961979b4884bc647f58f5077bdc. ACESSO EM: 18 ABR. 2024.

3. PREENCHIMENTO DO FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

- INSIRA AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS, COMO NOME, DATA DE NASCIMENTO E O NOME DE USUÁRIO DESEJADO PARA SEU *E-MAIL*.

4. ESCOLHA DE UMA SENHA FORTE

- CRIE UMA SENHA SEGURA QUE COMBINE LETRAS, NÚMEROS E SÍMBOLOS. A SENHA É CRUCIAL PARA A PROTEÇÃO DE SUA CONTA.

5. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

- ALGUNS PROVEDORES SOLICITAM NÚMERO DE TELEFONE OU *E-MAIL* SECUNDÁRIO PARA RECUPERAÇÃO DE CONTA OU **VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA** (PROCESSO USADO PARA PROTEGER AS CONTAS E OS DADOS PESSOAIS DOS USUÁRIOS).

6. ACEITAÇÃO DOS TERMOS DE SERVIÇO

- COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA E CONCORDE COM OS TERMOS DE SERVIÇO E A POLÍTICA DE PRIVACIDADE DO PROVEDOR.

PARA AMPLIAR

O *e-mail* não apenas alterou as interações humanas, tornando a comunicação mais rápida e direta, mas também modificou a rotina das pessoas e contribuiu para o exercício da cidadania. Entretanto, uma grande parcela da população ainda enfrenta barreiras para acessar essa ferramenta. Esse cenário expõe uma realidade em que o acesso à tecnologia ainda é um privilégio, não um direito garantido a todos.

Essa falta de acesso universal ao *e-mail* tem implicações para a equidade social e econômica, pois limita as oportunidades de emprego e renda.

Considerando que pode haver na turma estudantes em busca de oportunidades de trabalho como forma de melhorar as condições de vida, promova uma conversa sobre a importância do *e-mail* para acessar bancos de vagas, *sites* de emprego e se comunicar com recrutadores e empresas contratantes, conscientizando-os sobre a importância do acesso a essa ferramenta.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

7. VERIFICAÇÃO DE SEGURANÇA
- COMPLETE TODAS AS ETAPAS DE VERIFICAÇÃO REQUERIDAS PELO PROVEDOR.

8. CONFIRMAÇÃO
- FINALIZE O REGISTRO E ACESSE A CAIXA DE ENTRADA DE SEU *E-MAIL*.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

IDENTIDADE *ON-LINE*
A IDENTIDADE *ON-LINE* É FORMADA PELAS INTERAÇÕES, OPINIÕES E INFORMAÇÕES QUE OS USUÁRIOS PUBLICAM NA INTERNET.

E-MAIL
O *E-MAIL* É UM ENDEREÇO ELETRÔNICO. ELE É UTILIZADO PARA ENVIAR E RECEBER MENSAGENS E DOCUMENTOS.

REDES SOCIAIS
REDES SOCIAIS SÃO PLATAFORMAS *ON-LINE* ONDE CRIAMOS PERFIS, NOS CONECTAMOS COM OUTROS USUÁRIOS E COMPARTILHAMOS CONTEÚDOS.

PERFIL EM REDES SOCIAIS E *POST*
PERFIL EM REDES SOCIAIS MARCA A PRESENÇA DIGITAL DE INDIVÍDUOS E ORGANIZAÇÕES. ELE REFLETE COMO OS USUÁRIOS QUEREM SER VISTOS. O *POST* É O CONTEÚDO COMPARTILHADO NAS REDES SOCIAIS.

RECURSOS INTERATIVOS
- GRADE DE *POST*: VISUALIZAÇÃO DOS *POSTS*.
- *REELS*: VÍDEOS PRODUZIDOS PELO USUÁRIO.
- FOTOS E VÍDEOS EM QUE O USUÁRIO FOI MARCADO.
- VISUALIZAÇÃO DOS *STORIES*.

REVISTA IMPRESSA E PERFIL EM REDE SOCIAL
NA VERSÃO IMPRESSA, AS REVISTAS PUBLICAM CONTEÚDOS EM PAPEL. NAS REDES SOCIAIS, ELAS OFERECEM ATUALIZAÇÕES RÁPIDAS DE CONTEÚDOS E INTERAÇÃO NO AMBIENTE DIGITAL.

⚠ COMPREENDER E GERENCIAR NOSSA IDENTIDADE *ON-LINE* É IMPORTANTE PARA UMA PARTICIPAÇÃO EFETIVA E SEGURA NA INTERNET. NOSSAS ESCOLHAS E NOSSAS INTERAÇÕES DIGITAIS MOLDAM A MANEIRA COMO O MUNDO NOS PERCEBE.


ANDREW KRASOVITCKIY/SHUTTERSTOCK.COM

PARA AMPLIAR

- PILETTI, Nelson. **Aprendizagem**: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2013.

Nessa obra, Nelson Piletti declara que a avaliação "[...] começa já no planejamento da escola: no estabelecimento dos objetivos a serem atingidos pelos estudantes e na escolha das atividades que poderão levar aos mesmos. [...] O segundo passo é a realização das atividades planejadas. Se o aluno deve aprender a somar, durante o processo de aprendizagem deve realizar atividades que possam levá-lo a alcançar esse objetivo [...]. A terceira fase é a verificação. Por meio dos instrumentos de avaliação de que dispõe, o professor pode verificar se o aluno aprendeu ou não, ou seja, se sabe ou não somar. Caso tenha aprendido, passa-se ao ponto seguinte. Se não, volta-se ao mesmo ponto, lançando mão de outras atividades" (p. 132).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para revisar os conteúdos e apreciar o aprendizado dos estudantes, elabore um questionário para ser aplicado oralmente, destacando assuntos discutidos, como as funções do *e-mail*, a formação da identidade *on-line* e as diferenças entre revistas impressas e perfis dessas revistas em redes sociais. Peça aos estudantes que se organizem em grupos para conversar e chegar a possíveis respostas às perguntas do questionário. Depois, solicite a eles que expliquem o que compreenderam sobre a influência das tecnologias na comunicação e na identidade *on-line*. Se notar que muitos estudantes estão com dificuldade, use exemplos práticos e visuais e recursos adicionais, como vídeos explicativos, para ajudá-los a compreender melhor o que estudaram neste tópico. Pode ser utilizado, por exemplo, o vídeo disponível no *link* https://www.youtube.com/watch?v=yR8j7P3I5Ow (acesso em: 13 maio 2024), que ensina como criar um *e-mail* no celular. Isso é especialmente útil para estudantes com mais facilidade de aprender por meio de recursos visuais, ou para aqueles que precisam de mais tempo para absorver as informações. Outras possibilidades para realizar a remediação da aprendizagem são oferecer ajuda individual ou em pequenos grupos para discutir problemas específicos e propor exercícios adicionais.

Ao final, forneça retornos aos estudantes, destacando tanto os pontos fortes quanto as áreas em que precisam melhorar.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o funcionamento dos motores de busca.
- Realizar pesquisas eficazes na internet, utilizando palavras-chave para encontrar informações confiáveis.
- Identificar a finalidade de um anúncio de propaganda.
- Compreender o que é invisibilidade civil e reconhecer suas implicações sociais e legais.
- Entender o que é um verbete de dicionário.
- Diferenciar os dicionários impressos dos *on-line* no que se refere à funcionalidade e ao modo de consultá-los.
- Reconhecer e compreender a importância dos botões de interação em *websites*, como o símbolo de Libras e o botão "Iniciar".
- Produzir um anúncio de propaganda para divulgar um serviço público que pode ser obtido pela internet.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Este tópico visa discutir o acesso a informações e a serviços, destacando a necessidade de atentar para fontes confiáveis durante a pesquisa e abordando a invisibilidade civil decorrente da falta de documentos.

O acesso a serviços e informações na era digital é crucial para a cidadania ativa, pois a capacidade de utilizar ferramentas digitais para acessar informações possibilita aos indivíduos participar mais efetivamente da sociedade, tomando decisões conscientes. O letramento digital não apenas capacita o indivíduo para navegar na internet e avaliar de maneira crítica as informações, mas também apoia uma participação cidadã responsável e consciente, essencial para a democracia digital.

Dimensões da cultura digital: Cidadania digital e letramento digital.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, dizendo, por exemplo, que o homem na foto pode estar conversando com alguém, assistindo a um vídeo, vendo fotos ou fazendo pesquisa na internet.

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes notem que o homem está sorrindo, o que sugere que está tendo uma experiência positiva nessa interação com o celular.

TÓPICO 3

ACESSANDO INFORMAÇÕES E SERVIÇOS

- MOTOR DE BUSCA
- RECURSOS INTERATIVOS: LIBRAS E INICIAR
- ANÚNCIO DE PROPAGANDA
- INVISIBILIDADE CIVIL
- DICIONÁRIOS IMPRESSO E *ON-LINE*



MAYA LAB/SHUTTERSTOCK.COM

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compartilhem experiências pessoais, comentando as facilidades e as dificuldades de usar a internet.

SABER USAR A INTERNET É ESSENCIAL NO COTIDIANO DE PESSOAS ADULTAS.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE O HOMEM DA FOTO PARECE ESTAR FAZENDO?

B) É POSSÍVEL IDENTIFICAR ALGUM TIPO DE EMOÇÃO OU REAÇÃO NELE? COMENTE.

C) VOCÊ JÁ BUSCOU INFORMAÇÕES NA INTERNET UTILIZANDO UM CELULAR OU OUTRO DISPOSITIVO ELETRÔNICO? COMO FOI ESSA EXPERIÊNCIA?

D) EM SUA OPINIÃO, POR QUE É IMPORTANTE QUE AS PESSOAS SAIBAM USAR A INTERNET?

ACESSO A INFORMAÇÕES E A SERVIÇOS

VOCÊ TEM CARTEIRA DE TRABALHO? JÁ TIROU A CARTEIRA DIGITAL? SABE COMO FAZER UMA PESQUISA NA INTERNET PARA ENCONTRAR INFORMAÇÕES SOBRE A CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL?

ESSE TIPO DE PESQUISA GERALMENTE É FEITO POR MEIO DE UM **MOTOR DE BUSCA**, UMA FERRAMENTA QUE AJUDA AS PESSOAS A ENCONTRAR INFORMAÇÕES NA INTERNET USANDO PALAVRAS-CHAVE OU FRASES. AS PESSOAS DIGITAM A INFORMAÇÃO QUE DESEJAM ENCONTRAR. EM SEGUIDA, O MOTOR DE BUSCA APRESENTA UMA LISTA DE *SITES* COM CONTEÚDOS RELACIONADOS. ALGUNS EXEMPLOS DE MOTORES DE BUSCA SÃO: BING, GOOGLE E YAHOO.

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que, considerando que a sociedade contemporânea está cada vez mais interligada pela tecnologia, o acesso à internet pode facilitar a obtenção de informações, o aprendizado contínuo, a comunicação e a participação ativa na cultura digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar a imagem de abertura do tópico, peça aos estudantes que a observem e compartilhem as impressões que tiveram sobre ela. Em seguida, leia as perguntas apresentadas no livro e ouça as respostas dos estudantes. Após isso, promova uma reflexão sobre o uso da internet para acessar informações e serviços *on-line*. Pergunte-lhes: "Como vocês costumam se informar?"; "Como vocês costumam contratar serviços: por ligação telefônica, pessoalmente no espaço físico ou por aplicativo de mensagem instantânea?".

Comente que a maneira de veicular informações mudou bastante com o avanço da tecnologia e que suportes tradicionais, como os materiais impressos, perderam espaço. Ressalte que, diante desse cenário, é importante saber atuar na internet.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

VEJA COMO PESQUISAR INFORMAÇÕES EM MOTORES DE BUSCA.

1. COM A AJUDA DO PROFESSOR, ACESSE A INTERNET EM UM DISPOSITIVO ELETRÔNICO.
2. ESCOLHA UM MOTOR DE BUSCA. DEPOIS, DIGITE UMA PALAVRA-CHAVE OU UMA FRASE PARA INICIAR A PESQUISA (NESTE CASO, "CARTEIRA").
3. OBSERVE AS OPÇÕES QUE APARECEM EM SEGUIDA.
4. SELECIONE A OPÇÃO QUE CORRESPONDE AO QUE VOCÊ DESEJA PESQUISAR (NESTE CASO, "CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL").



EDITORIA DE ARTE

5. AO CLICAR EM "CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL", APARECERÁ UMA LISTA COM VÁRIOS *SITES*. CLIQUE NO *SITE* DO GOVERNO FEDERAL (GOV.BR).



6. DEPOIS DE ABRIR O *SITE*, CLIQUE EM "OBTER A CARTEIRA DIGITAL".



HTTPS://WWW.GOV.BR/PT-BR/TEMAS/CARTEIRA-DE-TRABALHO-DIGITAL

PARA AMPLIAR

- KACHAR, Vitória. **Terceira idade informática**: aprender revelando potencialidades. São Paulo: Cortez, 2003.

Nesse livro, Vitória Kachar trata da integração dos idosos ao mundo digital, que melhora significativamente a vida das pessoas da terceira idade, permitindo que mantenham conexões com amigos e familiares pela internet, acessem informações atualizadas e continuem aprendendo. Esse engajamento os ajuda a reconhecer que o envelhecimento é uma etapa da vida rica em oportunidades para manter a aprendizagem e a adaptação, preservando a independência e a autonomia. Assim, a inclusão digital é vital para que os idosos não se sintam excluídos e possam desfrutar de uma vida com melhor qualidade.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para realizar a pesquisa de informações em motores de busca, certifique-se de ter acesso a um computador com conexão à internet e a um projetor. Antes de proceder à pesquisa de informações proposta no livro, comente com os estudantes que motor de busca é uma ferramenta projetada para procurar palavras-chave fornecidas pelo usuário em documentos ou bases de dados. Proponha-lhes que acompanhem o procedimento utilizando os próprios *smartphones*; se necessário, peça-lhes que se organizem em duplas para isso. Em seguida, inicie com os estudantes o passo a passo indicado no livro. A cada comando, verifique se todos estão acompanhando. Se tiverem dúvidas, auxilie-os. Durante a atividade, é essencial discutir com eles a importância de identificar *sites* confiáveis para a consulta de informação. Comente com os estudantes que *sites* de institutos e centros de pesquisas, universidades, empresas renomadas e órgãos públicos costumam ser fontes confiáveis.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após a leitura do texto que apresenta informações sobre a obtenção da carteira de trabalho digital, peça aos estudantes que respondam às **questões 1** e **2**. Após ouvir as respostas, verifique se eles compreenderam que, para obter a carteira de trabalho digital, são necessários o número do CPF e a criação de uma conta autenticada no *site* do governo federal. Leia para eles a definição de conta autenticada no **glossário**. Além disso, destaque a necessidade de ter em mãos a certidão de nascimento (se solteiro), a de casamento (se casado) ou a de casamento com averbação de separação, divórcio ou viuvez (se separado, divorciado ou viúvo), além de um documento oficial de identificação com foto, nome, data, município e estado de nascimento, filiação, número, órgão e data de emissão e um comprovante de residência com CEP. Enfatize que só há a necessidade de foto 3 × 4 para emissão de carteira de trabalho em papel.

Proponha outras questões para se certificar de que eles compreenderam o texto. Copie na lousa as duas afirmações a seguir e convoque voluntários para marcar com **V** a afirmação verdadeira e com **F** a falsa.

(V) CTPS significa Carteira de Trabalho e Previdência Social.

(F) A CTPS é um documento que registra a vida pessoal do trabalhador.

Para finalizar, ressalte que a carteira de trabalho registra contratos de trabalho, salários e contribuições para a previdência social. Além disso, reforce que é possível emiti-la pelo aplicativo ou pelo portal Emprega Brasil, do Ministério do Trabalho e Emprego.

7. NESSA PÁGINA DA INTERNET, VOCÊ TERÁ ACESSO ÀS INFORMAÇÕES SOBRE A MANEIRA DE INICIAR O PROCESSO DE OBTENÇÃO DA VERSÃO DIGITAL DE SUA CARTEIRA DE TRABALHO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

PARA OBTER A CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL, VOCÊ VAI PRECISAR:

– DO NÚMERO DO CPF

– CRIAR UMA **CONTA AUTENTICADA** NO GOV.BR [...]

DOCUMENTAÇÃO

[...]

– CPF

– DOCUMENTO OFICIAL DE IDENTIFICAÇÃO COM FOTO, NOME, DATA, MUNICÍPIO E ESTADO DE NASCIMENTO, FILIAÇÃO, NÚMERO, ÓRGÃO E DATA DE EMISSÃO;

– COMPROVANTE DE RESIDÊNCIA COM CEP;

– COMPROVANTE DO ESTADO CIVIL: CERTIDÃO DE NASCIMENTO (SE SOLTEIRO) OU CASAMENTO (SE CASADO), COM AVERBAÇÃO (SE SEPARADO, DIVORCIADO OU VIÚVO);

– FOTO 3×4 COLORIDA, RECENTE E COM FUNDO BRANCO (APENAS PARA AS LOCALIDADES NO ESTADO DE SÃO PAULO QUE AINDA EMITEM A CTPS DO MODELO MANUAL).

[...]

CONTA AUTENTICADA: CADASTRO EM PLATAFORMA DA INTERNET EM QUE É FEITA A COMPROVAÇÃO DA IDENTIDADE DO PROPRIETÁRIO.

OBTER A CARTEIRA DE TRABALHO. **GOV.BR**. DISPONÍVEL EM: https://www.gov.br/pt-br/servicos/obter-a-carteira-de-trabalho. ACESSO EM: 19 ABR. 2024.

COM BASE NO TEXTO, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. A FOTO 3 × 4 É NECESSÁRIA EM QUE SITUAÇÃO? A foto 3 × 4 é necessária apenas nas localidades que emitem a carteira profissional impressa.
2. EM SUA OPINIÃO, AS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO *SITE* DO GOVERNO FEDERAL SÃO CONFIÁVEIS? DE QUE OUTRA MANEIRA SEGURA SERIA POSSÍVEL SABER O QUE É PRECISO PARA TIRAR A CARTEIRA DIGITAL?

O ACESSO A INFORMAÇÕES E SERVIÇOS É FACILITADO PELA INTERNET. MAS, AO ACESSAR CONTEÚDOS, É NECESSÁRIO SABER SE AS FONTES SÃO CONFIÁVEIS. PARA ISSO, PERGUNTE-SE:

- O AUTOR DO TEXTO É ESPECIALISTA NO ASSUNTO ABORDADO?
- A INSTITUIÇÃO POR TRÁS DA INFORMAÇÃO É RESPEITÁVEL E RECONHECIDA?
- AS INFORMAÇÕES FORNECIDAS PELA PLATAFORMA PODEM SER VERIFICADAS POR MEIO DA CONSULTA A OUTRAS FONTES CONFIÁVEIS, COMO JORNAIS?
- A FONTE TRAZ INFORMAÇÃO ATUALIZADA?

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes considerem as informações contidas no *site* do governo federal confiáveis. Comente com eles que, além do *site*, é possível obter essa informação em aplicativos oficiais do governo disponíveis para *smartphones*, em postos de atendimento presencial ou em portais de notícias reconhecidos por fornecerem informações confiáveis.

PARA AMPLIAR

- TOMAÉL, Maria Inês *et al.* Avaliação de fontes de informação na Internet: critérios de qualidade. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 11, n. 2, p. 13-35, 2001.

Com o aumento do acesso à internet, sobretudo a partir da década de 2010, houve um crescimento substancial no volume de informações disponíveis na *web*. Diante desse acúmulo de dados, é fundamental selecionar fontes confiáveis para evitar a disseminação de desinformação. Segundo os autores do artigo indicado, é necessário implementar filtros eficazes para garantir a qualidade e a precisão das informações, pois, na *web*, qualquer pessoa pode produzir, publicar e compartilhar conteúdos e interagir com eles, influenciando, assim, na formação de opiniões.

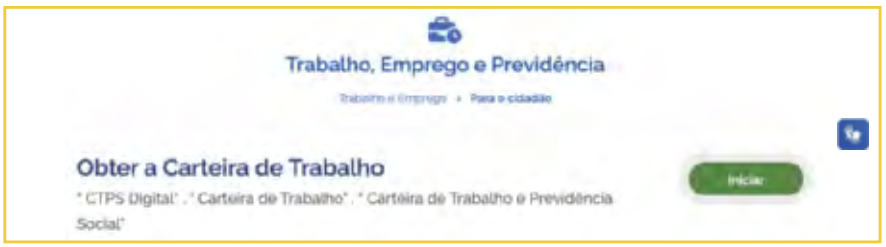
MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: LIBRAS E INICIAR

COM OS RECURSOS INTERATIVOS, OS USUÁRIOS PODEM REALIZAR AÇÕES ESPECÍFICAS COM UM CLIQUE. ISSO FACILITA A NAVEGAÇÃO E O ACESSO A INFORMAÇÕES E SERVIÇOS. VEJA QUE HÁ DOIS BOTÕES NESTA PARTE DA PÁGINA DO GOVERNO FEDERAL.



OBTER A CARTEIRA DE TRABALHO. **GOV.BR.** DISPONÍVEL EM: https://www.gov.br/pt-br/servicos/obter-a-carteira-de-trabalho. ACESSO EM: 19 ABR. 2024.

BOTÃO 1

BOTÃO 2

Iniciar

1. EM SUA OPINIÃO, PARA QUE ESSES BOTÕES SERVEM?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, demonstrando entendimento sobre a funcionalidade dos botões.

2. RELACIONE OS BOTÕES **1** E **2** A SUA FUNÇÃO. PARA ISSO, CONSIDERE O LOCAL EM QUE ELES APARECEM NO *SITE* DO GOVERNO.

2 É UM CONVITE PARA O USUÁRIO COMEÇAR UM PROCEDIMENTO *ON-LINE*. AO CLICAR NESSE BOTÃO, O USUÁRIO É DIRECIONADO À PÁGINA DA INTERNET EM QUE ELE PODE INICIAR A SOLICITAÇÃO DA CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL E PREENCHER OS DADOS NECESSÁRIOS PARA A EMISSÃO DO DOCUMENTO.

1 REPRESENTA O SÍMBOLO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS). QUANDO ESSE SÍMBOLO APARECE EM UM *SITE*, INDICA A POSSIBILIDADE DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA TEREM ACESSO AO CONTEÚDO EM LIBRAS.

3. EM SUA OPINIÃO, COMO ESSES BOTÕES PODEM AJUDAR DIFERENTES PESSOAS A ENCONTRAR INFORMAÇÕES E SERVIÇOS NA INTERNET?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a importância da inclusão digital e da acessibilidade na internet.

PARA AMPLIAR

- BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010.

O letramento digital vai além de saber usar o computador e realizar pesquisas. É essencial aprender a encontrar e escolher materiais, utilizando navegadores, *hiperlinks* e ferramentas de busca. De acordo com David Buckingham, no artigo indicado, não é suficiente ter a habilidade de acessar informações em meios digitais; também é necessário saber "[...] avaliar e usar a informação de forma crítica se quiserem transformá-la em conhecimento [...]" (p. 49). Isso significa questionar as origens das informações, os interesses de quem as produz e o modo como elas se relacionam com questões sociais, políticas e econômicas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar os recursos interativos de Libras e Iniciar, chame a atenção dos estudantes para a imagem dos botões no livro e explique que cada um tem uma função específica. Se possível, projete um *site* que contenha esses botões e demonstre o que acontece ao clicar em cada um. Ao clicar no símbolo de Libras, o usuário acessa um vídeo ou uma animação em Libras. O botão "Iniciar" pode ser utilizado para começar uma solicitação ou abrir uma nova página. Faça cada ação lentamente, repetindo se necessário.

Depois dessa demonstração, leve os estudantes ao laboratório de informática ou entregue a eles dispositivos por meio dos quais possam interagir com os botões. Oriente-os a encontrar e clicar nos botões em páginas pré-selecionadas. Caminhe pelo laboratório e auxilie-os individualmente, garantindo que todos consigam realizar a ação. Depois da experiência prática, pergunte-lhes como se sentiram ao usar os botões e o que pensam sobre as funções deles.

Para finalizar, leia as **atividades 1**, **2** e **3** e solicite aos estudantes que, em grupos, conversem sobre as respostas. Em seguida, promova um momento de compartilhamento das respostas entre eles e comente que esses botões melhoram a usabilidade e a acessibilidade de *websites*, tornando-os mais inclusivos e funcionais para os usuários. Caso tenha algum estudante surdo na turma, pergunte-lhe se ele faz uso dessa funcionalidade nos *sites* e peça que compartilhe sua experiência com os colegas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar o boxe **Roda de conversa**, peça aos estudantes que se organizem em um semicírculo e verifique se eles compreenderam que a ausência de documentos oficiais pode levar à sensação de invisibilidade social e à falta de reconhecimento legal. Isso pode resultar em exclusão social, limitação de liberdade pessoal e falta de oportunidades para exercer a cidadania.

Depois, faça a leitura do anúncio de propaganda, tirando as dúvidas dos estudantes a respeito do texto, e solicite que respondam às **questões** de **1** a **3**. Na **questão 1**, espera-se que os estudantes respondam que a finalidade do anúncio é informar sobre a Semana Nacional do Registro Civil, em que é oferecida a emissão gratuita de RG, CPF e certidão de nascimento.

Observe se, ao responder à **questão 2**, os estudantes reconhecem que, no anúncio, a pessoa parece estar segurando um documento de identificação, como RG ou CPF. Com essa imagem, faz-se referência, visualmente, ao serviço oferecido: o de emissão de documentos básicos. Na **questão 3**, eles devem notar que o anúncio de propaganda visa facilitar o acesso a serviços e, consequentemente, a direitos.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O ***podcast* O mundo digital e a inclusão** examina como o digital pode contribuir para a exclusão social e apresenta iniciativas que visam reverter esse quadro.

ACESSO A SERVIÇOS E INVISIBILIDADE CIVIL

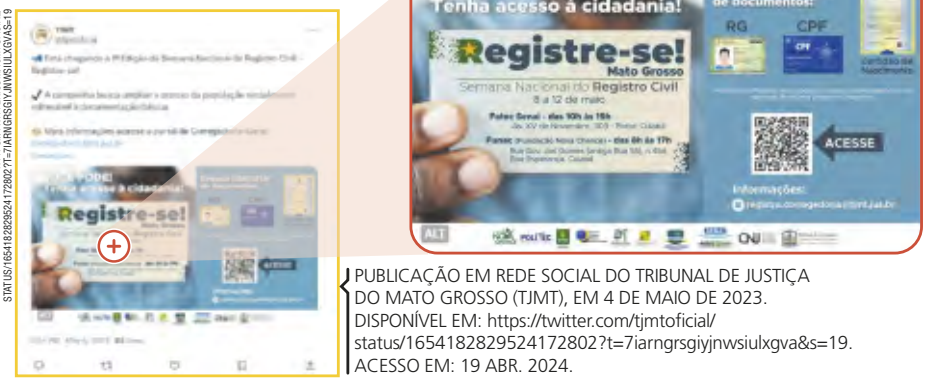
VOCÊ JÁ CONSEGUIU OBTER TODOS OS SEUS DOCUMENTOS, COMO REGISTRO GERAL (RG) E CADASTRO DE PESSOA FÍSICA (CPF)? CONHECE ALGUÉM QUE AINDA NÃO TENHA CERTIDÃO DE NASCIMENTO?

A **INVISIBILIDADE CIVIL** SE REFERE À CONDIÇÃO DE UMA PESSOA QUE NÃO TEM OS DIREITOS E A EXISTÊNCIA CONSIDERADOS. A FALTA DE DOCUMENTOS A TORNA "INVISÍVEL" PARA O PODER PÚBLICO.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

- COMO A AUSÊNCIA DE DOCUMENTOS OFICIAIS PODE AFETAR A VIDA DE UMA PESSOA NA SOCIEDADE ATUAL?

COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA O ANÚNCIO DE PROPAGANDA A SEGUIR, INCLUÍDO EM UM *POST* PUBLICADO EM UMA REDE SOCIAL.



PUBLICAÇÃO EM REDE SOCIAL DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO MATO GROSSO (TJMT), EM 4 DE MAIO DE 2023. DISPONÍVEL EM: https://twitter.com/tjmtoficial/status/1654182829524172802?t=7iarngrsgiyjnwsiulxgva&s=19. ACESSO EM: 19 ABR. 2024.

ANÚNCIO DE PROPAGANDA É UMA FORMA DE COMUNICAÇÃO USADA PARA INFORMAR OU CONSCIENTIZAR A POPULAÇÃO SOBRE DETERMINADAS QUESTÕES, SEM A INTENÇÃO DE VENDA OU LUCRO. ELE É CRIADO PARA DIVULGAR INFORMAÇÕES SOBRE CAMPANHAS DE INTERESSE PÚBLICO, PROMOVER CONHECIMENTO E ESTIMULAR A REFLEXÃO SOBRE TEMAS IMPORTANTES PARA A SOCIEDADE.

AGORA, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. QUAL É A FINALIDADE DO ANÚNCIO?
2. NO ANÚNCIO, O QUE A PESSOA PARECE ESTAR SEGURANDO? QUAL É A RELAÇÃO DESSA IMAGEM COM A CAMPANHA?
3. DE QUE MODO A AÇÃO DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO MATO GROSSO SE RELACIONA COM A QUESTÃO DA INVISIBILIDADE CIVIL?

PARA AMPLIAR

Para aprofundar o estudo da inivisiblilidade civil e auxiliar os estudantes na reflexão sobre o tema, leia em voz alta para eles o texto completo da reportagem "Invisíveis no Brasil, sem documento e dignidade: 'eu nem no mundo existo'", disponível no *link* https://brasil.elpais.com/brasil/2021-11-28/invisiveis-no-brasil-sem-documento-e-dignidade-eu-nem-no-mundo-existo.html (acesso em: 15 maio 2024). Após a leitura, proponha-lhes as seguintes questões:

1. Qual é o impacto emocional e social da falta de documentos para pessoas como Adriana? (Por não ter documentos, Adriana vive à margem da sociedade, sem acesso a serviços básicos, o que gera a sensação de não pertencimento e desamparo. A vergonha e o desânimo também são sentimentos recorrentes, o que mostra como a falta de registro civil afeta negativamente

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

DICIONÁRIO IMPRESSO *VERSUS* DICIONÁRIO *ON-LINE*

VOCÊ JÁ PRECISOU RECORRER A UM DICIONÁRIO IMPRESSO PARA BUSCAR O SIGNIFICADO DE UMA PALAVRA? COMO FOI SUA EXPERIÊNCIA COM ESSA BUSCA? E UM DICIONÁRIO *ON-LINE*, VOCÊ JÁ TENTOU USAR? COMO FEZ PARA ENCONTRAR O QUE QUERIA?

CONHEÇA AS DIFERENÇAS ENTRE ESSES DOIS TIPOS DE DICIONÁRIO.

DICIONÁRIOS IMPRESSOS SÃO ORGANIZADOS EM ORDEM ALFABÉTICA. PARA ENCONTRAR UMA PALAVRA, VIRAMOS AS PÁGINAS ATÉ A LETRA INICIAL DA PALAVRA DESEJADA E PROCURAMOS O TERMO. JÁ OS **DICIONÁRIOS *ON-LINE*** FUNCIONAM DE MANEIRA MAIS DINÂMICA: DIGITAMOS A PALAVRA E O SISTEMA NOS APRESENTA O SIGNIFICADO E AS INFORMAÇÕES ADICIONAIS, COMO A PRONÚNCIA DAS PALAVRAS EM ÁUDIO.

VEJA A SEGUIR O **VERBETE** "CIDADANIA" EM UM DICIONÁRIO IMPRESSO E EM UM DICIONÁRIO *ON-LINE*.

REPRODUÇÃO/INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS DE LEXICOGRAFIA



VERBETE: ENTRADA EM UM DICIONÁRIO QUE OFERECE INFORMAÇÕES SOBRE A PALAVRA CONSULTADA. GERALMENTE, INCLUI O SIGNIFICADO, A ORIGEM, O MODO COMO A PALAVRA É USADA E, ÀS VEZES, A PRONÚNCIA.

VERBETE "CIDADANIA" NO **PEQUENO DICIONÁRIO HOUAISS DA LÍNGUA PORTUGUESA**. SÃO PAULO: MODERNA, 2015. P. 211.

cidadania (ci.da.da.ni.a) *s.f.* condição de quem, sendo membro de um Estado, se acha no gozo de direitos e no compromisso de deveres que lhe permitem participar da vida política, e, portanto, tb. da econômica e cultural

cidadão (ci.da.dão) [pl.: *-ãos*; fem.: *cidadã* e *cidadoa*]

sua autoestima e suas perspectivas de vida.)

2. Como a ausência de documentos impede o acesso a serviços governamentais e contribui para a desigualdade social? (A ausência de documentos, como CPF ou RG, bloqueia o acesso a serviços fundamentais, como os de matrícula escolar, saúde pública e benefícios sociais. Isso contribui para a desigualdade social, pois impede que as pessoas sem documentos participem plenamente da sociedade e acessem oportunidades que poderiam melhorar as condições de vida delas. Sem esses documentos, indivíduos como Adriana não podem receber auxílio emergencial do governo, realizar tratamentos médicos necessários ou participar de programas de transferência de renda.)

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Essa proposta de análise de dicionários promove um trabalho interdisciplinar com o componente curricular **Língua Portuguesa**. Para ajudar os estudantes a comparar dicionários impresso e *on-line*, na seção **Comparação entre mídias**, explique o que são dicionários, como eles são organizados e quais são suas funções. Em seguida, demonstre-lhes como buscar palavras nos dois tipos de dicionário, chamando atenção para definições, origens das palavras e outras informações. Em seguida, escreva na lousa as afirmações a seguir e peça aos estudantes que identifiquem o tipo de dicionário a que cada uma se refere (DO: dicionário *on-line*; DI: dicionário impresso).

(DO) Em alguns dos dicionários desse tipo, além do significado, você tem acesso à pronúncia da palavra com apenas um clique.

(DO) Dicionários desse tipo podem ser acessados em qualquer lugar, desde que se tenha um dispositivo conectado à internet.

(DI) A consulta a dicionários desse tipo pode ser lenta, pois envolve a procura manual da palavra entre as páginas.

(DI) Você pode marcar, destacar ou colar notas nas margens de dicionários desse tipo.

(DO) Em alguns dos dicionários desse tipo, é possível clicar em *links* para obter mais informações sobre a palavra buscada ou tópicos relacionados a ela.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

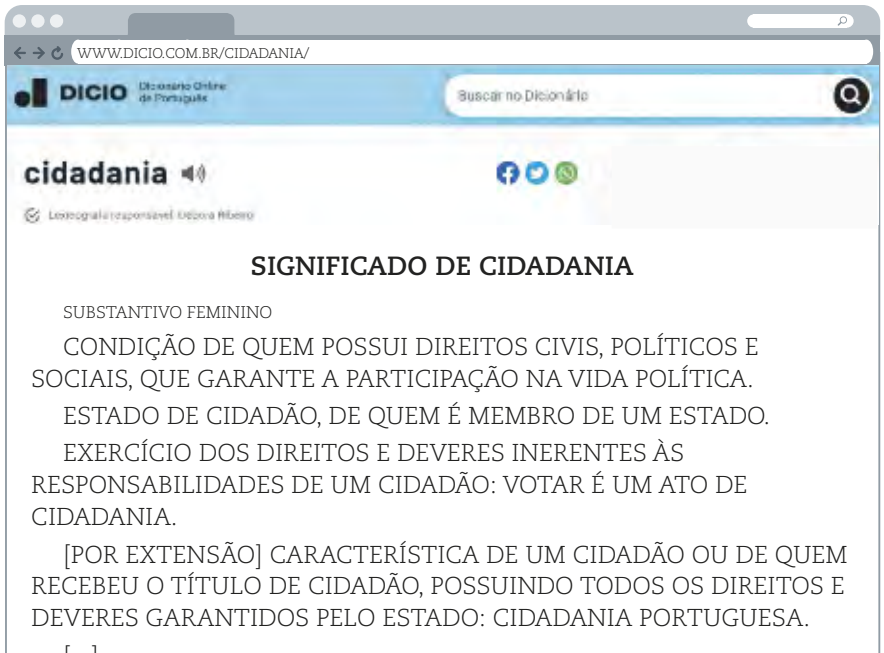
Para trabalhar a atividade proposta na página, retome as principais informações sobre os dois dicionários. Depois, leia cada uma das afirmações para os estudantes. Verifique se eles respondem com base nas informações apresentadas no livro.

Após a correção da atividade, peça aos estudantes que se organizem em grupos e conversem sobre estas questões:

1. Para vocês, qual é a principal vantagem de cada dicionário? (Uma das vantagens do dicionário impresso é a possibilidade de [illegible] sem a necessidade de dispositivos eletrônicos ou conexão à internet, oferecendo uma experiência [illegible]. São vantagens do dicionário *on-line* a facilidade e a rapidez da busca, além de recursos adicionais, como pronúncia das palavras e acesso a informações complementares.)
2. Para vocês, qual dos formatos de dicionário é mais prático e eficiente? Por que? (Alguns estudantes podem preferir o dicionário *on-line* por conveniência, imediatismo e recursos extras. Outros podem considerar o dicionário impresso mais prático e eficiente para estudos aprofundados e leituras desconectadas ou simplesmente por apreciar a sensação de folhear as páginas.)

Para finalizar, se possível, distribua uma lista de palavras para que os estudantes pesquisem em ambos os dicionários. Em seguida, promova uma discussão em grupo para que eles compartilhem a experiência de pesquisar nos dois tipos de dicionário. Essa atividade oferece uma oportunidade de verificar possíveis dificuldades de aprendizagem em relação ao código escrito. Utilize-a para traçar algumas estratégias de remediação com os estudantes. Uma possibilidade seria trabalhar o vocabulário próximo à realidade deles, como as palavras relacionadas à atuação profissional desses estudantes. Solicite-lhes que listem essas palavras e as pesquisem nos dicionários, anotando os respectivos significados para compartilhar com os colegas.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS



VERBETE "CIDADANIA" NO **DICIONÁRIO *ONLINE* DE PORTUGUÊS**. DISPONÍVEL EM: https://www.dicio.com.br/cidadania/. ACESSO EM: 18 ABR. 2024.

- COM A AJUDA DO PROFESSOR, MARQUE **1** QUANDO A AFIRMAÇÃO SE REFERIR AO DICIONÁRIO IMPRESSO E **2** QUANDO FOR SOBRE O DICIONÁRIO *ON-LINE*.

[1] PARA ENCONTRAR O SIGNIFICADO DE UMA PALAVRA, É PRECISO SEGUIR A ORDEM ALFABÉTICA E USAR AS GUIAS LATERAIS QUE MARCAM AS LETRAS.

[2] PARA ENCONTRAR O SIGNIFICADO DE UMA PALAVRA, BASTA DIGITAR A PALAVRA NA BARRA DE PESQUISA E CLICAR NO BOTÃO DE BUSCA (LUPA).

[1] PARA USAR ESSE DICIONÁRIO, É NECESSÁRIO TER O LIVRO IMPRESSO.

[2] OFERECE SUGESTÕES DE PALAVRAS SEMELHANTES CASO A PESSOA TENHA ESCRITO A PALAVRA INCORRETAMENTE.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE ANÚNCIO DE PROPAGANDA

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

ATÉ AQUI, VOCÊ VERIFICOU COMO PESQUISAR E ACESSAR INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS E COMO EMITIR A CARTEIRA DE TRABALHO DIGITAL. ALÉM DISSO, REFLETIU SOBRE CIDADANIA E RECONHECEU AS DIFERENÇAS ENTRE UM DICIONÁRIO IMPRESSO E UM DICIONÁRIO *ON-LINE*. AGORA, VOCÊ VAI CRIAR O ANÚNCIO DE PROPAGANDA DE UM SERVIÇO PÚBLICO QUE POSSA SER OBTIDO PELA INTERNET PARA COMPARTILHAR COM SEUS CONTATOS.

PARA FAZER A ATIVIDADE, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. DEFINIÇÃO DO SERVIÇO E PÚBLICO-ALVO

- ACESSE O *SITE* https://www.gov.br/pt-br PARA CONHECER OS SERVIÇOS PÚBLICOS *ON-LINE* OFERECIDOS PELO GOVERNO.
- SELECIONE UMA CATEGORIA (AGRICULTOR, APOSENTADO, ENTRE OUTRAS) E VERIFIQUE OS SERVIÇOS OFERTADOS PARA CADA GRUPO.
- DEFINA O SERVIÇO PÚBLICO SOBRE O QUAL VOCÊ VAI INFORMAR SEUS CONTATOS.

2. REALIZAÇÃO DA PESQUISA

- FAÇA UMA PESQUISA *ON-LINE* PARA COLETAR INFORMAÇÕES DETALHADAS E CONFIÁVEIS SOBRE O SERVIÇO ESCOLHIDO.
- USE MOTORES DE BUSCA E ACESSE *SITES* OFICIAIS DO GOVERNO PARA GARANTIR A PRECISÃO DAS INFORMAÇÕES.

3. PRODUÇÃO DO TEXTO VERBAL DO ANÚNCIO

- NO TEXTO, DESTAQUE OS BENEFÍCIOS E A IMPORTÂNCIA DO SERVIÇO PARA O PÚBLICO-ALVO.
- INCLUA UMA CHAMADA, COMO "ACESSE AGORA" E "SAIBA MAIS", PARA INCENTIVAR O PÚBLICO A ACESSAR MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O SERVIÇO.
- FORNEÇA UM *LINK* PARA AS PESSOAS ACESSAREM O SERVIÇO.

4. SELEÇÃO DA PLATAFORMA DE EDIÇÃO DE IMAGEM

- SELECIONE UMA PLATAFORMA DE EDIÇÃO DE IMAGEM PARA CRIAR SEU ANÚNCIO E ESCOLHA UM ***LAYOUT***.
- ESCOLHA CORES E IMAGENS QUE CHAMEM A ATENÇÃO E QUE ESTEJAM RELACIONADAS AO SERVIÇO.

LAYOUT: MODO DE DISTRIBUIÇÃO DOS ELEMENTOS NA PÁGINA.

5. PUBLICAÇÃO DO ANÚNCIO

- COMPARTILHE O ANÚNCIO COM OS CONTATOS DO APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS QUE VOCÊ USA.

PARA AMPLIAR

- TRINDADE, Eneus. **Propaganda, identidade e discurso**: brasilidades midiáticas. Porto Alegre: Sulina, 2012.

Nessa obra, Eneus Trindade afirma que toda publicidade atua como uma forma de propaganda ao disseminar valores de consumo, mas nem toda propaganda é publicidade. O que distingue essencialmente o anúncio publicitário do anúncio de propaganda são os propósitos comunicativos. Enquanto o anúncio publicitário é elaborado para convencer o público a adquirir um produto ou um serviço, o anúncio de propaganda tem como finalidade promover uma ideia, uma ação, sem objetivo de lucro. Em ambos, contudo, são empregadas diferentes linguagens para envolver o maior número de pessoas e alcançar os objetivos pretendidos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para auxiliar os estudantes na produção do anúncio de propaganda, antes de começar a atividade, retome a definição do termo, destacando o modo como ele se organiza e as linguagens das quais pode ser constituído. Apresente exemplos e comente que um anúncio eficaz pode influenciar as decisões e o comportamento das pessoas. Depois, apresente à turma uma plataforma de edição de imagem gratuita que seja intuitiva e ofereça diversas funcionalidades para criar anúncios. Demonstre como usar as ferramentas básicas de edição, inserir e editar imagens, escolher *templates* e adicionar textos.

Em seguida, ajude os estudantes a conceber os anúncios. Incentive-os a pensar nas cores, imagens e palavras que podem ser utilizadas, bem como na sensação que desejam despertar no público-alvo. Oriente-os a fazer o esboço dos anúncios no caderno. Depois que finalizarem os rascunhos, se possível, leve-os ao laboratório de informática para que produzam os anúncios. Uma vez que tenham finalizado, revise cada anúncio produzido e forneça *feedback* para ajudá-los a melhorar o texto verbal e os elementos visuais dos anúncios.

Por fim, reserve uma aula para que os estudantes apresentem os anúncios e expliquem o raciocínio por trás das escolhas de *design* e conteúdo. Auxilie-os também no compartilhamento das criações com os contatos do aplicativo de mensagens que usam.

Caso haja recursos, proponha a reprodução impressa dos anúncios e sugira aos estudantes que os entreguem à comunidade escolar.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A fim de verificar se os objetivos de aprendizagem foram alcançados, organize a revisão do conteúdo deste tópico em três etapas.

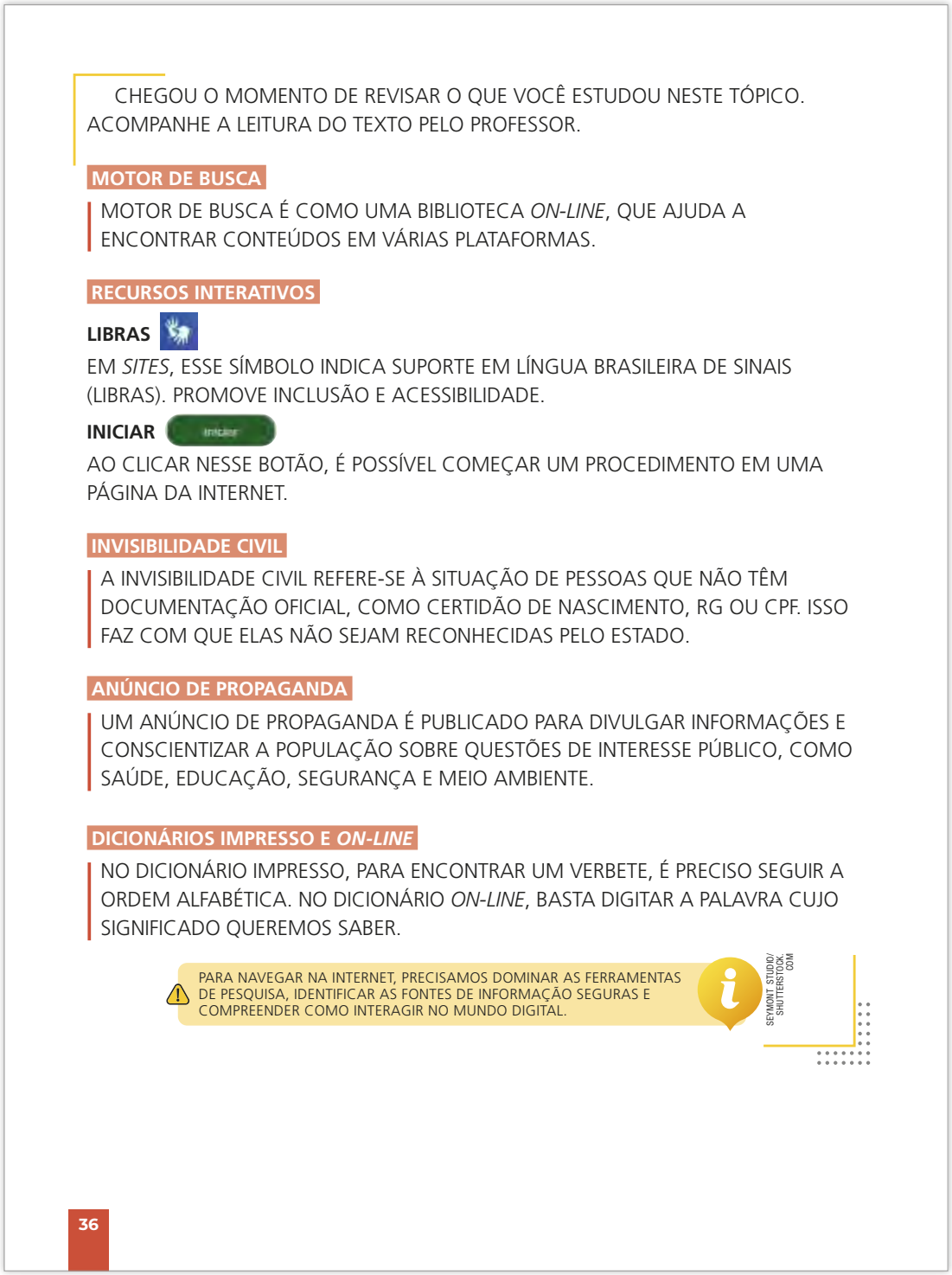
Para a **etapa 1**, se possível, reserve o laboratório de informática. No dia combinado, inicie a revisão abrindo o navegador e inserindo na aba de pesquisa a expressão "invisibilidade civil". Pergunte aos estudantes em quais dos resultados você pode clicar. Nesse momento, retome questões relacionadas à identificação de fontes confiáveis. Clique no resultado sugerido, leia o texto (ou parte dele) e promova uma discussão sobre invisibilidade civil e sobre o que os estudantes podem fazer para contribuir para a diminuição do número de pessoas sem documentos básicos no Brasil. Em seguida, entre no *site* gov.br e apresente documentos que podem ser obtidos *on-line*, além da carteira de trabalho digital, chamando a atenção para os recursos interativos Libras e Iniciar e clicando neles para retomar a função de cada um deles. Por fim, faça perguntas para avaliar a compreensão deles sobre motor de busca, invisibilidade civil e botões de interação.

Para a **etapa 2**, solicite aos estudantes que levem à aula anúncios de propaganda publicados em revistas e jornais impressos. No dia combinado, peça-lhes que compartilhem os anúncios e, com sua ajuda, selecionem dois para análise. Explore os anúncios, chamando a atenção dos estudantes para as diferentes linguagens neles presentes e para o propósito comunicativo de cada um. Depois, questione-os sobre o que são anúncios de propaganda, como eles estão organizados e com que propósito são produzidos.

Para a **etapa 3**, providencie dicionários impressos. No dia combinado, peça aos estudantes que se organizem em grupos e oriente-os a procurar a palavra "anúncio". Depois, leia a definição com cada grupo, estimulando-os a comparar a definição com o que já sabiam a respeito do termo. Em seguida, peça-lhes que comparem os dicionários impressos com os *on-line*, destacando questões relativas à interatividade e aos recursos contidos em cada um.

Por meio da revisão, verifique o que eles já sabem ou não e, assim, decida se vai avançar nos conteúdos ou se vai preparar atividades para remediar a aprendizagem.

Como sugestão de apoio para esse trabalho, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.



CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

MOTOR DE BUSCA

MOTOR DE BUSCA É COMO UMA BIBLIOTECA *ON-LINE*, QUE AJUDA A ENCONTRAR CONTEÚDOS EM VÁRIAS PLATAFORMAS.

RECURSOS INTERATIVOS

LIBRAS

EM *SITES*, ESSE SÍMBOLO INDICA SUPORTE EM LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS (LIBRAS). PROMOVE INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE.

INICIAR

AO CLICAR NESSE BOTÃO, É POSSÍVEL COMEÇAR UM PROCEDIMENTO EM UMA PÁGINA DA INTERNET.

INVISIBILIDADE CIVIL

A INVISIBILIDADE CIVIL REFERE-SE À SITUAÇÃO DE PESSOAS QUE NÃO TÊM DOCUMENTAÇÃO OFICIAL, COMO CERTIDÃO DE NASCIMENTO, RG OU CPF. ISSO FAZ COM QUE ELAS NÃO SEJAM RECONHECIDAS PELO ESTADO.

ANÚNCIO DE PROPAGANDA

UM ANÚNCIO DE PROPAGANDA É PUBLICADO PARA DIVULGAR INFORMAÇÕES E CONSCIENTIZAR A POPULAÇÃO SOBRE QUESTÕES DE INTERESSE PÚBLICO, COMO SAÚDE, EDUCAÇÃO, SEGURANÇA E MEIO AMBIENTE.

DICIONÁRIOS IMPRESSO E *ON-LINE*

NO DICIONÁRIO IMPRESSO, PARA ENCONTRAR UM VERBETE, É PRECISO SEGUIR A ORDEM ALFABÉTICA. NO DICIONÁRIO *ON-LINE*, BASTA DIGITAR A PALAVRA CUJO SIGNIFICADO QUEREMOS SABER.

PARA NAVEGAR NA INTERNET, PRECISAMOS DOMINAR AS FERRAMENTAS DE PESQUISA, IDENTIFICAR AS FONTES DE INFORMAÇÃO SEGURAS E COMPREENDER COMO INTERAGIR NO MUNDO DIGITAL.

SEYMONT STUDIO/SHUTTERSTOCK.COM

36

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

TÓPICO 4

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem conhecimentos prévios, compartilhando o que sabem ou imaginam sobre *memes*.

HUMOR NA REDE

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes falem de experiências e vivências pessoais no ambiente digital.

- *MEMES*
- RECURSOS INTERATIVOS: ÍCONES DE MÍDIAS SOCIAIS
- FINANÇAS
- TIRINHA

OBSERVE A IMAGEM E ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER.



VIOREL SIMA/SHUTTERSTOCK.COM

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que não, comentando sobre a importância de a imagem e o texto verbal se complementarem para passar a mensagem esperada ao leitor.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem que, nesse caso, é por estar acompanhado da imagem que o texto verbal ganha determinado sentido e vice-versa.

CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) VOCÊ SABE OU IMAGINA O QUE É UM *MEME*? COMENTE.

B) ONDE VOCÊ JÁ VIU OU ACHA QUE ENCONTRARIA UM *MEME*?

C) DE QUE MANEIRA A IMAGEM SE RELACIONA COM O TEXTO VERBAL NESSE *MEME*?

D) CASO OS PERSONAGENS DA IMAGEM TIVESSEM OUTRO TIPO DE EXPRESSÃO FACIAL, A MENSAGEM TRANSMITIDA PELO *MEME* TERIA O MESMO EFEITO? POR QUÊ?

E) EM SUA OPINIÃO, A FINALIDADE DESSE *MEME* É DIVERTIR O LEITOR OU CRITICAR UMA SITUAÇÃO? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes concluam que a finalidade desse *meme* é humorística.

F) SE VOCÊ FOSSE COMPARTILHAR ESSE *MEME* COM ALGUÉM, PARA QUEM O ENVIARIA? JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA. Resposta pessoal. Esse *meme* poderia ser compartilhado com pessoas da comunidade escolar que se identificassem com a situação.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Solicite aos estudantes que observem o *meme* reproduzido na abertura do tópico e incentive-os a refletir sobre o fato de que os *memes* podem transmitir emoções e ideias complexas e promover reflexões a respeito de questões sociais de maneira simplificada e acessível. Faça comentários sobre o uso de imagens de personalidades, cenas de filmes etc. em publicações para promover uma discussão sobre direitos autorais e ética na criação e no compartilhamento de *memes*. Convide os estudantes a refletir sobre o uso de imagens de professores e colegas para compor *gifs* em aplicativos de mensagens instantâneas, questionando-os se isso pode levar à prática de *bullying* e ao reforço de estereótipos. Destaque, ainda, o papel das comunidades na divulgação de *memes* cujo conteúdo se relaciona à identidade profissional, estudantil etc. de seus integrantes. Isso pode abrir espaço para conversas sobre empatia, identificação e comunidade.

Após esse momento, peça aos estudantes que respondam às questões propostas e teça comentários após a fala deles para solucionar possíveis dúvidas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Relacionar imagem e texto na produção e na compreensão do humor nos *memes*.
- Analisar o contexto de criação de *memes*, considerando os aspectos sociais e culturais que influenciam seu sentido.
- Reconhecer que os *memes* funcionam como expressões da cultura digital.
- Conscientizar-se sobre a gestão financeira pessoal por meio de *memes* relacionados a finanças, reconhecendo padrões de comportamento financeiro saudável e riscos potenciais.
- Compreender como organizar as despesas, separando as fixas das variáveis.
- Entender como os ícones das mídias sociais presentes em *sites* influenciam na visibilidade das marcas nas redes sociais.
- Avaliar as diferenças e as semelhanças entre *memes* e tirinhas, considerando o contexto de produção, os meios de circulação e a interação com o público.
- Criar *memes* que combinem humor e informações úteis sobre finanças pessoais.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, são abordados diversos conteúdos relevantes à atualidade, a fim de favorecer os estudantes na compreensão da interação entre cultura digital, cultura de *memes* e educação financeira, bem como no desenvolvimento de habilidades que os ajudem a se integrar à cultura digital de maneira responsável e ética e a tomar decisões financeiras de modo consciente.

Dimensões da cultura digital: Comunicação e colaboração *on-line*, criatividade e expressão digital e letramento digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Realize a leitura em voz alta do trecho da reportagem. Em seguida, peça aos estudantes que apresentem sua compreensão do texto e os encoraje a compartilhar suas experiências e o que sabem sobre o assunto.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **infográfico O ciclo de vida de um *meme*** examina o surgimento dos *memes*, sua concepção, esquecimento e posterior substituição por um novo *meme*.

MEMES

OS ***MEMES*** SÃO IMAGENS, VÍDEOS OU TEXTOS QUE PODEM TRATAR DE ACONTECIMENTOS ATUAIS, DAS CULTURAS POPULARES OU DE EXPERIÊNCIAS DO DIA A DIA. COM FREQUÊNCIA, APRESENTAM LINGUAGEM INFORMAL, COM GÍRIAS E EXPRESSÕES COLOQUIAIS. ISSO CONTRIBUI PARA A FÁCIL COMPREENSÃO E O APELO AO PÚBLICO.

OS *MEMES* SÃO ENCONTRADOS PRATICAMENTE EM TODAS AS MÍDIAS SOCIAIS. ELES SÃO CRIADOS, ALTERADOS E COMPARTILHADOS PELOS USUÁRIOS. EM ALGUNS CASOS, PODEM SE TORNAR VIRAIS, ISTO É, ESPALHAR-SE RAPIDAMENTE PELA INTERNET.

ACOMPANHE COM ATENÇÃO A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DE UMA REPORTAGEM.

WWW.OPOVO.COM.BR/VIDAEARTE/2022/04/02/MEMES-NA-INTERNET-CONTEUDOS-VIRAIS-PARA-ALEM-DA-SUPERFICI...

O POVO

MEMES NA INTERNET: CONTEÚDOS VIRAIS PARA ALÉM DA SUPERFICIALIDADE

OS *MEMES*, QUE FAZEM PARTE DA CULTURA DA INTERNET DESDE SEUS PRIMÓRDIOS, TAMBÉM PODEM SERVIR COMO OBJETO DE REFLEXÃO E DURABILIDADE NAS REDES

QUALQUER PESSOA QUE ESTEJA CONECTADA À INTERNET JÁ VIU UM *MEME*: SÃO AQUELES CONTEÚDOS ENGRAÇADOS E DE RÁPIDA REPRODUÇÃO QUE DOMINAM AS INTERAÇÕES SOCIAIS ENTRE USUÁRIOS DAS REDES SOCIAIS. [...]

OS *MEMES* SURGEM COMO UMA POSSIBILIDADE DE COMUNICAÇÃO EM UM AMBIENTE DIGITAL QUE PERMITE QUE AS PESSOAS INTERFIRAM NAS INFORMAÇÕES QUE SÃO TRANSMITIDAS. "DEIXAMOS DE SER MEROS OUVINTES E TELESPECTADORAS/ES, PASSANDO TAMBÉM A PRODUTORES DE CONTEÚDOS ENVOLVENDO IMAGENS, VÍDEOS E SONS (TUDO JUNTO E MISTURADO!). [...]", AFIRMA DILTON RIBEIRO COUTO JUNIOR, DOUTOR PELO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO E PROFESSOR ADJUNTO DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UERJ. [...]

HTTPS://WWW.OPOVO.COM.BR/VIDAEARTE/2022/04/02/MEMES-NA-INTERNET-CONTEUDOS-VIRAIS-PARA-ALEM-DA-SUPERFICIALIDADE.HTML

MENEZES, CLARA. *MEMES* NA INTERNET: CONTEÚDOS VIRAIS PARA ALÉM DA SUPERFICIALIDADE. **O POVO**, FORTALEZA, 2 ABR. 2022. DISPONÍVEL EM: https://www.opovo.com.br/vidaearte/2022/04/02/memes-na-internet-conteudos-virais-para-alem-da-superficialidade.html. ACESSO EM: 1º ABR. 2024.

38

PARA AMPLIAR

- TORRES, Ton. O fenômeno dos *memes*. **Ciência e Cultura**, [*s. l.*], v. 68, n. 3, jul./set. 2006. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v68n3/v68n3a18.pdf. Acesso em: 15 maio 2024.

Conceituados originalmente por Richard Dawkins como unidades de transmissão cultural, os *memes* se adaptaram ao ambiente *on-line*, tornando-se mensagens virais que reproduzem humor, política e economia, e refletem sua evolução e importância na cultura digital. Para saber mais sobre a relação entre mídias e linguagens, consulte essa obra.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

1. b) Os *memes* incentivam a participação ativa dos usuários, que deixam de ser apenas consumidores e se tornam produtores, compartilhando conteúdos de forma criativa e colaborativa.

1. RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR DE ACORDO COM O TEXTO.

A) O QUE SÃO *MEMES*? MARQUE COM **X** A AFIRMAÇÃO CORRETA.

( ) *MEMES* SÃO TEXTOS DIFÍCEIS DE ENTENDER.

( ) *MEMES* SÃO VÍRUS QUE CIRCULAM NA INTERNET.

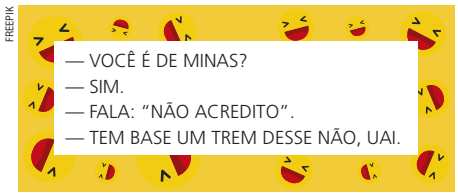
(X) *MEMES* SÃO CONTEÚDOS ENGRAÇADOS QUE FAZEM PARTE DA CULTURA DA INTERNET.

B) QUAL É A IMPORTÂNCIA DOS *MEMES* COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO EM AMBIENTES DIGITAIS?

2. COMO OS *MEMES* GERALMENTE SÃO USADOS NAS REDES SOCIAIS?

2. Os *memes* geralmente são usados para entreter, informar e comentar acontecimentos atuais de maneira bem-humorada. Além disso, são usados para expressar opiniões, fazer críticas sociais, políticas e culturais e para compartilhar experiências e sentimentos.

3. OBSERVE O *MEME* A SEGUIR.



- FORME UMA DUPLA COM UM COLEGA E PENSEM NO MODO COMO A ÚLTIMA FRASE SERIA DITA NA REGIÃO ONDE VOCÊS VIVEM. DEPOIS, COM A AJUDA DO PROFESSOR, REESCREVAM O DIÁLOGO E CRIEM UMA VERSÃO DO *MEME*.

FREEPIK

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

Organize a turma em três grupos. O primeiro deve pesquisar sobre preconceito linguístico, o segundo, sobre identidade linguística e o terceiro, sobre *bullying*. Oriente os grupos a colher informações por meio de consulta a artigos científicos, livros de referência e *sites* confiáveis. Recomende que anotem as fontes dos dados para compartilhar no dia marcado para a apresentação da pesquisa.

No dia combinado, organize o espaço da sala de aula com as carteiras em círculo. Prepare previamente perguntas para serem discutidas pelos grupos. Por exemplo: "O que é preconceito linguístico?"; "Quando ele pode ser considerado *bullying*?"; "Quais são as formas de combater essas práticas?". Promova a troca das informações com base nas perguntas, mas deixe espaço para os grupos apresentarem as informações coletadas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia as **atividades 1** e **2**, reservando um momento para que os estudantes respondam a cada questão. Depois, faça a correção, comentando os itens da atividade de acordo com as expectativas de resposta.

Para realização da **atividade 3**, organize a turma em duplas de modo que os estudantes com mais dificuldade em dominar o código escrito possam interagir com aqueles que possuem mais proficiência na escrita de textos. Assim, a interação entre os pares com uma finalidade específica, a de compor uma versão do *meme*, poderá contribuir com a aprendizagem dos estudantes em relação à escrita.

Faça a leitura da proposta e, na condução da atividade, caminhe pela sala de aula acompanhando o desenvolvimento do trabalho. Auxilie as duplas em relação a possíveis dúvidas, observando a variedade de expressões regionais nos *memes* produzidos. Depois, incentive as duplas a fazer a leitura em voz alta dos diálogos.

Por último, ressalte que a finalidade principal dos *memes* é divertir o leitor. Comente também que o modo de representar as falas de diferentes regiões ou de determinados grupos sociais pode gerar situações de sofrimento às pessoas. Discuta esse assunto com a turma e, como medida de combate ao preconceito linguístico e potencialmente à prática de *bullying*, sugere-se a realização da atividade de pesquisa proposta em **Para ampliar**.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para explorar os ícones de mídias sociais, se possível, acesse a internet para mostrar a funcionalidade deles. Em seguida, projete o trecho de reportagem reproduzido na página 38 e, apontando para os ícones, pergunte aos estudantes se já os viram e, caso os tenham visto, onde. Indague-os sobre a utilidade dessas ferramentas. Em seguida, clique em cada ícone, demonstrando suas funcionalidades. Questione os estudantes sobre a razão de esses ícones estarem incluídos em *sites* de notícias. Por fim, leia as afirmações da **atividade 2** e peça-lhes que indiquem o ícone ao qual cada afirmação se refere. Aproveite o momento para explorar outros ícones de mídias sociais, como Instagram, YouTube, Pinterest e Reddit, destacando a função de cada um.

PARA AMPLIAR

Mídia social *versus* rede social

Ainda que os termos **mídia social** e **rede social** sejam usados como sinônimos, eles têm definições distintas. **Mídia social** é um amplo conjunto de ferramentas digitais que possibilitam a criação, o compartilhamento e a troca de informações e conteúdo. São exemplos de mídias sociais os *blogs*, os fóruns *on-line*, as plataformas de compartilhamento de vídeos e as **redes sociais** (Hakam *et al.*, 2014). Por sua vez, as redes sociais são um tipo específico de mídia social que se caracteriza pela interação e pela conexão entre os indivíduos. Elas possibilitam a formação de grupos e comunidades *on-line*, nas quais os usuários podem compartilhar interesses, ideias e experiências (Coenen *et al.*, 2006).

Com base nessa diferença, neste material, os aplicativos de mensagens são considerados mídias sociais, e não redes sociais, uma vez que não apresentam as três características essenciais delas: possibilidade de criar grupos, rastreamento de conteúdo e permissão de diferentes perspectivas (Coenen *et al.*, 2006).

Referências

COENEN, T. *et al.* Knowledge sharing over Social Networking Systems: architecture, usage patterns and their application. *In*: MEERSMAN, R. *et al.* (ed.). **OTM Workshops 2006**. [*S. l.*]: Springer-verlag, 2006. p. 189-198.

HAKAM, Yahya *et al.* A review of factors affecting the sharing of knowledge in social media. **Sci.int**, [*s. l.*], v. 26, n. 2, p. 679-688, 2014.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: ÍCONES DE MÍDIAS SOCIAIS

OS ÍCONES A SEGUIR FORAM COPIADOS DA REPORTAGEM QUE VOCÊ LEU NA PÁGINA 38. OBSERVE-OS.

1.  2.  3.  4. 

PIXELS PIONEER/SHUTTERSTOCK.COM

1. Resposta pessoal. Esses ícones representam diferentes plataformas de redes sociais que as pessoas costumam usar para se comunicar e compartilhar informações, notícias, interesses pessoais e profissionais.

1. VOCÊ CONHECE ESSES ÍCONES? COMENTE COM OS COLEGAS O QUE SÃO OU O QUE VOCÊ IMAGINA QUE ELES SEJAM.
2. INDIQUE O NÚMERO CORRESPONDENTE A CADA ÍCONE NAS AFIRMAÇÕES A SEGUIR.

[3] AO CLICAR NESSE ÍCONE, VOCÊ PODE COMPARTILHAR A REPORTAGEM EM UMA REDE SOCIAL FOCADA EM CONTATOS PROFISSIONAIS E OPORTUNIDADES DE TRABALHO.

[4] AO CLICAR NESSE ÍCONE, VOCÊ PODE ENVIAR A REPORTAGEM PARA UM CONTATO EM UM APLICATIVO DE MENSAGENS.

[1] AO CLICAR NESSE ÍCONE, VOCÊ PODE COMPARTILHAR A REPORTAGEM EM SEU PERFIL EM UMA REDE SOCIAL CONHECIDA POR CONECTAR AMIGOS E FAMILIARES.

[2] AO CLICAR NESSE ÍCONE, VOCÊ PODE COMPARTILHAR A REPORTAGEM EM UMA PLATAFORMA CONHECIDA POR POSTAGENS CURTAS E ATUALIZAÇÕES RÁPIDAS.

3. É FREQUENTE ENCONTRAR ÍCONES DE MÍDIAS SOCIAIS EM *SITES* DE JORNAIS E PORTAIS DE NOTÍCIAS.
   - EM SUA OPINIÃO, POR QUE ESSES ÍCONES SÃO USADOS NESSE CONTEXTO?

MÍDIAS SOCIAIS SÃO PLATAFORMAS DIGITAIS NAS QUAIS AS PESSOAS PODEM CRIAR E COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E CONTEÚDOS VERBAIS E NÃO VERBAIS, ALÉM DE FOTOS E VÍDEOS, E INTERAGIR COM OUTROS USUÁRIOS. ELAS FACILITAM A COMUNICAÇÃO E A TROCA DE INFORMAÇÕES EM LARGA ESCALA, ALÉM DE CONTRIBUIR PARA QUE USUÁRIOS DE DIFERENTES PARTES DO MUNDO SE CONECTEM E COMPARTILHEM INTERESSES E EXPERIÊNCIAS.

3. Resposta pessoal. Os *sites* de jornais e os portais de notícias disponibilizam ícones de mídias sociais com *links* em suas páginas na internet para facilitar a interação com os leitores e ampliar o alcance das notícias e dos conteúdos.

40

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MEMES E FINANÇAS

OBSERVE OS *MEMES* A SEGUIR E ACOMPANHE A LEITURA DO PROFESSOR.



MEME SOBRE DÍVIDAS FINANCEIRAS.



MEME SOBRE DÍVIDA NO CARTÃO DE CRÉDITO.

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes pensem nos dias em que recebem o pagamento do salário, bem como quando pagam as contas.

COM BASE NA LEITURA DOS *MEMES*, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. EM SUA OPINIÃO, QUAL SERIA O MOMENTO IDEAL PARA COMPARTILHAR *MEMES* COMO ESSES? JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA.
2. EM SUA OPINIÃO, ESSES *MEMES* SÃO ENGRAÇADOS? POR QUÊ? Respostas pessoais.
3. A QUE SITUAÇÃO DA VIDA EM SOCIEDADE ESSES *MEMES* FAZEM REFERÊNCIA?

NESSES *MEMES*, VOCÊ VIU UMA MANEIRA DESCONTRAÍDA DE RETRATAR A PREOCUPAÇÃO COM AS CONTAS A PAGAR, QUE ESTÃO RELACIONADAS A **FINANÇAS**. ESSE TERMO DIZ RESPEITO AO MODO COMO PESSOAS, EMPRESAS E GOVERNOS GANHAM, GASTAM, ECONOMIZAM, INVESTEM E ADMINISTRAM SEUS RECURSOS FINANCEIROS. AGORA, VOCÊ VAI REFLETIR SOBRE A ORGANIZAÇÃO DAS DESPESAS. ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.

ORGANIZANDO AS DESPESAS

AS DESPESAS SÃO GASTOS QUE VOCÊ REALIZA AO LONGO DE UM PERÍODO. HÁ AS FIXAS EXISTENTES TODOS OS MESES COMO, POR EXEMPLO, ALUGUEL, LUZ, ENERGIA; E EXISTEM AS DESPESAS VARIÁVEIS, QUE PODEM NÃO SURGIR TODOS OS MESES COMO AS DESPESAS RELACIONADAS A CONSULTA AO MÉDICO, VETERINÁRIO E GASTOS COM VESTUÁRIO. [...]

3. Os *memes* se referem a uma problemática comum na sociedade atual: o endividamento devido ao alto consumo e à má gestão financeira.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Peça aos estudantes que descrevam as imagens que compõem os *memes* e digam o que elas transmitem. Depois, leia os *memes* e pergunte aos estudantes se os consideram engraçados e se se identificam com as situações representadas. Em seguida, leia o comando da **atividade 1** e peça aos estudantes que, em grupo, conversem sobre possíveis respostas. Em seguida, leia as **atividades 2** e **3**. Por fim, explique que a imagem de um dinossauro, um animal grande e assustador com semblante de sofrimento, e a imagem de um cachorro, com uma expressão que desperta compaixão, complementam o texto que as acompanha. Em ambas, "a expressão humana" transmite de modo exagerado a preocupação que muitas pessoas sentem ao lidar com dívidas.

PARA AMPLIAR

O termo *meme* foi cunhado por Richard Dawkins no livro **O gene egoísta**, publicado em 1976. De acordo com Dawkins, *meme* é uma unidade de transmissão cultural que se propaga de pessoa para pessoa. No entanto, com a ascensão da internet, o conceito se transformou e hoje representa uma forma específica de compartilhamento cultural rápida, replicável e modificável pelos usuários.

A cultura de *memes* é um fenômeno digital que tem se estabelecido como forma de comunicação e expressão cultural. O que começou com simples imagens acompanhadas de textos humorísticos evoluiu para formas mais complexas de expressão, podendo ser considerado uma arte emergente e um componente indispensável do tecido social da era digital.

Por meio de *memes*, indivíduos de diversas partes do mundo podem participar da cultura popular de maneiras anteriormente inimagináveis. Como refletem valores, comportamentos e preocupações de diferentes comunidades, os *memes* dependem de informações contextuais para serem entendidos e, assim, provocar reação de riso em quem os lê. Além disso, os *memes* ocupam um papel fundamental na formação de algumas comunidades *on-line* porque conferem aos usuários um senso de pertencimento. Nesse contexto, essas comunidades podem ser fontes de apoio e solidariedade, mas também perpetuar discursos de ódio e desinformação – um aspecto sombrio da cultura de *memes* que não pode ser ignorado.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para trabalhar com educação financeira, leia o texto "Organizando as despesas", cujo início se encontra na página 41, e peça aos estudantes que exponham o que entenderam, bem como os incentive a compartilhar suas experiências e opiniões sobre o assunto. Em seguida, pergunte-lhes se costumam controlar os próprios gastos e se já se sentiram culpados depois de fazer alguma compra. Depois, leia o enunciado da **atividade 4** e dê um tempo para os estudantes conversarem sobre o tema. Comente que controlar gastos é essencial para manter a situação financeira equilibrada, evitar dívidas e gastar recursos disponíveis para serem utilizados em casos de necessidade, além de satisfazer a desejos futuros. Destaque que a elaboração de um orçamento e a criação de uma lista de prioridades antes das compras pode prevenir decisões impulsivas que comprometem a saúde financeira.

Leia o comando da **atividade 5**, explicando o que são despesas fixas e despesas variáveis e citando exemplos dos dois tipos. Circule pela sala de aula para auxiliar os estudantes na tarefa, a qual oportuniza um trabalho interdisciplinar com **Matemática**. Por fim, peça-lhes que compartilhem o que aprenderam com as atividades e ressalte que a educação financeira não se restringe a saber economizar ou investir dinheiro, mas inclui a capacidade de tomar decisões conscientes sobre consumo. Atente também para o fato de que nem todas as pessoas têm rendimentos fixos, o que torna o controle financeiro mais complexo.

LEMBRE-SE DE QUE É ATRAVÉS DO CONTROLE DAS SUAS FINANÇAS QUE CONSEGUIRÁ ORGANIZAR SUAS DESPESAS. [...] VOCÊ DEVE CRIAR METAS MENSAIS E ANOTAR TODAS AS DESPESAS QUE TEVE DURANTE TODO O MÊS PARA, ASSIM, VISUALIZAR QUAIS SÃO SUAS PRIORIDADES E OS GASTOS QUE PODEM OCORRER DEPOIS. [...]

CRUZ, CLEIDE ANE BARBOSA DA *ET AL.* **CARTILHA DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA**: APRENDENDO A LIDAR COM AS FINANÇAS NA ESCOLA. SERGIPE: INSTITUTO FEDERAL, 2020. P. 15-17. DISPONÍVEL EM: https://www.ifs.edu.br/images/EDIFS/ebooks/2020/2020_corrigido/CARTILHA_DE_EDUCA%C3%87%C3%83O_FINANCEIRA_-_aprendendo_a_lidar_com_as_finan%C3%A7as_na_escola.pdf. ACESSO EM: 9 ABR. 2024.

4. DE QUE MANEIRA VOCÊ ORGANIZA SUA VIDA FINANCEIRA? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR. Resposta pessoal.

5. DEPOIS DE PENSAR SOBRE A IMPORTÂNCIA DE ORGANIZAR SEU DINHEIRO, FAÇA UMA LISTA DAS DESPESAS FIXAS QUE VOCÊ PAGA TODO MÊS, COMO ÁGUA, LUZ E ALUGUEL, E DAS DESPESAS VARIÁVEIS QUE TEVE NESTE MÊS. EM SEGUIDA:

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que fazer o planejamento das despesas mensais é fundamental para garantir o pagamento de todas as contas em dia, o que pode contribuir também para que se economize e se invista em objetivos de médio e longo prazos.

A) SOME AS DESPESAS FIXAS.

B) SOME AS DESPESAS VARIÁVEIS.

C) DEPOIS DE SABER QUANTO VOCÊ VAI GASTAR NO TOTAL (DESPESAS FIXAS + DESPESAS VARIÁVEIS), SUBTRAIA ESSE VALOR DO DINHEIRO QUE VOCÊ RECEBE NO MÊS.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

TIRINHAS EM LIVROS IMPRESSOS *VERSUS MEMES* EM REDES SOCIAIS

AGORA, VOCÊ VAI REFLETIR UM POUCO MAIS SOBRE OS *MEMES* E COMPARÁ-LOS COM TIRINHAS PUBLICADAS EM MÍDIAS IMPRESSAS.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA A TIRINHA A SEGUIR, QUE FOI PUBLICADA EM UM LIVRO.



QUINO. **TODA MAFALDA**. SÃO PAULO: MARTINS FONTES, 2003. P. 372 (TIRA 5).

PARA AMPLIAR

A educação financeira pode parecer intimidante para muitos em razão de sua terminologia técnica e seus conceitos complexos. Por isso, os *memes* são boas ferramentas para introduzir esses conceitos, quebrando barreiras quanto à aprendizagem e tornando o conteúdo mais acessível aos estudantes. Ao utilizá-los no contexto educacional, é possível iniciar conversas sobre a importância da gestão financeira, incentivando os estudantes a refletir sobre suas atitudes e seus comportamentos em relação ao dinheiro, bem como sobre a adoção de hábitos financeiros saudáveis. Isso pode incluir planejamento financeiro, economia, investimento consciente e a compreensão da importância de viver de acordo com os próprios recursos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

4. a) Resposta pessoal. O pensamento de Mafalda sugere que os anunciantes têm consciência da influência que exercem sobre as pessoas, manipulando seus desejos e comportamentos de consumo de forma quase subliminar.

JOAQUÍN SALVADOR LAVADO, MAIS CONHECIDO COMO **QUINO**, É O CARTUNISTA ARGENTINO CRIADOR DA PERSONAGEM MAFALDA. ELE TEVE UMA CARREIRA MARCADA POR PRÊMIOS E RECONHECIMENTO INTERNACIONAL. FALECEU EM 2020, AOS 88 ANOS.

1. VOCÊ ACHA ESSA TIRINHA ENGRAÇADA? COMENTE SUA OPINIÃO COM OS COLEGAS. Resposta pessoal. Os estudantes podem ou não achar a tirinha de Mafalda engraçada. Peça-lhes, contudo, que expliquem a resposta dada.
2. OBSERVE, NO PRIMEIRO QUADRINHO, AS PALAVRAS QUE MAFALDA REPETE AO ASSISTIR À TV. Os verbos são "use", "compre", "beba", "coma", "prove".
   - POR QUE ELA FICA IRRITADA COM A TV? Mafalda se irrita porque percebe que os anunciantes estão sempre mandando as pessoas fazerem coisas.
3. ALÉM DE SE EXPRESSAR PELA FALA, COMO MAFALDA MOSTRA O QUE ESTÁ SENTINDO? Mafalda demonstra suas emoções por meio de expressões faciais, gestos e ações. Notam-se, por exemplo, sua expressão de irritação ao desligar a TV e a postura pensativa ao refletir sobre o que as pessoas são.
4. OBSERVE O ÚLTIMO QUADRINHO.
   A) O QUE O PENSAMENTO DE MAFALDA REVELA SOBRE OS ANÚNCIOS NA TV?
   B) COMO ESSE PENSAMENTO DE MAFALDA SE CONECTA COM A IDEIA DA IMPORTÂNCIA DE CONTROLAR OS PRÓPRIOS GASTOS?

TIRINHAS SÃO TEXTOS CURTOS, GERALMENTE ORGANIZADOS EM TRÊS OU QUATRO QUADRINHOS, QUE VISAM TRANSMITIR HUMOR OU FAZER UMA CRÍTICA SOCIAL POR MEIO DAS LINGUAGENS VERBAL E NÃO VERBAL. ELAS PODEM SER PUBLICADAS EM JORNAIS IMPRESSOS (COM OU SEM VERSÃO DIGITAL), LIVROS, *E-BOOKS*, *BLOGS*, *SITES* E REDES SOCIAIS.

5. COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA AS AFIRMAÇÕES A SEGUIR. ESCREVA **T** PARA AS AFIRMAÇÕES REFERENTES A TIRINHAS E **M** PARA AS INFORMAÇÕES QUE TRATAM DE *MEMES*.

M PODEM SER MODIFICADOS E COMPARTILHADOS VÁRIAS VEZES.

T PERMANECEM COMO FORAM CRIADAS ORIGINALMENTE E PODEM TRAZER A ASSINATURA DO AUTOR.

T SÃO HISTÓRIAS CURTAS, GERALMENTE ORGANIZADAS EM UMA SEQUÊNCIA DE TRÊS OU QUATRO QUADRINHOS.

T TENDEM A ALCANÇAR MENOS LEITORES QUANDO SÃO PUBLICADAS EM REVISTAS, JORNAIS E LIVROS IMPRESSOS.

4. b) Em seu pensamento, Mafalda destaca a importância de as pessoas terem consciência de que são influenciadas pelos anúncios publicitários a adquirir produtos de que não precisam e a gastar mais do que podem.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Com base nas perguntas propostas na seção **Comparação entre mídias** (com início na página 42), objetiva-se incentivar a discussão sobre a influência da mídia nas decisões de consumo. Ao explorar a tirinha, chame a atenção dos estudantes para o fato de Mafalda se irritar com as incessantes ordens de consumo, ou publicidade, transmitidas pela televisão. Comente que ela expressa seu desconforto com os verbos no imperativo que simbolizam a pressão para consumir ("use", "compre", "beba", "coma", "prove") e que, após desligar a TV, ela pondera sobre a autonomia do indivíduo diante dessas ordens. Explique à turma que, ao final, a personagem liga a TV novamente e demonstra ter reconhecido a manipulação exercida pela mídia, que explora a insegurança ou a falta de autoconhecimento das pessoas para, assim, incentivar o consumo.

PARA AMPLIAR

As tirinhas são geralmente publicadas em jornais impressos ou em *sites* específicos de quadrinhos, alcançando o público que busca esse tipo de conteúdo. Compostas de sequências de quadros para contar histórias curtas, muitas vezes humorísticas, elas são tradicionalmente desenhadas, seguindo uma estrutura linear, com início, meio e fim. Os *memes*, por sua vez, emergiram no ambiente digital e circulam nas redes sociais e em aplicativos de mensagens instantâneas. Eles são mais flexíveis em formato do que as tirinhas, podendo conter imagens estáticas com texto, vídeos curtos etc. Essa adaptabilidade dos *memes* facilita sua personalização e seu compartilhamento por diferentes usuários.

O contexto de criação e recepção também varia entre esses dois gêneros de texto. Enquanto as tirinhas frequentemente são elaboradas por cartunistas e artistas profissionais, os *memes* podem ser criados por qualquer pessoa com acesso à internet, o que favorece a democratização da produção de conteúdo humorístico e crítico. Além disso, embora as tirinhas possam conter comentários sobre a atualidade, são, em geral, atemporais e abordam temas universais da condição humana. *Memes*, em contrapartida, são contextuais, pois remetem a eventos atuais, a *memes* anteriores ou à cultura *pop*.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

No momento da leitura da proposta de criação dos *memes*, ao chegar à etapa **2. Seleção de imagem**, oriente os estudantes sobre a importância de respeitar o direito de imagem. Explique a eles que o direito de imagem protege a representação visual de uma pessoa, proibindo seu uso indevido ou sem consentimento prévio. Destaque a importância de, ao criar *memes*, respeitar a dignidade e a imagem das pessoas, evitando conteúdos que possam ser prejudiciais, ofensivos ou invasivos. Incentive-os a usar imagens que estejam livres de direitos autorais ou que sejam de domínio público. Aproveite o momento para demonstrar que eles podem utilizar bancos de imagens com imagens gratuitas, como o Pexels e o Unsplash. Ressalte a responsabilidade de cada criador no que diz respeito à imagem que será compartilhada ou postada, lembrando-os de que o autor pode sofrer consequências legais por quaisquer conteúdos compartilhados na (e fora da) internet.

Ao chegar à etapa **4. Escolha da plataforma de *design***, demonstre que eles podem pesquisar plataformas de edição de fotos, como o Canva e o Fotor, para criar os *memes*, ou aplicativos de fotos, como o Capcut, para baixar imagens no celular e escrever o texto sobre elas. Em seguida, peça-lhes que selecionem um editor de imagens e mostre-lhes como usá-lo.

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE *MEME*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

ATÉ AQUI, VOCÊ EXPLOROU O MUNDO DOS *MEMES* E REFLETIU SOBRE A IMPORTÂNCIA DE CONTROLAR OS PRÓPRIOS GASTOS. ALÉM DISSO, VOCÊ FICOU SABENDO QUAL É A DIFERENÇA ENTRE *MEME* E TIRINHA.

AGORA, CHEGOU O MOMENTO DE CRIAR SEU *MEME*. COM A AJUDA DO PROFESSOR, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. DEFINIÇÃO DA SITUAÇÃO

- PENSE EM UMA SITUAÇÃO DE SUA VIDA RELACIONADA A DINHEIRO, EM QUE VOCÊ ECONOMIZE, GASTE OU SONHE COM ALGO QUE DESEJA COMPRAR.

2. SELEÇÃO DA IMAGEM

- ESCOLHA UMA IMAGEM ENGRAÇADA OU QUE CHAME A ATENÇÃO E QUE COMBINE COM A SITUAÇÃO EM QUE VOCÊ PENSOU.

3. PRODUÇÃO DO TEXTO

- COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA UMA FRASE CURTA QUE COMPLEMENTE A IMAGEM E TRANSMITA, DE FORMA HUMORÍSTICA, A MENSAGEM QUE VOCÊ DESEJA PASSAR.
- PARA PRATICAR, ANTES DE COMEÇAR A ESCREVER, USE A IMAGEM AO LADO COM OS COLEGAS PARA CRIAR UM *MEME* SOBRE CONTAS A PAGAR.



TONY CAMPBELL/SHUTTERSTOCK.COM

4. ESCOLHA DA PLATAFORMA DE *DESIGN*

- SELECIONE UM APLICATIVO OU *SITE* EM QUE SEJA POSSÍVEL COMBINAR TEXTO VERBAL E IMAGEM. PODE SER UM EDITOR DE FOTOS SIMPLES OU UMA FERRAMENTA *ON-LINE* ESPECÍFICA PARA CRIAR *MEMES*.

5. COMPARTILHAMENTO DO *MEME*

- COMPARTILHE O *MEME* COM OS COLEGAS E OUÇA OS COMENTÁRIOS DELES SOBRE SUA CRIAÇÃO.

6. PUBLICAÇÃO DO *MEME*

- APROVEITE A AVALIAÇÃO DOS COLEGAS PARA FAZER AJUSTES EM SEU *MEME*. CORRIJA OU ALTERE O QUE FOR NECESSÁRIO. DEPOIS, ENVIE-O AOS CONTATOS DO APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS QUE VOCÊ USA.

44

Caso não seja possível acessar a internet ou usar dispositivos tecnológicos, proponha uma abordagem alternativa para a criação de *memes*. Encoraje os estudantes a desenhar ou recortar figuras de revistas e jornais impressos. Depois, oriente-os a adicionar textos aos desenhos ou recortes, utilizando canetas hidrográficas. Peça aos estudantes que, antes de escrever o texto junto às imagens, esbocem suas ideias no caderno. Oriente-os a pensar na mensagem que desejam comunicar e como podem combinar texto e imagem para criar um *meme* divertido. Após eles finalizarem a produção, promova uma sessão de compartilhamento das criações da turma. Incentive os estudantes a refletir sobre o processo criativo e sobre o fato de que a combinação de texto e imagem pode comunicar ideias complexas de maneira simples e direta.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO PROFESSOR.

MEMES

OS *MEMES* FAZEM PARTE DA CULTURA DIGITAL, REFLETINDO IDEIAS E SENTIMENTOS DE FORMA DIVERTIDA OU CRÍTICA.

RECURSOS INTERATIVOS: ÍCONES DE MÍDIAS SOCIAIS

NAS MÍDIAS SOCIAIS, É POSSÍVEL COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E IDEIAS, ALÉM DE INTERAGIR COM OUTRAS PESSOAS.

FACEBOOK

ESSA REDE SOCIAL É DESTINADA À CONEXÃO ENTRE AMIGOS, FAMILIARES E CONHECIDOS. É UTILIZADA PARA COMPARTILHAR FOTOS, VÍDEOS, ATUALIZAÇÕES DE *STATUS* E NOTÍCIAS.

X

ESSA REDE SOCIAL É FOCADA NO COMPARTILHAMENTO RÁPIDO DE INFORMAÇÕES E NA COMUNICAÇÃO DIRETA POR MENSAGENS CURTAS. É AMPLAMENTE UTILIZADA PARA ACOMPANHAR NOTÍCIAS EM TEMPO REAL, EXPRESSAR OPINIÕES E PARTICIPAR DE DISCUSSÕES PÚBLICAS.

LINKEDIN

ESSA REDE SOCIAL É USADA PARA CONECTAR PROFISSIONAIS, COMPARTILHAR EXPERIÊNCIAS DE TRABALHO, PROCURAR EMPREGO E DIVULGAR OPORTUNIDADES DE CARREIRA.

WHATSAPP

ESSE APLICATIVO DE MENSAGENS INSTANTÂNEAS FACILITA A COMUNICAÇÃO PRIVADA OU EM GRUPO. É USADO PARA ENVIAR MENSAGENS DE TEXTO E DE VOZ E DOCUMENTOS E PARA FAZER CHAMADAS DE VOZ E DE VÍDEO.

FINANÇAS

O CONTROLE DOS GASTOS E O PLANEJAMENTO DAS DESPESAS FIXAS E DAS DESPESAS VARIÁVEIS SÃO FUNDAMENTAIS PARA A SAÚDE FINANCEIRA.

TIRINHAS

NAS TIRINHAS, USA-SE HUMOR PARA FAZER CRÍTICA SOCIAL E COMENTÁRIOS SOBRE A VIDA COTIDIANA, COMBINANDO AS LINGUAGENS VERBAL E NÃO VERBAL.

DICA CULTURAL

- VÍDEOS **SÉRIE "EU E MEU DINHEIRO"**, DO BANCO CENTRAL DO BRASIL. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/playlist?list=PLhqfgkxuHXh7DCFzdNt3htR_0nJr8QAlj. ACESSO EM: 23 MAIO 2024.

PARA AMPLIAR

Banco imobiliário

Esse jogo clássico de tabuleiro ganhou sua versão digital. Apresente-o aos estudantes, explicando que, ao jogá-lo, eles podem simular situações financeiras reais, como comprar, vender, negociar e construir propriedades. Destaque também que o jogo ensina a gerenciar ganhos e gastos, auxiliando a enfrentar imprevistos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Comece a revisão do conteúdo relembrando com os estudantes os objetivos deste tópico. Como sugestão, você pode utilizar a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual. Em seguida, pergunte-lhes o que aprenderam ao analisar os *memes*, sobretudo os relacionados a questões financeiras. Depois, explore as percepções dos estudantes sobre as diferentes funções das mídias sociais analisadas, comentando que cada plataforma pode ser utilizada para diferentes tipos de comunicação e para diversos objetivos, incluindo os profissionais e os pessoais. Na sequência, apresente novamente os ícones das mídias sociais e peça aos estudantes que digam como veem o papel desses ícones na promoção de conteúdo e na interação *on-line*. Promova uma reflexão sobre a organização de despesas e peça-lhes que compartilhem dicas ou métodos que consideram úteis para gerenciar suas finanças. Encerre a revisão solicitando aos estudantes que descrevam o que mais apreciaram neste tópico e o que consideraram mais desafiador. Em seguida, faça comentários positivos sobre a criatividade deles e o esforço que demonstraram na realização das atividades propostas. Termine a aula destacando que aprender a cultura dos *memes* e das mídias sociais os prepara para navegar no mundo digital de modo mais consciente e responsável.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Entender o conceito de influenciadores digitais ou *influencers*.
- Compreender que a publicidade realizada pelos influenciadores digitais pode afetar as percepções e os comportamentos de consumo de seus seguidores.
- Analisar um vídeo produzido para ser publicado em redes sociais.
- Compreender a importância dos influenciadores digitais na promoção do empoderamento de minorias.
- Identificar as diferenças entre foto digital e vídeo.
- Produzir um vídeo para rede social.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será desenvolvida uma reflexão sobre influenciadores digitais: o modo como trabalham e monetizam sua atividade, seu papel no comportamento de consumo de seus seguidores e suas potencialidades para transmissão de conhecimentos e transformação da sociedade. Alguns *influencers* indígenas serão apresentados como exemplos de uso das redes sociais para divulgar informações culturais e desfazer preconceitos e estereótipos. Além disso, será apresentada aos estudantes a diferença entre foto digital e vídeo e seus usos em redes sociais. Por fim, eles serão incentivados a produzir um vídeo curto para postagem na própria rede social.

Dimensões da cultura digital: Comunicação e colaboração *on-line*, economia digital e letramento digital.

TÓPICO 5

OS FAMOSOS DA INTERNET

- INFLUENCIADOR DIGITAL
- RECURSOS INTERATIVOS: *E-MAIL* E AJUSTE DO TAMANHO DA FONTE
- VÍDEO PARA REDE SOCIAL E FOTO DIGITAL



PROSTOCK-STUDIO/SHUTTERSTOCK.COM

NO AMBIENTE DIGITAL, MUITAS PESSOAS DIVULGAM OU COMENTAM PRODUTOS, IDEIAS OU COSTUMES.
Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE É RETRATADO NESSA FOTO? DESCREVA-A.

B) EM SUA OPINIÃO, POR QUE A PESSOA ESTÁ MOSTRANDO UM PAR DE TÊNIS?

C) VOCÊ JÁ VIU OU OUVIU FALAR DE PESSOAS QUE FAZEM ALGO PARECIDO NA INTERNET? COMENTE.

D) DE QUE MODO ATITUDES COMO ESSA PODEM INFLUENCIAR ALGUÉM EM SUA DECISÃO DE COMPRA?

E) VOCÊ JÁ COMPROU OU CONHECE ALGUÉM QUE ADQUIRIU UM PRODUTO POR TER VISTO UM VÍDEO SOBRE ELE NA INTERNET? COMENTE.

INFLUENCIADORES DIGITAIS

VOCÊ SABE O QUE É UM INFLUENCIADOR? VOCÊ SEGUE ALGUM INFLUENCIADOR NAS REDES SOCIAIS? O QUE OS INFLUENCIADORES COSTUMAM **POSTAR**? VOCÊ JÁ SEGUIU ALGUMA RECOMENDAÇÃO FEITA POR ELES?

POSTAR: PUBLICAR UM CONTEÚDO (TEXTO VERBAL, FOTO, VÍDEO OU ÁUDIO) NA INTERNET PARA QUE OUTRAS PESSOAS VEJAM E INTERAJAM.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Inicie o tópico propondo aos estudantes a seguinte pergunta: "Que influências positivas e negativas podemos encontrar na internet?". Deixe que comentem e acolha as respostas. Em seguida, solicite a eles que observem a imagem da abertura deste tópico. Nos **itens a** e **b**, espera-se que os estudantes respondam que, na imagem, é retratado um homem mostrando um par de tênis diante de um celular. Observe se eles percebem que se trata de um rapaz promovendo a venda de um par de tênis ou compartilhando sua opinião sobre o produto. Com base nas respostas do **item c**, é possível avaliar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre pessoas que divulgam ou comentam produtos nas redes sociais. Ao comentar o **item d**, incentive-os a refletir sobre o fato de que recomendações como essa podem estimular as pessoas a comprar determinado produto. Ao responder ao **item e**, os estudantes podem compartilhar experiências de compra influenciadas por algo que viram na internet, comentando os motivos que contribuíram para a aquisição da mercadoria.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INFLUENCIADOR DIGITAL OU ***INFLUENCER*** É ALGUÉM QUE CRIA CONTEÚDO *ON-LINE* PARA UMA AUDIÊNCIA ESPECÍFICA, INFLUENCIANDO A OPINIÃO E O COMPORTAMENTO DAS PESSOAS.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.

WWW.MIGALHAS.COM.BR/DEPESO/378326/A-RESPONSABILIDADE-DO-INFLUENCIADOR-DIGITAL-PELA-PUBLICIDADE-...

A RESPONSABILIDADE DO INFLUENCIADOR DIGITAL PELA PUBLICIDADE VEICULADA

É FUNDAMENTAL QUE OS DIGITAL INFLUENCERS [INFLUENCIADORES DIGITAIS] TENHAM UM OLHAR ATENTO E CUIDADOSO PARA TUDO AQUILO QUE POSSA REPRESENTAR UM RISCO PARA O SEU MAIOR ATIVO, QUE É A SUA REPUTAÇÃO, SEM PREJUÍZO DE VER SUA IMAGEM **MACULADA** *PERANTE SEUS SEGUIDORES.*

LAURA MORGANTI E MARIANA CASTRO
SEXTA-FEIRA, 9 DE DEZEMBRO DE 2022
ATUALIZADO ÀS 07:22

MACULADA: AFETADA DE FORMA NEGATIVA.

COM O ADVENTO DA INTERNET, AS FORMAS DE FAZER PUBLICIDADE E A VENDA DE PRODUTOS E SERVIÇOS FORAM REVOLUCIONADAS, NA MEDIDA QUE PLATAFORMAS DE COMUNICAÇÃO *ON-LINE* PASSARAM A FACILITAR NÃO SÓ A VEICULAÇÃO DE PROPAGANDAS, COMO TAMBÉM A COMPRA DE PRODUTOS. [...]

ATUALMENTE, É EXTREMAMENTE COMUM QUE INFLUENCIADORES FIRMEM PARCERIAS COM MARCAS DE PRODUTOS OU SERVIÇOS, PODENDO RECEBER **REMUNERAÇÃO EM ESPÉCIE**, PATROCÍNIO OU PRODUTOS/SERVIÇOS EM TROCA DE REALIZAREM A PROPAGANDA E A DIVULGAÇÃO DA MARCA CONTRATADA EM SUAS REDES SOCIAIS. [...]

REMUNERAÇÃO EM ESPÉCIE: VALOR EM DINHEIRO RECEBIDO PELA REALIZAÇÃO DE UM TRABALHO.

HTTPS://WWW.MIGALHAS.COM.BR/DEPESO/378326/A-RESPONSABILIDADE-DO-INFLUENCIADOR-DIGITAL-PELA-PUBLICIDADE-VEICULADA

MORGANTI, LAURA; CASTRO, MARIANA. A RESPONSABILIDADE DO INFLUENCIADOR DIGITAL PELA PUBLICIDADE VEICULADA. **MIGALHAS**, 9 DEZ. 2022. DISPONÍVEL EM: https://www.migalhas.com.br/depeso/378326/a-responsabilidade-do-influenciador-digital-pela-publicidade-veiculada. ACESSO EM: 7 MAIO 2024.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. POR QUE A INFORMAÇÃO "ATUALIZADO ÀS 07:22" FOI INCLUÍDA NO TEXTO? O QUE ISSO INDICA? COMENTE. A informação "Atualizado às 07:22" mostra que o texto foi revisado após a publicação para que as informações estivessem corretas e atualizadas.

PARA AMPLIAR

- TRABALHEIRA #19: O *influencer*-celebridade está com os dias contados? Entrevistadores: Ana Aranha e Carlos Juliano Barros. [*S. l.*]: **Repórter Brasil**, 20 abr. 2023. *Podcast*. Disponível em: https://reporterbrasil.org.br/2023/04/trabalheira-19-o-influencer-celebridade-esta-com-os-dias-contados/. Acesso em: 17 maio 2024.

Nesse *podcast*, os entrevistados conversam sobre as perspectivas para o influenciador digital nos tempos atuais e a necessidade de construir uma audiência com base na defesa de uma causa. Como atividade extraclasse, peça aos estudantes que ouçam o episódio para comentá-lo na aula seguinte.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O ***podcast* Livros, resenhas e influenciadores digitais** problematiza a forma como alternamos entre o real e o digital movimentam o mercado livreiro.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para verificar se todos compreenderam o que é um influenciador digital, pergunte aos estudantes se algum deles segue algum *influencer*. Peça-lhes que contem aos colegas quem é a pessoa e que tipo de atividade ela desenvolve *on-line*. Observe se eles conseguem discernir o tipo de influência exercida. Pode ser que o *influencer* promova marcas, produtos, lugares, comportamentos, visão política etc.

Antes da leitura, chame a atenção para todos os elementos que acompanham o texto escrito, como aba de endereço e botões com atalhos para seções da página. Verifique se os estudantes reconhecem que se trata de um texto da internet.

Após a leitura, pergunte por que "imagem" e "reputação" são tão importantes para os *influencers*. No fim da conversa, espera-se que todos os estudantes compreendam que os influenciadores digitais se comportam em seus perfis como personagens, de acordo com o que os seguidores esperam, e promovem o que interessa ao público deles. Isso porque, caso eles cometam um descuido que permita ao público perceber alguma característica reprovável, correm o risco de perder prestígio e, com isso, parcerias firmadas com empresas e agências.

Ao tratar da **atividade 1**, comente que notícias, reportagens e outras publicações escritas na internet podem ser atualizadas ou complementadas a qualquer momento, à medida que novas informações são coletadas. Essa característica será abordada com mais profundidade nos próximos tópicos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao corrigir a **atividade 2**, comente com a turma a relação entre o consumo e as redes sociais. Destaque a importância de ter ciência de que os perfis de influenciadores são utilizados por empresas para emitir opiniões favoráveis sobre seus produtos com o intuito de levar os seguidores a adquiri-los.

Após a leitura do texto da **Roda de conversa**, pergunte: "Quem já adquiriu um produto porque foi incentivado por um *influencer*?"; "Qual foi o produto adquirido?"; "Você precisava de fato desse produto?"; "O produto atendeu a suas expectativas?". Incentive os estudantes a responder às questões e conduza as reflexões sobre o tema de modo que eles percebam os riscos dessa prática, que pode induzi-los a comprar algo de que não precisam ou que não os satisfaça ou a deixar de adquirir itens essenciais para comprar um produto semelhante ao anunciado pelo influenciador.

Ao ler o texto da seção **Componentes da mídia**, incentive os estudantes a conjecturar sobre cada ícone evidenciado na imagem. Ouça as respostas e depois leia em voz alta a descrição. Além dos dois ícones descritos, a imagem apresenta os ícones para compartilhar o conteúdo em redes sociais, curtir a publicação e fazer comentários sobre ela.

Os ícones usados para ajustar o tamanho da fonte diferenciam o texto digital do texto impresso. No texto publicado em meio digital, geralmente, é possível personalizar o tamanho das letras, adaptando-o à necessidade do leitor.

2. DE ACORDO COM O TEXTO, RELACIONE OS ITENS DAS COLUNAS.

INFLUENCIADORES DIGITAIS	POSSIBILITAM A TROCA DE PRODUTOS OU DE DINHEIRO POR PUBLICIDADE.
PLATAFORMAS DE COMUNICAÇÃO *ON-LINE*	FACILITAM A VEICULAÇÃO DE PROPAGANDAS E A COMPRA DE PRODUTOS.
PARCERIAS COM MARCAS	INFLUENCIAM OPINIÕES E COMPORTAMENTOS.

RODA DE CONVERSA

OS INFLUENCIADORES DIGITAIS TÊM UM PAPEL IMPORTANTE NA MANEIRA COMO PERCEBEMOS E CONSUMIMOS PRODUTOS.

- QUAIS SÃO OS RISCOS DE SEGUIR AS RECOMENDAÇÕES DE COMPRAS DOS INFLUENCIADORES? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: *E-MAIL* E AJUSTE DO TAMANHO DA FONTE

NA **PÁGINA DA *WEB*** EM QUE FOI PUBLICADO O TEXTO QUE VOCÊ LEU, APARECEM OS ÍCONES A SEGUIR. VOCÊ SABE PARA QUE ELES SERVEM?

PÁGINA DA *WEB*: TELA OU DOCUMENTO QUE VOCÊ VÊ NO NAVEGADOR DA INTERNET QUANDO ACESSA UM *SITE*. A PALAVRA *WEB* É UMA REDUÇÃO DO TERMO EM INGLÊS *WORLD WIDE WEB* (WWW), QUE SIGNIFICA "REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES".



HTTPS://WWW.MIGALHAS.COM.BR/DEPESO/378326/A-RESPONSABILIDADE-DO-INFLUENCIADOR-DIGITAL-PELA-PUBLICIDADE-VEICULADA

ÍCONE UTILIZADO PARA ENTRAR EM CONTATO POR *E-MAIL* COM O AUTOR OU COM O *SITE* DA PUBLICAÇÃO.

A- A+ ÍCONES USADOS PARA AJUSTAR O TAMANHO DA LETRA NO TEXTO, TORNANDO-A MENOR (**A-**) OU MAIOR (**A+**).

- EM SUA OPINIÃO, ESSES ÍCONES SÃO ÚTEIS? POR QUÊ? COMENTE COM OS COLEGAS. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes digam que os ícones para ajustar o tamanho da fonte melhoram a acessibilidade enquanto o ícone *e-mail* facilita a comunicação dos usuários da internet com o *site*.

48

PARA AMPLIAR

Permutas e *unboxing*

Em muitos casos, o influenciador digital pode receber remuneração em forma de permuta. Por exemplo, uma empresa dá ao *influencer* um produto que ele quer ou está precisando, como um celular ou uma roupa, em troca de um *post* descrevendo e elogiando esse produto. O influenciador também pode usufruir de uma experiência, como uma estadia em um hotel, uma refeição ou um espetáculo, em troca de uma postagem recomendando a mesma experiência a seus seguidores.

São comuns vídeos gravados ou ao vivo em que o *influencer* abre produtos recebidos de empresas e mostra-os a seus seguidores. Essa prática é chamada de *unboxing*, que significa "desembalar". É uma estratégia para aumentar a curiosidade e o desejo do consumidor pelos produtos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INFLUENCIADORES E CULTURAS INDÍGENAS

VOCÊ CONHECE ALGUM INFLUENCIADOR INDÍGENA? O QUE VOCÊ APRENDEU COM ESSA PESSOA SOBRE A CULTURA DELA? QUAIS ASPECTOS DAS CULTURAS INDÍGENAS VOCÊ CONHECEU POR MEIO DE INFLUENCIADORES NAS REDES SOCIAIS?

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DA TRANSCRIÇÃO DO VÍDEO PUBLICADO EM UMA REDE SOCIAL PELO INFLUENCIADOR INDÍGENA CRISTIAN WARI'U.

OS **VÍDEOS** FEITOS PARA REDES SOCIAIS SÃO CURTOS, GERALMENTE TÊM DURAÇÃO DE 15 A 60 SEGUNDOS, E PODEM ABORDAR DIVERSOS ASSUNTOS COM DIFERENTES PROPÓSITOS.



HTTPS://WWW.TIKTOK.COM/@CRISTIANWARIU/VIDEO/7277971336732049977?_R=1_T=8LBH8SXMJH0

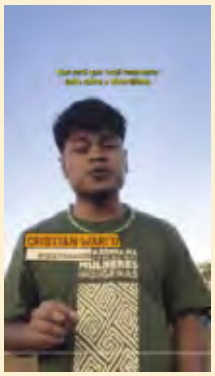
COCARES INDÍGENAS

MARI GUAJAJARA (@MARIGUAJAJARA): MUITOS DE VOCÊS PODEM TER A IMPRESSÃO QUE ESSE SÍMBOLO TÃO ICÔNICO DOS POVOS INDÍGENAS SEJA MUITO SIMPLES.

CRISTIAN WARI'U (@CRISTIANWARIU): MAS SERÁ QUE VOCÊ REALMENTE SABE SOBRE A DIVERSIDADE E OS SEGREDOS QUE ESSES ADEREÇOS REVELAM?

[...]

MARI GUAJAJARA (@MARIGUAJAJARA): PRIMEIRAMENTE, O QUE É UM COCAR?



HTTPS://WWW.TIKTOK.COM/@CRISTIANWARIU/VIDEO/7277971336732049977?_R=1_T=8LBH8SXMJH0

CRISTIAN WARI'U (@CRISTIANWARIU): UM COCAR É UM ADORNO TRADICIONAL USADO POR DIVERSOS POVOS INDÍGENAS DO BRASIL.



HTTPS://WWW.TIKTOK.COM/@CRISTIANWARIU/VIDEO/7277971336732049977?_R=1_T=8LBH8SXMJH0

MARCIELY TUPARI (@AYATUPARI): E UMA DAS COISAS MUITO IMPORTANTES DO COCAR DO MEU POVO É QUE, MESMO QUE VOCÊ VEJA ALGUÉM USANDO COCAR MUITO PARECIDO, VOCÊ CONHECE PELO TRANÇADO QUE ELE TEM. A GENTE FALA TAMBÉM QUE ANTES O COCAR NÃO ERA USADO PELAS MULHERES, MAS HOJE A GENTE ESTÁ USANDO TAMBÉM COMO UMA FORMA DE EMPODERAMENTO PARA NÓS.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura da transcrição do vídeo, faça as perguntas iniciais e incentive os estudantes a compartilhar suas respostas. Caso haja na turma algum estudante seguidor de um *influencer* indígena, peça-lhe que diga o nome dessa pessoa e o tipo de conteúdo que ela produz. Há muitos indígenas ativos nas redes sociais produzindo vídeos culturais, educacionais, instrutivos e humorísticos. É possível aprender sobre culturas indígenas seguindo influenciadores que se preocupam em mostrar sua vida cotidiana e seus costumes. Prepare a turma para a leitura explicando que o texto contém a transcrição da fala de três indígenas sobre o adereço cocar.

Leia o texto pausadamente e chame a atenção dos estudantes para os detalhes das imagens. Evidencie que, além de explicar o que é um cocar, o vídeo demonstra a diversidade dos povos indígenas e a importância do uso do adereço pelas mulheres como meio de empoderamento feminino.

PARA AMPLIAR

- TURATO, Luiza de Fátima. **TIK...TOK... seu despertar como recurso pedagógico na desnaturalização de estereótipos de gênero**. 2022. Dissertação (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, 2022. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/9aba957a-66bd-4a96-962f-9f46fe3e5f03/content. Acesso em: 17 maio 2024.

Os vídeos postados em redes sociais podem ser importantes ferramentas para a educação e a transformação social. Na dissertação indicada, a pesquisadora Luiza de Fátima Turato estuda a fundo a transformação produzida por vídeos curtos nas visões de mundo acerca de antigos preconceitos e estereótipos de gênero. A leitura é indicada para a melhor compreensão dessas novas ferramentas e suas potencialidades.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia com os estudantes o texto do boxe sobre o influenciador indígena e os tipos de conteúdo postados por ele. Incentive-os a ver outras postagens de Cristian.

É possível desenvolver a interdisciplinaridade com o componente curricular **Geografia**. Para isso, utilize um mapa do Brasil para localizar e explorar as características do território onde nasceu o *influencer* Cristian Wari'u Tseremey'wa. Se julgar oportuno, acesse com a turma o *site* **Terras indígenas no Brasil**, no *link* https://terrasindigenas.org.br/pt-br/terras-indigenas/3789 (acesso em: 17 maio 2024). Nele, além do mapa, é possível verificar os povos que habitam cada território, a população indígena por povo, informações sobre o meio ambiente e ameaças sofridas, entre outros dados. Ao refletir com os estudantes sobre a **atividade 1**, pergunte-lhes se antes da leitura conheciam a simbologia representada pelo cocar. Esse é um bom exemplo de vídeo curto publicado em rede social que é informativo e educativo.

Na **atividade 2**, espera-se que os estudantes respondam à questão considerando o contexto da fala.

Em seguida, recomenda-se a exibição integral do vídeo. Nele, há outras informações importantes a respeito da cultura indígena.

A **Roda de conversa** evidencia a importância dos influenciadores indígenas. Promova uma reflexão sobre a importância do meio digital como ferramenta para uma minoria étnica expandir sua voz na sociedade brasileira, expor sua cultura, defender seu território, reivindicar direitos e lutar contra preconceitos.

1. O cocar é um adorno tradicional, usado por diversos povos indígenas, que carrega significados culturais e representa a identidade e a história de cada povo, além de ser um símbolo de liderança e empoderamento.

[...]

MARI GUAJAJARA (@MARIGUAJAJARA): NO ENTANTO, É IMPORTANTE RESSALTAR QUE ALGUNS POVOS INDÍGENAS NÃO USAM COCAR.

CRISTIAN WARI'U (@CRISTIANWARIU): E UTILIZAM OUTROS ADEREÇOS TÃO BONITOS QUANTO.

MARI GUAJAJARA (@MARIGUAJAJARA): DA PRÓXIMA VEZ QUE VOCÊ VÊ ALGUÉM DE COCAR OU UM OUTRO ADEREÇO NA CABEÇA, SAIBA QUE VOCÊ ESTÁ VENDO UMA AMOSTRA DA RIQUEZA DA NOSSA CULTURA.

CRISTIAN WARI'U (@CRISTIANWARIU): ESPERO QUE TENHAM APRECIADO ESSE MARACA'Í E QUE CONTINUEMOS A APRENDER E VALORIZAR AS TRADIÇÕES DOS POVOS INDÍGENAS DO BRASIL.

COCARES INDÍGENAS. [S. L.: S. N.], 2023. 1 VÍDEO (1MIN39S). PUBLICADO PELO CANAL CRISTIANWARIU. DISPONÍVEL EM: https://www.tiktok.com/@cristianwariu/video/7277977133673204997?_r=1&_t=8lbhb5xmJh0. ACESSO EM: 7 MAIO 2024.

CRISTIAN WARI'U TSEREMEY'WA É UM INDÍGENA DA ETNIA XAVANTE. NASCIDO NA TERRA INDÍGENA PARABUBURE, NA REGIÃO DO VALE DO ARAGUAIA, EM MATO GROSSO, ELE USA AS REDES SOCIAIS E OUTRAS PLATAFORMAS DA INTERNET PARA DESFAZER PRECONCEITOS E ESTEREÓTIPOS SOBRE OS POVOS INDÍGENAS.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUAL É A IMPORTÂNCIA DO COCAR PARA ALGUMAS ETNIAS INDÍGENAS? COMENTE.
2. NO ENCERRAMENTO DO VÍDEO, CRISTIAN DIZ: "ESPERO QUE VOCÊS TENHAM APRECIADO ESSE MARACA'Í". MARQUE COM **X** A AFIRMAÇÃO QUE VOCÊ CONSIDERA CORRETA SOBRE O SIGNIFICADO DA PALAVRA **MARACA'Í**.

- [ ] **MARACA'Í**, NA FALA DE CRISTIAN, SIGNIFICA "MARACÁ".
- [x] **MARACA'Í**, NA FALA DE CRISTIAN, SIGNIFICA "VÍDEO".
- [ ] **MARACA'Í**, NA FALA DE CRISTIAN, SIGNIFICA "COCAR".

RODA DE CONVERSA

PENSE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO DE INFLUENCIADORES, COMO CRISTIAN WARI'U, E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE A QUESTÃO A SEGUIR.

- POR QUE AÇÕES DE INFLUENCIADORES INDÍGENAS SÃO IMPORTANTES?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que ações como as de Cristian Wari'u contribuem para desfazer estereótipos e mostrar a riqueza das tradições indígenas, valorizando, assim, a cultura desses povos.

PARA AMPLIAR

- RIOS, Layanda do Amaral; SILVA, Cláudia. Influenciadores digitais indígenas: o Instagram como mídia para manifestação identitária e ativista de indígenas da Amazônia brasileira. **Brazilian Creative Industries Journal**, Novo Hamburgo, v. 3, n. 1, jan./jun. 2023. Disponível em: https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/brazilian creativeindustries/article/view/3206/3175. Acesso em: 17 maio 2024.

Nesse artigo, são relatados os resultados de uma pesquisa feita por meio da análise de dez perfis de influenciadores indígenas ao longo de um mês. Postagens de caráter ativista e identitário foram prevalecentes; porém, também foi identificada a presença de *marketing* e parcerias pagas.

No resumo do artigo, as autoras comentam: "[...] as redes sociais têm sido utilizadas como meio para manifestação de uma minoria étnica e como espaço de inclusão e discussão sobre a situação dessas comunidades, antes com pouca visibilidade e representatividade na mídia tradicional" (p. 216).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

VÍDEO PARA REDE SOCIAL *VERSUS* FOTO DIGITAL

VOCÊ COSTUMA TIRAR FOTOS OU GRAVAR VÍDEOS? O QUE VOCÊ PREFERE: PUBLICAR FOTOS OU VÍDEOS?

A **FOTO DIGITAL** CAPTURA MOMENTOS EM IMAGENS ESTÁTICAS, REGISTRANDO INSTANTES ESPECÍFICOS. JÁ O **VÍDEO** PARA REDE SOCIAL É UM FILME CURTO QUE PODE MOSTRAR, POR EXEMPLO, MOMENTOS DO DIA A DIA, DICAS E PIADAS. ELE COSTUMA SER FEITO PARA ENTRETER, INFORMAR E ENGAJAR O PÚBLICO.

VEJA A FOTO DE CRISTIAN WARI'U POSTADA EM UMA REDE SOCIAL.



HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/P/CGQWLKQN-WG/

POST DE CRISTIAN WARI'U EM UMA REDE SOCIAL NO DIA 12 DE OUTUBRO DE 2020. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/CGQwlkQn-Wg/. ACESSO EM: 7 MAIO 2024.

1. CONVERSE COM UM COLEGA SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

A) COMO ESSA FOTO PODE CONTRIBUIR PARA A REPRESENTAÇÃO DA CULTURA DE CRISTIAN NA REDE SOCIAL?

B) O QUE O NÚMERO DE CURTIDAS DESSE *POST* INDICA SOBRE O IMPACTO QUE A POSTAGEM TEVE?

2. COM A AJUDA DO PROFESSOR, MARQUE COM **V** AS INFORMAÇÕES SOBRE VÍDEO E COM **F** AS QUE SE REFEREM A FOTO DIGITAL.

F PODE SER IMPRESSA OU COMPARTILHADA NAS REDES SOCIAIS.

V GERALMENTE, É CURTO PARA MANTER A ATENÇÃO DO PÚBLICO.

V PODE CONTER LEGENDAS PARA TRANSMITIR A MENSAGEM MESMO SEM ÁUDIO.

V PODE CONTER MÚSICAS E EFEITOS SONOROS.

PARA AMPLIAR

- COMO tirar fotos profissionais com o celular passo a passo. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (6min37s). Publicado pelo canal Nuvemshop. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cYTK16Td1qc. Acesso em: 12 maio 2024.

O vídeo indicado oferece dez dicas para tirar boas fotos com a câmera do celular. Se possível, assista ao vídeo com a turma e, depois, proponha uma sessão de fotos para que os estudantes coloquem em prática o que aprenderam. Eles podem fotografar os colegas e elementos da sala de aula. Ressalte a importância de pedir permissão aos colegas antes de captar imagens deles.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia com a turma o parágrafo sobre a diferença entre foto digital e vídeo. Pergunte aos estudantes de qual dos dois recursos eles mais gostam e qual utilizam. Ouça as respostas com atenção e incentive-os a expor o propósito do uso desses recursos. Amplie a discussão perguntando a eles se concordam que tanto a foto como o vídeo são expressões artísticas.

Depois de explorar com os estudantes o *post* reproduzido, leia o enunciado da **atividade 1**. No **item a**, espera-se que os estudantes concluam que a foto ajuda na representação e na valorização da cultura indígena ao mostrar suas características únicas, como adereços e pintura corporal, possivelmente aumentando a conscientização e a apreciação de tradições que podem ser menos conhecidas pelo público geral da rede social. No **item b**, espera-se que os estudantes infiram que o número de curtidas sugere que a publicação teve um alcance significativo, podendo indicar também o interesse do público pela cultura que o titular do perfil representa. A **atividade 2** apresenta importantes características de cada uma das mídias. Se julgar oportuno, amplie a atividade apresentando outras características delas, como a linguagem utilizada, a importância da legenda em fotos, os temas e o suporte utilizado.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Oriente os estudantes a produzir o vídeo para as redes sociais individualmente. No entanto, atente à realidade de cada um. É possível que falte equipamento adequado para alguns; outros podem não ter o letramento digital necessário para realizar todas as etapas do processo. Se isso acontecer, peça-lhes que se organizem em grupos, de modo que em cada equipe haja pelo menos um estudante capaz de auxiliar os demais, podendo inclusive filmar e editar o material dos demais com o próprio equipamento. Incentive todos a gravar e editar o vídeo.

Antes de iniciar a atividade, é aconselhável assistir com a turma ao vídeo indicado na **Dica cultural**. Fique atento à escolha temática de cada um. Certifique-se de que não sejam abordadas situações perigosas ou violentas nem representados estereótipos ou depreciações.

Quando os vídeos estiverem prontos, peça aos estudantes que os apresentem a você e aos colegas antes de postá-los nas redes sociais. Reserve uma aula para essas apresentações. É possível que sugestões e críticas sejam acatadas e que o vídeo seja editado novamente. Recomende aos estudantes que apliquem legendas automáticas, disponíveis em aplicativos de edição de vídeo e nas redes sociais, a fim de torná-lo acessível. Ao final dessa aula, explique que a legenda da postagem do vídeo é um texto curto que resume a temática apresentada.

Oriente os estudantes a acompanhar por um tempo o engajamento gerado pelo vídeo postado. Se possível, semanas depois, retome a temática perguntando a cada um como tem sido a experiência.

Com base na experiência de criação de vídeos, é possível identificar se há estudantes com interesse em trabalhar como influenciadores digitais. Nesse caso, se considerar pertinente, converse com eles sobre as habilidades, a responsabilidade e a conduta ética necessárias para desempenhar esse papel profissionalmente.

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE VÍDEO PARA REDES SOCIAIS

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE O PAPEL DOS INFLUENCIADORES DIGITAIS E CONHECEU A IMPORTÂNCIA DOS INFLUENCIADORES INDÍGENAS PARA A VALORIZAÇÃO DE SUAS CULTURAS. ALÉM DISSO, VOCE FEZ UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE VÍDEOS E FOTOS DIGITAIS.

CHEGOU O MOMENTO DE VOCÊ CRIAR UM VÍDEO, DE 15 A 60 SEGUNDOS, SOBRE SEU MODO DE VIDA E PUBLICÁ-LO EM UMA REDE SOCIAL. PARA ISSO, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

OS VÍDEOS PUBLICADOS NAS REDES SOCIAIS SÃO GERALMENTE CURTOS. ELES CHAMAM A ATENÇÃO DOS USUÁRIOS E PROVOCAM INTERAÇÕES, TORNANDO-SE PEÇAS CENTRAIS PARA O ENGAJAMENTO *ON-LINE*.

DICA CULTURAL

- VÍDEO **DICAS DE COMO GRAVAR UM BOM VÍDEO NAS REDES SOCIAIS**. APRESENTAÇÃO: NATHALIA VERDERI. [*S. L.*: *S. N.*], 2023. 1 VÍDEO (7MIN55S). PUBLICADO NO CANAL OHQUEMFALA! COMUNICAÇÃO E ORATÓRIA. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=CsXD9egvANE. ACESSO EM: 7 MAIO 2024.

  NESSE VÍDEO, NATHALIA VERDERI MOSTRA A DIFERENÇA QUE A ILUMINAÇÃO, O MICROFONE E A ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO FAZEM NA HORA DE GRAVAR UM VÍDEO PARA POSTAR NAS REDES SOCIAIS.

1. PLANEJAMENTO

- ESCOLHA UM ASPECTO CULTURAL OU UMA PRÁTICA DE SUA COMUNIDADE OU DE SUA FAMÍLIA SOBRE O QUAL VOCÊ DESEJA FALAR.

2. PREPARAÇÃO

- PREPARE O CENÁRIO PARA A GRAVAÇÃO.
- ORGANIZE OS ELEMENTOS CULTURAIS, COMO OBJETOS OU IMAGENS, QUE VOCÊ PLANEJA MOSTRAR NO VÍDEO, DEIXANDO-OS VISÍVEIS.

3. GRAVAÇÃO

- PREPARE A CÂMERA DO CELULAR OU OUTRO DISPOSITIVO ELETRÔNICO PARA GRAVAR.
- VERIFIQUE SE A ILUMINAÇÃO E O SOM ESTÃO ADEQUADOS.
- GRAVE O VÍDEO.

4. REVISÃO

- ASSISTA AO VÍDEO VÁRIAS VEZES PARA VERIFICAR SE A MENSAGEM ESTÁ COMPREENSÍVEL E SE OS ELEMENTOS VISUAIS SÃO APRESENTADOS DE FORMA APROPRIADA.

PARA AMPLIAR

- STOKEL-WALKER, Chris. **TikTok Boom**: um aplicativo viciante e a corrida chinesa pelo domínio das redes sociais. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

O jornalista Chris Stokel-Walker analisa nesse livro a origem, o propósito, o funcionamento e os desdobramentos do aplicativo mais conhecido por tornar famosa a linguagem dos vídeos curtos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

- ESCREVA UM PEQUENO TEXTO PARA ACOMPANHAR SEU VÍDEO.
- EXIBA O VÍDEO A AMIGOS E FAMILIARES E PEÇA A ELES QUE DIGAM SE SUA MENSAGEM ESTÁ FÁCIL DE ENTENDER.

5. PUBLICAÇÃO

- PUBLIQUE O VÍDEO FINALIZADO NA REDE SOCIAL DE SUA ESCOLHA.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

INFLUENCIADOR DIGITAL

O INFLUENCIADOR DIGITAL UTILIZA SUA PRESENÇA NAS REDES SOCIAIS PARA INFLUENCIAR DECISÕES E COMPORTAMENTOS.

RECURSOS INTERATIVOS

APRENDER A NAVEGAR NA *WEB* INCLUI CONHECER OS ÍCONES QUE MELHORAM A LEITURA DOS CONTEÚDOS POSTADOS E A INTERAÇÃO COM ELES.

ÍCONE *E-MAIL*

O ÍCONE COMUMENTE INDICA UM MEIO DE CONTATAR OS RESPONSÁVEIS PELO *SITE* OU DE COMPARTILHAR O CONTEÚDO POR *E-MAIL*.

ÍCONES PARA AJUSTAR O TAMANHO DA FONTE

COM OS ÍCONES **A-** E **A+**, É POSSÍVEL ALTERAR O TAMANHO DA FONTE DO TEXTO PARA TORNAR A LEITURA MAIS CONFORTÁVEL, ATENDENDO ÀS NECESSIDADES VISUAIS DE CADA UM.

VÍDEO PARA REDE SOCIAL

VÍDEO PARA REDE SOCIAL É UM FILME CURTO, COMPARTILHADO NAS REDES SOCIAIS, QUE PODE OU NÃO CONTER ELEMENTOS SONOROS.

FOTO DIGITAL

A FOTO DIGITAL FAZ O REGISTRO DE UM INSTANTE EM UMA IMAGEM ESTÁTICA.

NA ERA DIGITAL, OS INFLUENCIADORES DESEMPENHAM UM IMPORTANTE PAPEL. ELES PODEM INFLUENCIAR AS PESSOAS EM SUAS DECISÕES DE COMPRA, MAS TAMBÉM INCENTIVAR A VALORIZAÇÃO DE CULTURAS.



VENIMO/SHUTTERSTOCK.COM

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PARA AMPLIAR

- SOARES, Dennis Verbicaro; LEAL, Pastora do Socorro Teixeira. Consumidor e redes sociais: a nova dimensão do consumismo no espaço virtual. **Revista Pensamento Jurídico**, São Paulo, v. 14, n. 1, jan./jul. 2020. Disponível em: https://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/documentacao_e_divulgacao/doc_biblioteca/bibli_servicos_produtos/bibli_informativo/bibli_inf_2006/RPensam-Jur_v.14_n.1.10.pdf. Acesso em: 17 maio 2024.

O artigo sugerido contém uma reflexão a respeito da relação entre os consumidores e as redes sociais. De acordo com os autores, os consumidores se encontram em um paradoxo de benefícios e malefícios causados pelas mídias digitais.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na revisão do conteúdo sobre influenciadores, escreva na lousa duas colunas encabeçadas com as palavras: **decisões** e **comportamentos**. Peça aos estudantes que citem os tipos de decisão e os tipos de comportamento que podem ser influenciados. (Possíveis respostas para decisões: comprar algo, viajar para determinado local, comer algo novo.)

Relembre com os estudantes o que foi estudado sobre *influencers* indígenas e o potencial da produção digital deles para informar e mudar pensamentos e atitudes. Ao retomar os recursos interativos, pergunte aos estudantes se passaram a prestar mais atenção nesses ícones após o estudo do tópico e se os utilizaram em algum momento.

Para fixar os conceitos de foto digital e vídeo, projete para a turma o perfil de rede social de algum influenciador. Analise com os estudantes diversas postagens, identifique as publicações de fotos e as de vídeos. Ao final, pergunte a opinião deles sobre o recurso que chama mais atenção do público na rede social: fotos ou vídeos.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o que é a cultura do cancelamento e como ela se manifesta nas redes sociais e no cotidiano.
- Expressar opiniões respeitando diferentes pontos de vista sobre a cultura do cancelamento.
- Identificar as características da apropriação cultural e distingui-la de apreciação cultural.
- Compreender a importância do respeito pelas culturas e suas expressões.
- Reconhecer um *hiperlink* e como ele funciona.
- Discutir a importância de verificar a segurança e a confiabilidade de *hiperlinks* para evitar fraudes e desinformação.
- Identificar as características, as vantagens e as desvantagens do jornal impresso e dos *podcasts*.
- Acessar e comparar informações apresentadas em diferentes formatos de mídia.
- Criar um episódio de *podcast* sobre cancelamento por apropriação cultural.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, abordam-se a cultura do cancelamento e a apropriação cultural, temas atuais que desafiam a percepção das pessoas sobre ética e respeito nas interações sociais. Ao discutir esses temas, objetiva-se proporcionar aos estudantes uma compreensão crítica da influência das ações e das palavras publicadas na internet na vida das pessoas e em diferentes culturas.

Dimensões da cultura digital: Cidadania digital, saúde e bem-estar digital e letramento digital.

TÓPICO 6

CANCELAMENTO DIGITAL

- CULTURA DO CANCELAMENTO
- APROPRIAÇÃO CULTURAL
- RECURSO INTERATIVO: *HIPERLINK*
- JORNAL IMPRESSO E *PODCAST*



KRISANAPONG/MOMENT RF/GETTY IMAGES

O AMBIENTE DIGITAL TEM SIDO PALCO FREQUENTE DA PRÁTICA DO CANCELAMENTO.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) QUAIS ELEMENTOS VOCÊ VÊ NA IMAGEM?

B) O QUE A COMBINAÇÃO DESSES ELEMENTOS SIMBOLIZA PARA VOCÊ?

C) DE QUE FORMA AS REDES SOCIAIS PODEM SER USADAS PARA JULGAR AS ATITUDES DAS PESSOAS?

D) EM SUA OPINIÃO, QUAL É A DIFERENÇA ENTRE A JUSTIÇA DOS TRIBUNAIS E A JUSTIÇA DAS REDES SOCIAIS?

CULTURA DO CANCELAMENTO

CONTEÚDOS COMPARTILHADOS NO AMBIENTE DIGITAL PODEM TER UM ALCANCE ENORME. MUITAS PESSOAS OPTAM POR EMITIR OPINIÕES NAS REDES SOCIAIS SOBRE ESSES CONTEÚDOS. ÀS VEZES, ESSAS OPINIÕES SÃO ANÔNIMAS E APRESENTADAS PARA JULGAR ALGO OU ALGUÉM. NESSE CONTEXTO, O USO DO TERMO **CANCELAR** TEM SIDO FREQUENTE.

1. O QUE VEM À SUA MENTE QUANDO OUVE A EXPRESSÃO **CANCELAR ALGUÉM**?
2. POR QUE ALGUÉM SERIA "CANCELADO" NAS REDES SOCIAIS? QUAIS ATITUDES CONTRIBUEM PARA ISSO? COMPARTILHE SUA OPINIÃO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de explorar a imagem de abertura, apresente à turma os objetivos de aprendizagem previstos para este tópico. Em seguida, peça aos estudantes que descrevam a imagem, incentivando-os a falar sobre o que cada objeto representa, favorecendo a resolução dos **itens a** e **b**. Depois, pergunte-lhes se sabem o que é "cancelamento digital" e comente que se trata de uma forma de exclusão ou boicote de pessoas nas redes sociais quando estas fazem ou dizem algo considerado inapropriado. Enfatize que essa prática pode ocorrer sem um julgamento formal, diferentemente do que ocorre nos tribunais, e convide-os a refletir sobre as consequências dela para as pessoas envolvidas. Por fim, peça aos estudantes que se organizem em dois grandes grupos, leia os **itens c** e **d** e promova uma conversa sobre eles.

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes falem que essa combinação pode representar o fato de que as plataformas digitais se tornaram locais de julgamento.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem que, nas plataformas digitais, é possível compartilhar informações rapidamente com milhares de usuários, favorecendo, assim, a exposição e a disseminação de opiniões, muitas vezes, emitidas sem reflexão e com conteúdo inapropriado ou ofensivo.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem os três elementos presentes na imagem: computador, balança e martelo de juiz.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a ideia de "justiça" e de "julgamento" em contextos distintos — um feito em contexto formal, com base em princípios legais, com evidências concretas; outro, em contexto informal, baseado, com frequência, em opiniões e emoções coletivas.

1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes acionem conhecimentos prévios ou levantem hipóteses.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes conversem sobre o tema, levantando hipóteses ou partindo das próprias vivências, e emitam opiniões.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A **CULTURA DO CANCELAMENTO** É UM FENÔMENO DO MUNDO DIGITAL EM QUE UMA PESSOA OU UM GRUPO É JULGADO E AFASTADO OU EXCLUÍDO — EM GERAL, NAS REDES SOCIAIS — POR ATITUDES CONSIDERADAS POLÊMICAS OU INADEQUADAS. COMO RESULTADO, A PESSOA OU O GRUPO CANCELADO PODE PERDER SEGUIDORES, SER CRITICADO PUBLICAMENTE OU ATÉ PERDER OPORTUNIDADES DE TRABALHO.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DA TIRINHA.



ITO, CAROL. NOVO ANORMAL #16. **SALSICHA EM CONSERVA**, 15 FEV. 2021. DISPONÍVEL EM: https://salsichaemconserva.wordpress.com/tag/cancelamento/. ACESSO EM: 20 MAIO 2024.

COM BASE NA LEITURA DA TIRINHA, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

3. NO PRIMEIRO QUADRINHO, QUAL É O MOVIMENTO DAS ASAS DA POMBA AZUL ENQUANTO FALA? COMO ESSE MOVIMENTO SE RELACIONA AO QUE ELA ESTÁ DIZENDO?
4. NO TERCEIRO QUADRINHO, A POMBA AZUL NÃO OLHA PARA A POMBA VERDE ENQUANTO FALA. O QUE ESSA POSTURA PODE INDICAR SOBRE OS SENTIMENTOS DELA?
5. NO ÚLTIMO QUADRINHO, A POMBA AZUL LEVANTA UMA DAS ASAS AO FALAR. DE QUE FORMA ESSE GESTO SE RELACIONA À SUA FALA?
6. COMPARE O QUE A POMBA AZUL DIZ NO PRIMEIRO QUADRINHO COM O QUE ELA DIZ NO ÚLTIMO. ELA MOSTRA ALGUMA CONTRADIÇÃO EM SEU POSICIONAMENTO?
7. DE QUE FORMA ESSA TIRINHA SE RELACIONA COM A CULTURA DO CANCELAMENTO?

NA TIRINHA, A AUTORA DEMONSTRA A DINÂMICA DO CANCELAMENTO NA INTERNET. ELA MOSTRA COMO A POMBA AZUL É RÁPIDA EM JULGAR A OUTRA POMBA, CHAMANDO-A DE PRECONCEITUOSA, ARROGANTE E TÓXICA. NO ENTANTO, QUANDO CONFRONTADA, ELA SE JUSTIFICA, ALEGANDO QUE SEU LADO DA HISTÓRIA NÃO FOI OUVIDO E QUE TODO MUNDO ERRA. ASSIM, A AUTORA CRITICA A HIPOCRISIA DE ALGUNS EM CONDENAR OS OUTROS SEM REFLETIR SOBRE O PRÓPRIO COMPORTAMENTO.

PARA AMPLIAR

- PEREIRA, Carine de Santana *et al*. A sombra social na cultura do cancelamento: uma análise a partir do BBB 2021. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 46, p. 1-16, 2023.

A cultura do cancelamento baseia-se em uma prática comum nas redes sociais, nas quais pessoas, marcas ou entidades são boicotadas ou excluídas socialmente em razão de comportamentos, declarações ou ações considerados ofensivos ou inaceitáveis. A cultura do cancelamento recebe críticas por sua tendência a punições sumárias e falta de espaço para o diálogo. É um aspecto complexo das interações sociais modernas e reflete mudanças nas normas culturais e na maneira como lidamos com a justiça e a moralidade em espaços públicos e digitais. Para saber mais sobre a cultura do cancelamento, consulte o artigo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para prosseguir com o trabalho sobre a cultura do cancelamento, peça aos estudantes que analisem silenciosamente a tirinha, atentando aos elementos não verbais e aos textos dos balões. Em seguida, faça a leitura de cada quadrinho. Depois, dê início às atividades. Na **atividade 3**, enfatize que as asas da pomba azul estão levantadas e em movimento, o que pode indicar agitação ou exaltação. Na **atividade 4**, oriente a reflexão de modo que os estudantes notem que a postura da pomba verde pode indicar que ela está calma e ponderando seus pensamentos a respeito da acusação; já a pomba azul evita olhar para a outra enquanto fala, revelando uma postura de autodefesa. Na **atividade 5**, o gesto de levantar uma das asas pode sugerir indiferença ou indicar autojustificação. Na **atividade 6**, a pomba azul, inicialmente, acusa outra pomba de ser preconceituosa, arrogante e tóxica. No entanto, após a pomba verde lembrá-la de que ela mesma já foi acusada dessas mesmas coisas, a pomba azul menciona que seu lado da história não foi ouvido, mostrando que ela demanda compreensão. Assim, a postura da pomba azul revela uma incoerência entre sua acusação inicial e sua fala final de que todos cometem erros e merecem compreensão. Na **atividade 7**, espera-se que os estudantes mencionem que a tirinha aborda a cultura do cancelamento ao mostrar como as pessoas podem ser rápidas em julgar e condenar os outros sem considerar todas as perspectivas e seus próprios comportamentos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para promover uma reflexão sobre cultura do cancelamento e apropriação cultural, leia o trecho da notícia reproduzido no livro e pergunte aos estudantes a opinião deles sobre o fato relatado. Em seguida, peça-lhes que observem as informações abaixo do subtítulo e identifiquem a data e o horário em que o texto foi publicado. Depois, indague-os sobre o motivo de ser informada a hora da publicação da notícia em *sites* de jornais. Comente que essa informação possibilita aos leitores saber se houve atualizações na notícia, o que é importante em publicações *on-line*, num mundo em que as informações podem mudar rapidamente. Destaque o fato de que essa é uma forma de demonstrar a atualidade da notícia e de atrair a atenção do público. Proponha aos estudantes a seguinte pergunta: "Por que Alessandra Negrini se sentiu mais tranquila com o passar dos dias, após a polêmica sobre os acessórios indígenas que usou no carnaval?". Solicite a eles que fiquem atentos à releitura que você fará do texto. Depois de reler o texto e ouvir as respostas dos estudantes, leia a **questão** proposta no início da página 57 e instigue-os a pensar sobre o porquê de a atriz ter afirmado: "Temos que nos apropriar, sim, da luta indígena". Comente que, em vez de focar a crítica sobre apropriação cultural, ela argumenta que é necessário prestar mais atenção nas reais ameaças aos indígenas e na necessidade de lutar ao lado deles pela preservação de sua cultura e pela validação de seus direitos.

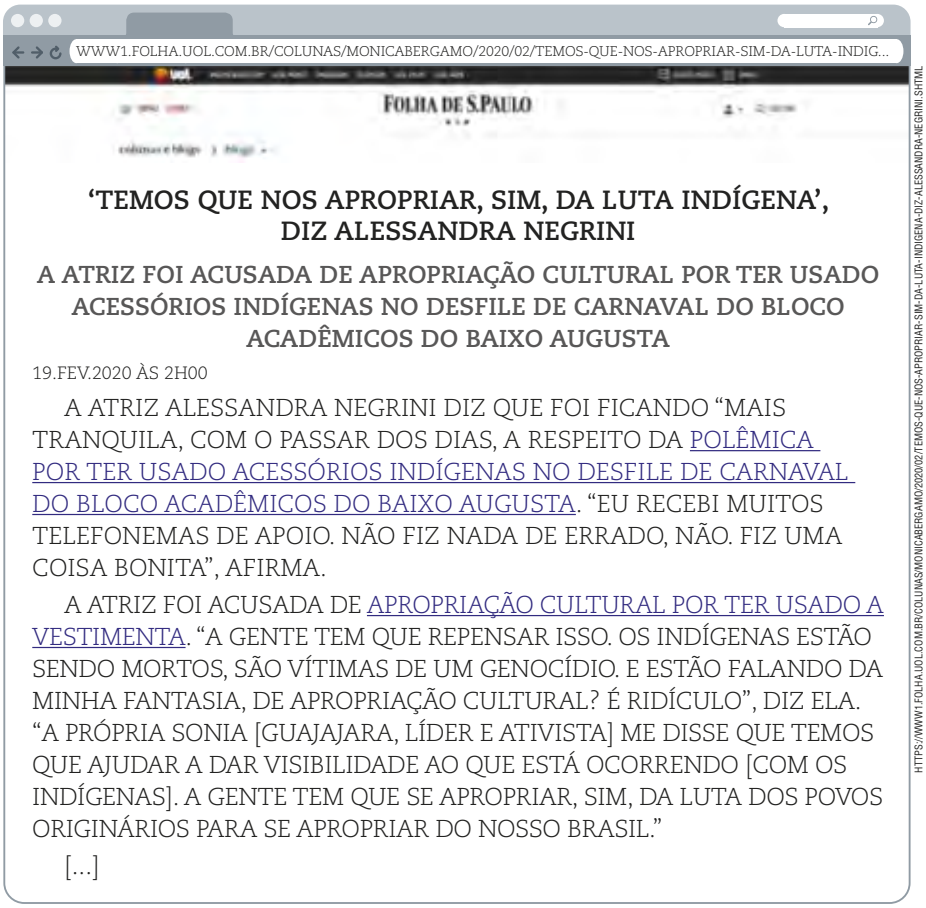
MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

APROPRIAÇÃO CULTURAL

VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM APROPRIAÇÃO CULTURAL?

A **APROPRIAÇÃO CULTURAL** É A ADOÇÃO, POR UMA PESSOA OU UM GRUPO, DE ELEMENTOS DE OUTRA CULTURA, SEM ENTENDER OU RESPEITAR SEU VALOR OU SIGNIFICADO. DESSA MANEIRA, OS ELEMENTOS CULTURAIS SÃO USADOS OU COMERCIALIZADOS SEM BENEFÍCIO NEM RECONHECIMENTO DE SUA CULTURA DE ORIGEM.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DE UMA NOTÍCIA.


WWW1.FOLHA.UOL.COM.BR/COLUNAS/MONICABERGAMO/2020/02/TEMOS-QUE-NOS-APROPRIAR-SIM-DA-LUTA-INDIG...

FOLHA DE S.PAULO

'TEMOS QUE NOS APROPRIAR, SIM, DA LUTA INDÍGENA', DIZ ALESSANDRA NEGRINI

A ATRIZ FOI ACUSADA DE APROPRIAÇÃO CULTURAL POR TER USADO ACESSÓRIOS INDÍGENAS NO DESFILE DE CARNAVAL DO BLOCO ACADÊMICOS DO BAIXO AUGUSTA

19.FEV.2020 ÀS 2H00

A ATRIZ ALESSANDRA NEGRINI DIZ QUE FOI FICANDO "MAIS TRANQUILA, COM O PASSAR DOS DIAS, A RESPEITO DA POLÊMICA POR TER USADO ACESSÓRIOS INDÍGENAS NO DESFILE DE CARNAVAL DO BLOCO ACADÊMICOS DO BAIXO AUGUSTA. "EU RECEBI MUITOS TELEFONEMAS DE APOIO. NÃO FIZ NADA DE ERRADO, NÃO. FIZ UMA COISA BONITA", AFIRMA.

A ATRIZ FOI ACUSADA DE APROPRIAÇÃO CULTURAL POR TER USADO A VESTIMENTA. "A GENTE TEM QUE REPENSAR ISSO. OS INDÍGENAS ESTÃO SENDO MORTOS, SÃO VÍTIMAS DE UM GENOCÍDIO. E ESTÃO FALANDO DA MINHA FANTASIA, DE APROPRIAÇÃO CULTURAL? É RIDÍCULO", DIZ ELA. "A PRÓPRIA SONIA [GUAJAJARA, LÍDER E ATIVISTA] ME DISSE QUE TEMOS QUE AJUDAR A DAR VISIBILIDADE AO QUE ESTÁ OCORRENDO [COM OS INDÍGENAS]. A GENTE TEM QUE SE APROPRIAR, SIM, DA LUTA DOS POVOS ORIGINÁRIOS PARA SE APROPRIAR DO NOSSO BRASIL."

[...]

HTTPS://WWW1.FOLHA.UOL.COM.BR/COLUNAS/MONICABERGAMO/2020/02/TEMOS-QUE-NOS-APROPRIAR-SIM-DA-LUTA-INDIGENA-DIZ-ALESSANDRA-NEGRINI.SHTML

BERGAMO, MÔNICA. 'TEMOS QUE NOS APROPRIAR, SIM, DA LUTA INDÍGENA', DIZ ALESSANDRA NEGRINI. **FOLHA DE S.PAULO**. DISPONÍVEL EM: https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2020/02/temos-que-nos-apropriar-sim-da-luta-indigena-diz-alessandra-negrini.shtml. ACESSO EM: 25 ABR. 2024.

56

PARA AMPLIAR

- PINHEIRO, Lisandra Barbosa Macedo. Negritude, apropriação cultural e a "crise conceitual" das identidades na modernidade. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 2015, Florianópolis. Disponível em: https://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1427821377_ARQUIVO_LISANDRA-TEXTOCOMPLETOANPUH2015.pdf Acesso em: 10 maio 2024.

Nesse artigo, Lisandra Barbosa Macedo declara: "[...] as críticas contra a apropriação não [são] somente pela apropriação cultural em si, em uma forma mais literal: não é o ato de usar turbante que [ofende] esses grupos, mas o fato de usar o turbante sem ter consciência de que para muitas comunidades o significado do turbante se mostra para além da estética, possuindo um valor simbólico no âmbito da religiosidade, de crença ou de posição social dentro dessas comunidades" (p. 8).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE A QUESTÃO A SEGUIR.

- CONSIDERANDO A POLÊMICA SOBRE APROPRIAÇÃO CULTURAL, POR QUE ALESSANDRA NEGRINI AFIRMA QUE "TEMOS QUE NOS APROPRIAR, SIM, DA LUTA INDÍGENA"? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSO INTERATIVO: *HIPERLINK*

VOLTE AO TRECHO DA NOTÍCIA NA PÁGINA 56 E OBSERVE OS TRECHOS DESTACADOS EM AZUL. ELES SÃO *HIPERLINKS*.

O ***HIPERLINK*** É COMO UMA PONTE QUE NOS LEVA DE UMA PÁGINA A OUTRA DA INTERNET COM APENAS UM CLIQUE. AO CLICAR EM UM *HIPERLINK*, O USUÁRIO DA INTERNET TEM ACESSO RÁPIDO A INFORMAÇÕES, IMAGENS, VÍDEOS E OUTROS RECURSOS.

SE VOCÊ ESTIVESSE LENDO ESTE LIVRO EM UM DISPOSITIVO CONECTADO À INTERNET E CLICASSE NA FRASE "A RESPEITO DA POLÊMICA POR TER USADO ACESSÓRIOS INDÍGENAS NO DESFILE DE CARNAVAL DO BLOCO ACADÊMICOS DO BAIXO AUGUSTA.", SERIA DIRECIONADO A UMA PÁGINA DA INTERNET COM A SEGUINTE NOTÍCIA:



FOLHAPRESS

AGUNZI, MARIANA; RODRIGUES, ARTUR. CANCELAR OU NÃO ALESSANDRA NEGRINI? INTERNET SE DIVIDE SOBRE FANTASIA DA RAINHA. **FOLHA DE S.PAULO**, 17 FEV. 2020. DISPONÍVEL EM: https://hashtag.blogfolha.uol.com.br/2020/02/17/cancelar-ou-nao-alessandra-negrini-internet-se-divide-sobre-fantasia-da-rainha/. ACESSO EM: 25 ABR. 2024.

1. PARA VOCÊ, EM QUE SITUAÇÃO UM *HIPERLINK* É ÚTIL NO DIA A DIA? DÊ UM EXEMPLO. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes deem exemplos de uso de *hiperlinks* para acessar informações.
2. COM BASE NO TÍTULO DAS DUAS NOTÍCIAS QUE MENCIONAM ALESSANDRA NEGRINI, EXPLIQUE COMO ELAS SE COMPLEMENTAM. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

Para complementar a discussão sobre apropriação cultural, leia a reportagem "Fantasias indígenas no carnaval: pode ou não pode? Especialistas opinam", disponível no *link* https://portalamazonia.com/amazonia/fantasias-indigenas-no-carnaval-pode-ou-nao-pode-especialistas-opinam (acesso em: 16 maio 2024), e destaque a opinião de Daiara Tukano sobre o uso de fantasia indígena no carnaval. Após a leitura, proponha as seguintes questões aos estudantes: "Há diferença entre celebrar uma cultura e se apropriar dela?"; "Quando o uso de fantasia indígena pode ser considerado apropriação cultural?"; "O cancelamento pode ajudar as pessoas a entender melhor os problemas relacionados à apropriação cultural?". Em seguida, peça aos estudantes que, em duplas, conversem sobre as questões propostas. Por fim, solicite a eles que se posicionem sobre o assunto.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para demonstrar o funcionamento dos *hiperlinks*, acesse a página em que a notícia "'Temos que nos apropriar, sim, da luta indígena', diz Alessandra Negrini" foi publicada. Leia a notícia com os estudantes e, depois, clique nas partes em destaque, demonstrando que se abrem outras páginas, com informações relacionadas ao que é relatado no texto. Após essa demonstração, leia a definição de *hiperlink* e questione-os sobre a utilidade desse recurso em publicações *on-line*. Em seguida, clique no primeiro *hiperlink* da notícia e leia o texto "Cancelar ou não Alessandra Negrini? Internet se divide sobre fantasia da rainha".

Depois, peça aos estudantes que se organizem em grupos, leia os comandos das **atividades 1** e **2** e proponha-lhes que conversem sobre elas. Por fim, incentive-os a compartilhar suas respostas e teça um comentário sobre a **atividade 2**. Comente que o título das duas notícias se complementam ao apontar diferentes perspectivas sobre a controvérsia envolvendo a atriz Alessandra Negrini. O título da primeira notícia apresenta a perspectiva da própria atriz, que defende sua escolha como uma forma de chamar a atenção para a luta dos povos indígenas, argumentando que o uso da fantasia tinha um propósito maior de conscientização e apoio à causa indígena. Já o segundo título foca a reação do público e a discussão nas redes sociais sobre se a atriz deveria ser criticada ou "cancelada" por usar acessórios indígenas em sua fantasia de carnaval.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de iniciar a comparação entre jornal impresso e *podcast*, informe aos estudantes que ambos os textos aos quais eles terão acesso fazem referência ao modo como a população mundial reagiu à guerra entre a Rússia e a Ucrânia. Reforce que a resposta global incluiu, por exemplo, sanções econômicas impostas por muitos países e boicotes culturais e esportivos. Ressalte ainda o fato de que as relações entre esses dois países sempre foram tensas e conflituosas (principalmente, após a Ucrânia se tornar independente, em 1991) e que, em 2014, a Rússia anexou a Crimeia, aumentando as tensões e os conflitos na região, culminando com a invasão russa à Ucrânia em 2022, ocasionando mortes, deslocamento de milhões de pessoas e protestos em todo o mundo contra as ações da Rússia.

Para mediar a comparação entre jornal impresso e *podcast*, se possível, leve para a sala de aula uma edição de um jornal de grande circulação no município onde se localiza a escola. Explore a organização do jornal, chamando a atenção da turma para a distribuição dos conteúdos em cadernos e em colunas. Depois, leia o trecho do texto presente no livro e pergunte aos estudantes: "Como a Rússia foi afetada pelo 'cancelamento'?" (Por exemplo, times e atletas do país foram banidos de competições).

Depois de explorar o artigo, ouça com os estudantes o *podcast* "O cancelamento russo". Retome algumas partes do áudio durante a reprodução, chamando a atenção da turma para os efeitos sonoros, sobretudo a vinheta, e para a possibilidade de pausar, avançar ou retroceder o conteúdo que essa mídia oferece. Aproveite para explicar que vinheta é um pequeno trecho de áudio ou vídeo que serve de introdução, transição ou conclusão em programas de rádio e televisão e em *podcasts*. Depois, proponha as perguntas a seguir aos estudantes e peça-lhes que respondam a elas depois de ouvir novamente o *podcast*:

1. Quais foram as repercussões do cancelamento russo na cena cultural e gastronômica em São Paulo? (Em São Paulo, alguns restaurantes optaram por retirar o estrogonofe, um prato de origem russa, de seus cardápios como forma de protesto contra a Guerra da Ucrânia.)
2. Como a Filarmônica de Cardiff reagiu aos eventos políticos envolvendo a Rússia e a Ucrânia? (Ela removeu obras do compositor Tchaikovsky de seus concertos.)

Por fim, escreva na lousa as seguintes afirmações e peça aos estudantes que identifiquem as que se referem ao jornal impresso e as que se referem ao *podcast*.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

JORNAL IMPRESSO *VERSUS* PODCAST

JORNAL IMPRESSO E *PODCAST* SÃO DUAS MÍDIAS IMPORTANTES PARA ACESSAR INFORMAÇÕES, MAS CADA UMA TEM CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS.

O **JORNAL IMPRESSO** É UMA MÍDIA TRADICIONAL. NELE É UTILIZADA PRINCIPALMENTE A LINGUAGEM VERBAL ESCRITA, ACOMPANHADA DE FOTOGRAFIAS E ILUSTRAÇÕES. ESSE TIPO DE MÍDIA CONTRIBUI PARA A LEITURA DETALHADA E REFLEXIVA DAS NOTÍCIAS.

O ***PODCAST*** É UMA MÍDIA DIGITAL. NELE É EMPREGADA A LINGUAGEM VERBAL FALADA, QUE PODE SER ACOMPANHADA DA LINGUAGEM MUSICAL. PODE SER OUVIDO EM DIVERSOS CONTEXTOS, PARA ENTRETENIMENTO OU PARA REFLEXÃO.

OBSERVE COMO AS INFORMAÇÕES SÃO ORGANIZADAS NA PÁGINA DE UM JORNAL IMPRESSO. DEPOIS, ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DE UMA MATÉRIA SOBRE A GUERRA ENTRE A RÚSSIA E A UCRÂNIA.

FOLHAPRESS


TENDÊNCIAS/DEBATES

O CANCELAMENTO DE UMA NAÇÃO

NOVA VERSÃO DE GUERRA TOTAL IMPOSTA À RÚSSIA TRAZ PREJUÍZOS IMENSURÁVEIS

BENEDITO VILLELA
PROFESSOR DO IBMEC E "HEAD OF SPECIAL PROJECTS" NA LAURENCE SIMONS

[...]

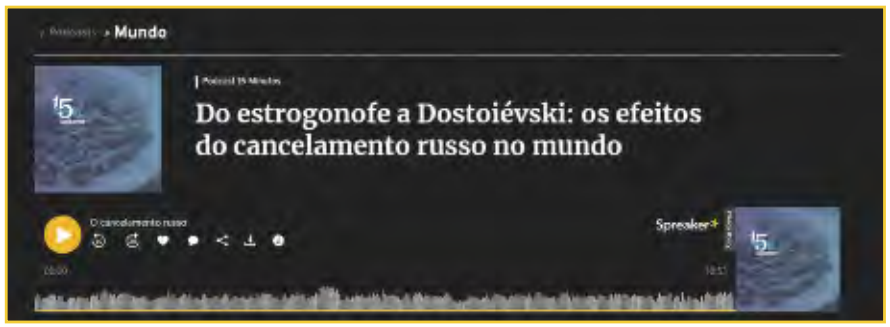
TIMES E ATLETAS RUSSOS FORAM **BANIDOS** DE COMPETIÇÕES. E TUDO ISSO ENQUANTO FORTUNAS E BENS DE OLIGARCAS RUSSOS SÃO APREENDIDOS MUNDO AFORA. [...] ESSA RESPOSTA, IMEDIATA E GLOBAL, CRIA UM CENÁRIO ATÉ ENTÃO INÉDITO NO MUNDO: O CANCELAMENTO DE UMA NAÇÃO.

[...]

BANIDO: PROIBIDO DE PARTICIPAR.

VILLELA, BENEDITO. O CANCELAMENTO DE UMA NAÇÃO. **FOLHA DE S.PAULO**, SÃO PAULO, 25 MAR. 2022. TENDÊNCIAS/DEBATES, P. A3.

SE PUDER, OUÇA UM EPISÓDIO DO *PODCAST* **15 MINUTOS**.



HTTPS://WWW.GAZETADOPOVO.COM.BR/MUNDO/CANCELAMENTO-RUSSO-STROGONOFF-MUSICA-GASTRONOMIA/

AGORA, OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DE UM TRECHO DO EPISÓDIO.

1. Resposta pessoal. Os estudantes podem afirmar, por exemplo, que ambos são meios de disseminação de informações e conteúdos variados, como notícias e textos de opinião.

[...]

JORNALISTA 2: NEM O ESTROGONOFE ESCAPOU.

JORNALISTA 1: COMO FORMA DE PROTESTO CONTRA A GUERRA DA UCRÂNIA, ALGUNS RESTAURANTES DA CAPITAL E DA REGIÃO METROPOLITANA DE SÃO PAULO OPTARAM POR RETIRAR O PRATO DE ORIGEM RUSSA, MUITO POPULAR ENTRE OS BRASILEIROS.

JORNALISTA 2: NA ESTEIRA DA ONDA DE REJEIÇÃO À RÚSSIA, DEVIDO À INVASÃO DE PUTIN NA UCRÂNIA, ARTISTAS, OBRAS CULTURAIS E ATÉ A GASTRONOMIA RUSSA TÊM SE TORNADO ALVO DE BOICOTE EM TODO O MUNDO.

[...]

PODCAST 15 MINUTOS: O CANCELAMENTO RUSSO. **GAZETA DO POVO**, 15 MAR. 2022. *PODCAST*. DISPONÍVEL EM: https://www.gazetadopovo.com.br/mundo/cancelamento-russo-strogonoff-musica-gastronomia/. ACESSO EM: 20 MAIO 2024.

COM BASE NA OBSERVAÇÃO DA PÁGINA DO JORNAL IMPRESSO **FOLHA DE S.PAULO** E NA ESCUTA DE UM EPISÓDIO DO *PODCAST* **15 MINUTOS**, COMENTE AS SEGUINTES QUESTÕES.

1. QUE SEMELHANÇAS EXISTEM ENTRE JORNAL IMPRESSO E *PODCAST*?
2. QUAIS SÃO AS DIFERENÇAS ENTRE ACESSAR INFORMAÇÕES PELO JORNAL IMPRESSO E OUVI-LAS EM UM *PODCAST*? O jornal impresso é composto de texto e imagens, requerendo leitura, enquanto o *podcast* é baseado em áudio.
3. SE VOCÊ TIVESSE DE ESCOLHER UMA DESSAS MÍDIAS PARA SE MANTER INFORMADO, QUAL ESCOLHERIA? JUSTIFIQUE SUA RESPOSTA. Resposta pessoal. As escolhas refletirão preferências individuais relacionadas ao estilo de aprendizado, à rotina diária e à forma de interação com o conteúdo informativo.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

1. É produzido em linguagem oral, o que favorece o acesso às informações enquanto se realizam outras atividades.
2. Baseia-se na linguagem verbal escrita, mas também apresenta imagens.
3. Oferece interatividade limitada e demanda a leitura direta do material para obtenção de informação.
4. Sua flexibilidade está na portabilidade do papel, o que favorece sua leitura em diferentes lugares.
5. A flexibilidade se destaca pela facilidade de acesso em dispositivos eletrônicos móveis e a conveniência de escutar os conteúdos em diversos contextos do dia a dia.

(Resposta: jornal impresso: 2, 3 e 4; *podcast*: 1 e 5.)

PARA AMPLIAR

Rádio *versus podcast*

Para conduzir uma atividade de exploração das semelhanças e diferenças entre o rádio e o *podcast*, explique brevemente ambas as mídias. Comente que o rádio é uma mídia tradicional cuja primeira transmissão ocorreu no início do século XX, enquanto o *podcast* é uma forma de mídia digital lançada com o advento da internet e das tecnologias portáteis. Após essa introdução, proponha aos estudantes uma atividade prática em que, organizados em grupos, ouvem um segmento de um programa de rádio e um episódio de *podcast*. Oriente-os a perceber, durante a escuta, pontos em comum e diferenças, sobretudo em relação à interatividade e ao modelo de distribuição (ao vivo e gravado). Após o momento de escuta, peça a cada grupo que apresente suas descobertas, comentando a interatividade e o modelo de distribuição de cada formato. Em seguida, ressalte que, no rádio, a interação ocorre em tempo real por meio de ligações telefônicas ou mensagens de texto, contrastando com os *podcasts*. Nestes, a interação com os ouvintes geralmente acontece por meio de comentários nas plataformas de hospedagem ou redes sociais após a publicação do episódio. Destaque ainda a natureza "ao vivo" do rádio e a necessidade de sintonizar a estação em um horário específico para acompanhar um programa, contrastando com a acessibilidade dos *podcasts*, que podem ser ouvidos a qualquer momento e em qualquer lugar via *download* ou *streaming*. Para finalizar, promova uma reflexão sobre a influência de cada mídia na relação entre conteúdo e ouvinte.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para ajudar os estudantes a produzir um episódio de *podcast*, proponha-lhes uma discussão preparatória, na qual possam apresentar percepções e questionamentos sobre o tema. Depois, promova uma análise de casos reais de apropriação cultural para que eles possam identificar e entender diferentes perspectivas.

Antes de iniciar a elaboração do roteiro, demonstre como utilizar o celular para gravar áudios, solucionando possíveis dúvidas, e apresente e explique algumas formas discursivas que o *podcast* pode assumir, como entrevista e mesa-redonda.

Durante a preparação do roteiro, explique como criar um texto que informe e prenda a atenção do ouvinte, destacando que podem ser incorporar elementos como vinheta e música de fundo para enriquecer a experiência auditiva.

Para demonstrar como editar um áudio, organize uma sessão prática utilizando um *software* de edição de áudio simples e acessível, como o Audacity, o NotePad, o Ocenaudio, ou algum outro disponível na internet. Mostre como importar arquivo de áudio, cortar trechos, ajustar o volume e inserir efeitos sonoros ou músicas de fundo. Além disso, ensine os estudantes a exportar o arquivo final em um formato adequado para publicação. Supervisione a fase de edição, garantindo que saibam como utilizar o *software* escolhido. Por fim, ajude-os a planejar a divulgação do *podcast*, discutindo diferentes plataformas nas quais o episódio pode ser hospedado e maneiras de promovê-lo nas redes sociais ou em outros meios de comunicação.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE UM EPISÓDIO DE *PODCAST*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

ATÉ AQUI, VOCÊ OBTEVE INFORMAÇÕES SOBRE A CULTURA DO CANCELAMENTO E A APROPRIAÇÃO CULTURAL. ALÉM DISSO, CONHECEU OS *HIPERLINKS* E VERIFICOU AS PRINCIPAIS DIFERENÇAS ENTRE *PODCAST* E JORNAL IMPRESSO. AGORA, COM OS COLEGAS, VOCÊ VAI PRODUZIR UM EPISÓDIO DE *PODCAST* COM O TEMA "CANCELAMENTO POR APROPRIAÇÃO CULTURAL".

PARA REALIZAR A ATIVIDADE, SIGAM AS ORIENTAÇÕES.

1. PLANEJAMENTO

- ESCOLHAM UM NOME PARA O *PODCAST*.
- SELECIONEM UM TÍTULO PARA O EPISÓDIO, DE ACORDO COM O TEMA QUE SERÁ TRATADO.
- ESCOLHAM O PÚBLICO-ALVO, ISTO É, QUEM VOCÊS ESPERAM QUE OUÇA O *PODCAST*.
- INFORMEM-SE SOBRE OS EQUIPAMENTOS DISPONÍVEIS PARA A GRAVAÇÃO.
- ESCOLHAM UM PROGRAMA DE EDIÇÃO DE ÁUDIO.

2. PREPARAÇÃO

- COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR, ELABOREM UM ROTEIRO COM A ORGANIZAÇÃO E A DISTRIBUIÇÃO DE FUNÇÕES ENTRE TODOS. O ROTEIRO DEVE CONTER ALGUNS ITENS IMPORTANTES:
  - » O NOME DO ENTREVISTADO. PODE SER, POR EXEMPLO, UM PROFESSOR DA ESCOLA OU ALGUÉM LIGADO À SECRETARIA DA CULTURA DA CIDADE.
  - » O NOME DO ESTUDANTE QUE VAI FAZER A ABERTURA E O FECHAMENTO DO EPISÓDIO.
  - » AS PERGUNTAS QUE SERÃO FEITAS E O NOME DO ESTUDANTE QUE VAI FAZÊ-LAS.
  - » O NOME DO ESTUDANTE QUE VAI RESUMIR OS PONTOS-CHAVE DA CONVERSA E FAZER UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE O TEMA, ENCERRANDO O *PODCAST*.

3. GRAVAÇÃO

- ENCONTREM UM LUGAR TRANQUILO PARA GRAVAR, EVITANDO RUÍDOS DO AMBIENTE.
- FAÇAM UM TESTE DE GRAVAÇÃO PARA SE FAMILIARIZAREM COM O EQUIPAMENTO E AJUSTAREM OS NÍVEIS DE SOM.
- SIGAM O ROTEIRO, MANTENDO UMA CONVERSA NATURAL.

PARA AMPLIAR

Os *podcasts* têm transformado a maneira como as pessoas acessam informações e opiniões. Com essa mídia, os usuários podem ouvir e produzir conteúdos. Diferentemente do rádio, que opera em uma esfera coletiva, os *podcasts* oferecem uma experiência personalizada, possibilitando aos ouvintes controlar o que, quando e como ouvem. Além disso, a tecnologia de *podcasting* democratiza a produção de mídia, permitindo que qualquer pessoa produza e compartilhe conteúdos e interaja globalmente, por mídias sociais, como *blogs* e redes sociais, as quais proporcionam um espaço dinâmico para expressão e debate. Assim, os *podcasts* tornam-se uma alternativa à mídia de massa e um meio de empoderamento e engajamento do público.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. EDIÇÃO

- USEM O PROGRAMA DE EDIÇÃO PARA CORTAR PARTES DESNECESSÁRIAS, AJUSTAR VOLUME E ADICIONAR MÚSICA DE FUNDO OU EFEITOS SONOROS, SE DESEJAREM.
- OUÇAM O EPISÓDIO EDITADO JUNTOS E FAÇAM OS AJUSTES NECESSÁRIOS.

5. PUBLICAÇÃO

- ESCOLHAM UMA PLATAFORMA PARA PUBLICAR O *PODCAST*.
- COMPARTILHEM O *PODCAST* NA PLATAFORMA ESCOLHIDA.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

CULTURA DO CANCELAMENTO	CULTURA DO CANCELAMENTO É UM FENÔMENO DO MUNDO DIGITAL EM QUE ALGUÉM É SISTEMATICAMENTE JULGADO E AFASTADO OU EXCLUÍDO POR DIZER OU FAZER ALGO QUE NÃO AGRADA A DETERMINADO GRUPO. AS CONSEQUÊNCIAS INCLUEM PERDA DE SEGUIDORES, DE OPORTUNIDADES DE TRABALHO E CRÍTICAS PÚBLICAS, ENTRE OUTRAS.
APROPRIAÇÃO CULTURAL	A APROPRIAÇÃO CULTURAL É A APROPRIAÇÃO POR UMA PESSOA OU GRUPO DE ELEMENTOS DE UMA CULTURA QUE NÃO É A DELE, SEM RESPEITAR OU ENTENDER SEU VALOR OU SIGNIFICADO.
RECURSO INTERATIVO: *HIPERLINK*	O *HIPERLINK* NOS LEVA, RAPIDAMENTE, DE UMA INFORMAÇÃO PARA OUTRA, CONECTANDO PÁGINAS DA INTERNET.
JORNAL IMPRESSO E *PODCAST*	O JORNAL IMPRESSO DEVE SER LIDO ENQUANTO O *PODCAST* É PRODUZIDO PARA SER OUVIDO EM QUALQUER LUGAR. AMBOS FORNECEM INFORMAÇÕES, AJUDANDO-NOS A PENSAR SOBRE O MUNDO AO REDOR.

⚠ NA INTERNET, PALAVRAS E AÇÕES TÊM MUITO PESO. A CULTURA DO CANCELAMENTO E A APROPRIAÇÃO CULTURAL PODEM CAUSAR DIVISÕES PROFUNDAS. POR ISSO, É ESSENCIAL RESPEITAR AS CULTURAS E COMPREENDER O IMPACTO DE NOSSAS PALAVRAS ANTES DE COMPARTILHÁ-LAS. PROMOVER DIÁLOGOS E BUSCAR ENTENDER A VISÃO E A ATITUDE DOS OUTROS ANTES DE JULGAR PODE NOS AJUDAR A CONSTRUIR UMA SOCIEDADE MAIS UNIDA E RESPEITOSA.



OLENA ILLUSTRATION/S/SHUTTERSTOCK.COM

PARA AMPLIAR

- #33 – QUEM tem medo da cultura do cancelamento? Locução de: Gabriela Viana. [*S. l.*]: CBN, 15 set. 2020. *Podcast*. Disponível em: https://cbn.globoradio.globo.com/media/audio/315608/cultura-do-cancelamento.htm. Acesso em: 16 maio 2024.

Para oportunizar o contato dos estudantes com outros conteúdos de áudio, sugira-lhes que ouçam esse episódio de *podcast*. Nele, discute-se o impacto da cultura do cancelamento na exposição de ideias e na forma como produtores de conteúdo e público interagem nas mídias sociais.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Promova uma roda de conversa e dê oportunidade a todos os estudantes para que se expressem oralmente sobre a compreensão da cultura do cancelamento e da apropriação cultural. Incentive-os a dar exemplos de cancelamentos que observaram nas redes sociais e a discutir o que pensam sobre a apropriação cultural e suas implicações. Para tornar a revisão mais engajadora, proponha algumas perguntas, como: "O que vocês fariam se vissem um caso de apropriação cultural?"; "Que efeitos o cancelamento pode ter sobre a pessoa que é 'cancelada'?".

Antes de destacar as diferenças entre jornal impresso e *podcast* e definir *hiperlinks* e sua funcionalidade, faça perguntas aos estudantes para identificar o que aprenderam sobre esse conteúdo. Para revisar cada um desses temas, se possível, apresente novamente um jornal impresso e um *podcast*, destacando suas principais diferenças, como o formato de cada mídia e questões relacionadas à interatividade. Explique o que são *hiperlinks* e como eles funcionam para conectar diferentes páginas da internet, facilitando o acesso a informações complementares e enriquecendo a experiência *on-line*. Por fim, questione novamente os estudantes sobre cada conteúdo para verificar se houve consolidação da aprendizagem.

Essas estratégias contribuem para promover o pensamento crítico e a autoavaliação.

Para verificar se os objetivos de aprendizagem foram alcançados, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o que são *fake news*.
- Reconhecer o que deve ser feito, antes de compartilhar um conteúdo, para evitar a disseminação de informações falsas.
- Compreender o que é *card* de conscientização.
- Entender a diferença entre *card* de conscientização e cartaz impresso.
- Identificar os botões "Curtir", "Comentar" e "Repostar" e compreender sua função na divulgação de informações.
- Produzir um *card* de conscientização.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, discutem-se as *fake news*, relacionando esse fenômeno da cultura digital com o exercício da cidadania. Parte-se do pressuposto de que, em uma democracia, é vital que os cidadãos tenham acesso a informações confiáveis e precisas para se informar e formar opiniões fundamentadas, bem como para tomar decisões políticas de maneira consciente. As *fake news* ameaçam esse princípio ao distorcer a realidade, criar divisões e promover a desconfiança nas fontes de informação legítimas. Nesse contexto, a educação midiática e informacional pode contribuir para os cidadãos desenvolverem habilidades de avaliar criticamente as fontes de informação a que têm acesso, verificar fatos, reconhecer vieses e entender as técnicas usadas para criar e disseminar notícias falsas. Ao promover essa educação, fortalecem-se os pilares da democracia, incentivando a participação dos estudantes na sociedade de modo crítico e responsável.

Dimensões da cultura digital: Ética e responsabilidade digital, cidadania digital e letramento digital.

TÓPICO 7

MENTIRAS NA INTERNET

- *FAKE NEWS*
- *CARDS* DE CONSCIENTIZAÇÃO
- RECURSOS INTERATIVOS: CURTIR, COMPARTILHAR E REPOSTAR
- CARTAZ IMPRESSO



ROMAN SAMBORSKYI/SHUTTERSTOCK.COM

COLAGEM QUE REPRESENTA UMA MULHER OLHANDO FIXAMENTE PARA A TELA DE UM CELULAR.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) COMO ESSA IMAGEM PODE SE RELACIONAR AO TÍTULO DESTE TÓPICO: "MENTIRAS NA INTERNET"?

B) VOCÊ JÁ OUVIU FALAR DE NOTÍCIAS QUE NÃO SÃO VERDADEIRAS? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

C) COMO VOCÊ SABE SE UMA NOTÍCIA É FALSA OU VERDADEIRA? COMENTE.

NOTÍCIAS FALSAS

FAKE NEWS (**NOTÍCIAS FALSAS**) SÃO INFORMAÇÕES QUE NÃO SE BASEIAM EM FATOS NEM NA CIÊNCIA. ESSES CONTEÚDOS SE ESPALHAM MUITO RAPIDAMENTE PELAS REDES SOCIAIS E GERAM DESINFORMAÇÃO.

AS *FAKE NEWS* SÃO CONSTRUÍDAS PARA NOS FAZER ACREDITAR EM ALGO QUE NÃO ACONTECEU. ISSO REPRESENTA UM PERIGO PORQUE PODE TER CONSEQUÊNCIAS GRAVES, COMO ACUSAR INJUSTAMENTE UMA PESSOA INOCENTE DE UM CRIME, PROPAGAR MENSAGENS DE ÓDIO CONTRA ALGUÉM E CAUSAR PÂNICO NA POPULAÇÃO.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre o fato de que as notícias falsas *on-line* podem capturar a atenção das pessoas e influenciar suas percepções e crenças.

b) e **c)** Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes compartilhem experiências pessoais, mobilizando conhecimentos prévios.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de realizar as propostas deste tópico, apresente aos estudantes os objetivos de aprendizagem relacionados ao conteúdo que será estudado. Chame a atenção deles para a imagem de abertura do tópico, peça que a descrevam e pergunte: "O que parece estar acontecendo com a mulher que está olhando para a tela do celular?"; "Por que há o desenho de uma espiral na tela do celular?". Depois de escutar as impressões dos estudantes, comente que a espiral mostrada na tela do celular, em geral, é usada para representar hipnose, o que pode simbolizar a atração das pessoas por notícias falsas e transmitir a mensagem de que a mulher retratada na imagem está sendo influenciada pelo que vê. Aproveite para promover uma discussão sobre o fato de que muitas informações podem ser projetadas para atrair e enganar os usuários na internet.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBSERVE UMA POSTAGEM PUBLICADA EM UMA REDE SOCIAL.



PUBLICAÇÃO FEITA PELA ONUBRASIL, EM 7 DE JANEIRO DE 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/C1zo9M2ilDR/?igsh=MTRicnc1cWZ3bnBsbQ==. ACESSO EM: 27 MAR. 2024.

APÓS OBSERVAR A POSTAGEM, ACOMPANHE COM ATENÇÃO A LEITURA FEITA PELO PROFESSOR. EM SEGUIDA, COM O AUXÍLIO DELE, RESPONDA ÀS QUESTÕES.
Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. QUEM FEZ ESSA POSTAGEM?
2. QUANDO A POSTAGEM FOI FEITA?
3. NO FIM DA POSTAGEM, LEMOS O SEGUINTE TEXTO: "SE VOCÊ SOUBE RESPONDER A ESTAS PERGUNTAS, COMPARTILHE O CONTEÚDO".
   - **A)** A QUE PERGUNTAS ESSE TRECHO SE REFERE?
   - **B)** O QUE SIGNIFICA ESSA AFIRMAÇÃO? CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE ISSO.
4. EM SUA OPINIÃO, QUAL É A FINALIDADE DESSA POSTAGEM? COMENTE.

AS *FAKE NEWS* APRESENTAM CARACTERÍSTICAS QUE CONTRIBUEM PARA SUA RÁPIDA PROPAGAÇÃO NA INTERNET. CONFIRA ALGUMAS A SEGUIR.

- EMOÇÃO: AS *FAKE NEWS* FREQUENTEMENTE DESPERTAM EMOÇÕES, COMO MEDO, RAIVA OU SURPRESA.
- CONFIRMAÇÃO DE CRENÇAS: AS *FAKE NEWS* REFORÇAM CRENÇAS PREEXISTENTES.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Explique o conceito de *fake news*, explore o *post* publicado pela ONU Brasil e oriente os estudantes a responder às **questões 1**, **2**, **3** e **4**. Por fim, promova uma discussão sobre maneiras de conscientizar amigos e familiares sobre a importância de não disseminar notícias cuja veracidade é incerta. Nas **questões 1** e **2**, espera-se que os estudantes identifiquem que a publicação foi feita pela ONU com sede no Brasil, em 7 de janeiro de 2024. Explique aos estudantes que o ano da data de postagem só aparece caso a publicação tenha sido feita em ano anterior ao vigente. Assim, é possível saber que a publicação foi feita em 2024. Na **questão 3**, espera-se que os estudantes identifiquem que as perguntas são: "Qual é a fonte? Ela é confiável? Quando e onde isso aconteceu?" e que a afirmação significa que o leitor deve analisar cuidadosamente a confiabilidade da informação apresentada na postagem para tomar uma decisão consciente sobre compartilhar ou não o conteúdo. A resposta da **questão 4** é pessoal e os estudantes podem responder que a finalidade da postagem é conscientizar as pessoas sobre a importância de verificar a veracidade das informações antes de compartilhá-las nas redes sociais.

Por fim, promova uma discussão sobre maneiras de conscientizar amigos e familiares sobre a importância de não disseminar notícias cuja veracidade é incerta.

Ao tratar do **item a**, comente que o nome do tópico sugere que as pessoas devem estar atentas ao que veem *on-line* e que é possível inferir que a fixação e o padrão hipnótico simbolizam que os conteúdos publicados na internet exercem influência sobre os usuários.

Ao comentar o **item b**, retome as experiências pessoais dos estudantes com notícias falsas, discutindo o modo como reagiram a essas informações e como descobriram que eram falsas. Ao abordar o **item c**, apresente estratégias que podem ser utilizadas para identificar a veracidade das notícias: checar se a notícia foi publicada em um *site* confiável; consultar se a mesma notícia está disponível em outras fontes confiáveis; questionar o conteúdo da notícia, refletindo sobre quem se beneficia com a informação divulgada e se há dados que a fundamentam.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O ***podcast* O *fake* no mundo digital** explica como a inteligência artificial facilitou a aplicação de golpes e dá exemplos de *fake news*, *phishing* e *deepfake*.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após conversar com os estudantes sobre o que são *fake news* e como identificá-las, leia as características que elas costumam ter. Se possível, acesse o *link* https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-com-ciencia/noticias/2023/outubro/conheca-as-fake-news-mais-recorrentes (acesso em: 16 maio 2024) para apresentar à turma exemplos de notícias falsas que circularam (ou ainda circulam) na internet.

Em seguida, faça a leitura dirigida do texto, que inicia na página anterior, sobre as características que influenciam a velocidade com que as *fake news* se disseminam nas redes sociais. Inicie uma discussão para verificar a compreensão dos estudantes sobre o assunto e comente que as características listadas têm esse efeito porque se relacionam com aspectos psicológicos e sociais dos indivíduos. Movidas pela emoção, as pessoas têm uma reação quase imediata, geralmente compartilhando a informação sem a devida verificação. A confirmação de crenças atua de maneira similar, pois as *fake news* que se alinham às opiniões ou ideologias preexistentes são rapidamente aceitas e disseminadas, já que reforçam a visão de mundo dos indivíduos e validam suas crenças. O sensacionalismo garante o destaque dessas notícias entre as informações que circulam na internet, capturando a atenção do usuário e estimulando o compartilhamento. O anonimato facilita a propagação sem medo de consequências. O desejo de manipular a opinião pública intensifica a criação de conteúdos falsos com características virais.

Para analisar os *cards*, leia o *post* 1, do Instituto Butantan, e explore as quatro afirmações desmentidas pela ciência, incentivando os estudantes a discutir o que leva as pessoas a acreditar em informações como essas. Pergunte a eles se acreditam que a instituição tem autoridade para desmentir essas informações e, após ouvir os comentários, destaque a importância de se informar em perfis oficiais.

Promova a observação dos elementos visuais do *card*. Pergunte aos estudantes por que o fundo vermelho foi escolhido. Discuta com eles a influência da cor na percepção de urgência e importância do assunto. Chame a atenção da turma também para a ilustração de um vírus com dentes afiados e nariz comprido e questione a razão de ele ter sido representado dessa forma.

- TOM SENSACIONALISTA: AS *FAKE NEWS* SÃO ELABORADAS COM CHAMADAS SENSACIONALISTAS OU IMAGENS CHOCANTES PARA ATRAIR AS PESSOAS.
- ANONIMATO: A FACILIDADE DE DISSEMINAR *FAKE NEWS* ANONIMAMENTE NA INTERNET REDUZ O MEDO DE REPERCUSSÕES LEGAIS OU SOCIAIS.
- MANIPULAÇÃO DA OPINIÃO PÚBLICA: AS *FAKE NEWS* PODEM SER CRIADAS E DISSEMINADAS COM O OBJETIVO EXPLÍCITO DE MANIPULAR A OPINIÃO DAS PESSOAS EM DETERMINADOS CONTEXTOS.

FAKE NEWS E SAÚDE PÚBLICA

VOCÊ JÁ PAROU PARA PENSAR POR QUE EXISTEM TANTAS NOTÍCIAS FALSAS RELACIONADAS À SAÚDE?

SAÚDE É UM ASSUNTO QUE INTERESSA A TODOS. EM MOMENTOS DIFÍCEIS, COMO O DA PANDEMIA DE COVID-19, AS PESSOAS FICAM MAIS PREOCUPADAS E COM MEDO. POR ISSO, NOTÍCIAS SOBRE SAÚDE CHAMAM MUITO A ATENÇÃO.

PARA APROVEITAR ESSA ATENÇÃO EXTRA, MUITAS VEZES SÃO CRIADOS CONTEÚDOS CHAMATIVOS NAS REDES SOCIAIS MAS COM INFORMAÇÕES FALSAS.

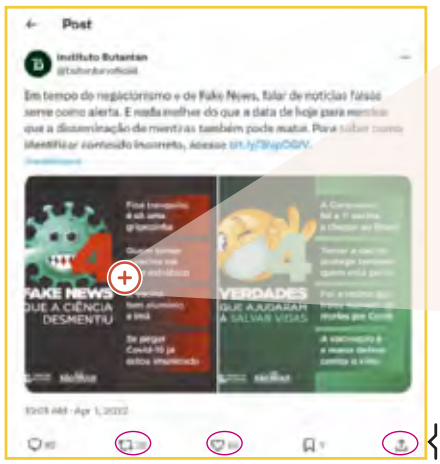
ISSO PODE SER FEITO PARA CONSEGUIR MUITOS CLIQUES OU VISUALIZAÇÕES, GERAR PÂNICO, CRIAR ESPERANÇA, INFLUENCIAR PESSOAS A APOIAR CERTAS IDEIAS, A COMPRAR DETERMINADOS PRODUTOS OU SERVIÇOS ETC.

A CRIAÇÃO E A DIVULGAÇÃO DE INFORMAÇÕES FALSAS SOBRE SAÚDE PODEM TER CONSEQUÊNCIAS GRAVES, AFETANDO AS DECISÕES INDIVIDUAIS E A CONFIANÇA PÚBLICA EM AUTORIDADES E NOS SISTEMAS DE SAÚDE.

OBSERVE DOIS *POSTS* PUBLICADOS EM REDES SOCIAIS QUE APRESENTAM *CARDS* DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE ESSE ASSUNTO. OUÇA A LEITURA DO PROFESSOR.

***POST* 1**

INSTITUTO BUTANTAN



PUBLICAÇÃO DO INSTITUTO BUTANTAN EM UMA REDE SOCIAL, EM 1º DE ABRIL DE 2022.



CARD DE CONSCIENTIZAÇÃO PUBLICADO PELO INSTITUTO BUTANTAN EM UMA REDE SOCIAL, EM 1º DE ABRIL DE 2022.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

***POST* 2**



TRIBUNA HOJE

PUBLICAÇÃO DO JORNAL **TRIBUNA HOJE** EM UMA REDE SOCIAL, EM 8 DE FEVEREIRO DE 2024.

***CARDS* DE CONSCIENTIZAÇÃO** SÃO "CARTÕES VIRTUAIS" COMPOSTOS DE IMAGENS E TEXTOS VERBAIS. ELES AJUDAM AS PESSOAS A ENTENDER ASSUNTOS QUE INFLUENCIAM TODA A SOCIEDADE. GERALMENTE, APRESENTAM VISUAL ATRAENTE E SÃO FÁCEIS DE COMPREENDER.

OS *CARDS* SEGUEM UMA ESTRUTURA SIMPLES, COM:

- TÍTULO CHAMATIVO;
- IMAGENS OU ÍCONES IMPACTANTES;
- CONTEÚDO INFORMATIVO BREVE;
- CORES E *DESIGN* ESPECÍFICOS PARA EVOCAR EMOÇÕES OU CHAMAR A ATENÇÃO PARA UMA CAUSA PARTICULAR.

DICA CULTURAL

- VÍDEO **O QUE É UMA NOTÍCIA FALSA?**, PRODUZIDO PELA BBC NEWS BRASIL. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=ZvGLQuw4GM0. ACESSO EM: 23 MAIO 2024.

COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR, FAÇA AS ATIVIDADES A SEGUIR.

1. OBSERVE OS *CARDS* NOVAMENTE E ASSINALE A AFIRMAÇÃO CORRETA.

[X] O *CARD* DO INSTITUTO BUTANTAN FOI ELABORADO PARA INFORMAR AS PESSOAS SOBRE NOTÍCIAS QUE A CIÊNCIA JÁ PROVOU SEREM FALSAS.

[ ] O *CARD* DO JORNAL **TRIBUNA HOJE** FOI PUBLICADO PARA INFORMAR QUE A IVERMECTINA CURA A DENGUE.

PARA AMPLIAR

O combate às *fake news* se destaca como um dos principais desafios do mundo atual, imerso na cultura digital. A educação midiática e informacional, portanto, emerge como uma ferramenta para combater o problema no âmbito da vida pessoal e no da vida coletiva. Informações incorretas sobre doenças, tratamentos médicos e vacinas podem impactar a saúde e o bem-estar tanto do indivíduo – por exemplo, com o uso de tratamentos inadequados ou perigosos – quanto de toda a sociedade – por exemplo, com a recusa às vacinas.

Ao discutir esse tema, pode-se estabelecer um diálogo com a área de **Ciências da Natureza**, promovendo atividades em que os estudantes possam investigar a veracidade de informações sobre o tratamento adequado de certas doenças e consultar informações confiáveis em portais de órgãos e instituições com credibilidade na área da saúde.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Solicite aos estudantes que analisem o *post* 2, do jornal **Tribuna Hoje**. Pergunte como ele contribui para o combate às *fake news* e como os elementos visuais complementam o texto verbal. Explique que a imagem de um mosquito sobre um dedo chama a atenção para a dengue, e a mensagem "Alerta da Sesau" sob o fundo vermelho enfatiza o alerta.

Discuta com a turma o propósito de ambos os *cards*. Verifique se os estudantes identificam o objetivo principal dos dois, que é o de conscientizar o público. Depois, comente com eles que o *card* do Instituto Butantan foi publicado para corrigir desinformações, enquanto o do jornal **Tribuna Hoje** foi elaborado para alertar sobre o uso de medicamentos inapropriados para curar a dengue. Por fim, questione-os sobre outros recursos que podem ser usados para conscientizar a população a não acreditar em todas as notícias que lê ou escuta.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Solicite aos estudantes que reflitam sobre a questão proposta na **Roda de conversa**. Diante da disseminação de informações falsas, as pessoas podem tomar decisões, como a de evitar vacinações e a de utilizar medicamentos sem eficácia comprovada, que afetam a saúde delas e a saúde coletiva.

Encaminhe a leitura da seção **Componentes da mídia** e promova uma discussão sobre a influência dos recursos interativos na disseminação de informações nas mídias sociais. Explique aos estudantes que, embora os botões sejam projetados para promover a interação e o compartilhamento de conteúdo, eles afetam a forma como as informações são disseminadas. Convide os estudantes a refletir sobre os efeitos de um clique em um botão no alcance de uma informação, demonstrando, por exemplo, que uma notícia falsa sobre saúde pode se espalhar rapidamente se pessoas influentes a compartilharem. Caso tenham redes sociais, incentive os estudantes a pensar criticamente sobre o conteúdo que curtem, compartilham ou repostam e enfatize que o compartilhamento de informações falsas, sobretudo as relacionadas à saúde, podem causar pânico e, até mesmo, gerar danos à saúde pública.

Para encerrar a discussão, pergunte aos estudantes se consideram importante verificar as informações antes de interagir com uma publicação, curtindo-a ou compartilhando-a. Comente a responsabilidade de cada usuário de redes sociais, que deve ser como a de um agente de informação consciente, ou seja, ao interagir com o conteúdo *on-line*, deve estar ciente do impacto de suas ações. Por isso, é essencial verificar a credibilidade das informações antes de divulgá-las.

2. NO *CARD* DO JORNAL **TRIBUNA HOJE**, ESTÁ ESCRITO "ALERTA SESAU". SABENDO QUE SESAU SIGNIFICA "SECRETARIA ESTADUAL DA SAÚDE", ASSINALE A RESPOSTA CORRETA.

( ) NA PUBLICAÇÃO, O NOME DA SESAU FOI USADO PARA PROMOVER ESSA INSTITUIÇÃO.

(X) NA PUBLICAÇÃO, O NOME DA SESAU FOI USADO PARA MOSTRAR QUE A INFORMAÇÃO É CONFIÁVEL.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

- EM SUA OPINIÃO, QUE RISCOS A DISSEMINAÇÃO DE INFORMAÇÕES FALSAS TEM PARA A SAÚDE PÚBLICA? CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE ESSE ASSUNTO.

COMPONENTES DA MÍDIA

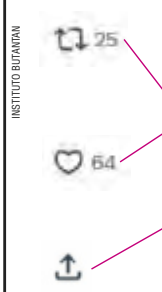
RECURSOS INTERATIVOS: CURTIR, COMPARTILHAR E REPOSTAR

EM TODAS AS REDES SOCIAIS, HÁ BOTÕES DE INTERAÇÃO, QUE NOS AJUDAM A INTERAGIR COM O CONTEÚDO. NO *CARD* DO BUTANTAN, POR EXEMPLO, APARECEM OS BOTÕES **CURTIR**, **COMPARTILHAR** E **REPOSTAR**.

ESSES BOTÕES SÃO REPRESENTADOS PELOS SEGUINTES ÍCONES:



1. REVEJA O *POST* DO INSTITUTO BUTANTAN, NA PÁGINA 64, E CIRCULE OS BOTÕES CURTIR, COMPARTILHAR E REPOSTAR.
2. COM A AJUDA DO PROFESSOR, RELACIONE CADA ÍCONE COM SUA FUNÇÃO.



CURTIR: O NÚMERO INDICA A QUANTIDADE DE CURTIDAS DA POSTAGEM.

COMPARTILHAR: PERMITE AO USUÁRIO COMPARTILHAR A POSTAGEM COM OUTRAS PESSOAS. EM ALGUMAS REDES SOCIAIS O ÍCONE É <.

REPOSTAR: O NÚMERO INDICA QUANTOS USUÁRIOS PUBLICARAM A POSTAGEM NOS PRÓPRIOS PERFIS.

3. CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE COMO OS BOTÕES DE INTERAÇÃO PODEM CONTRIBUIR PARA DISSEMINAR INFORMAÇÕES FALSAS.

3. Quando as pessoas usam esses botões sem verificar a veracidade do conteúdo, ajudam a espalhar informações falsas ou enganosas para um público mais amplo. Uma simples "curtida" pode aumentar a visibilidade de uma publicação, ampliando a possibilidade de ela ser compartilhada por outros internautas.

66

PARA AMPLIAR

- AIDAR, Flávia; ALVES, Januária Cristina. **Como não ser enganado pelas *fake news***. São Paulo: Moderna, 2019.

Esse livro é destinado àqueles que desejam aprofundar sua compreensão dos eventos atuais, olhando além das manchetes e buscando ler nas entrelinhas da notícia. Nele, é destacada a importância de ser um leitor crítico e consciente em um mundo saturado de *fake news*.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

CARTAZ IMPRESSO *VERSUS CARD* DIGITAL

O **CARTAZ IMPRESSO** GERALMENTE É COMPOSTO DE ELEMENTOS VISUAIS, COMO IMAGENS E CORES VIVAS, E DE TEXTOS VERBAIS ESCRITOS EM LETRAS GRANDES. SÃO PRODUZIDOS PARA SEREM VISTOS A DISTÂNCIA. PODEM SER USADOS, POR EXEMPLO, PARA PROMOVER EVENTOS E DIVULGAR CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO.

OBSERVE O CARTAZ A SEGUIR. DE QUE ASSUNTO ELE TRATA?



PREFEITURA MUNICIPAL DE LAGOA SECA, PARAÍBA

CARTAZ DE CAMPANHA DE COMBATE AO MOSQUITO DA DENGUE, DE FEVEREIRO DE 2024.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO CARTAZ. EM SEGUIDA, RESPONDA ÀS QUESTÕES.

1. ESSE CARTAZ FOI PRODUZIDO COM QUAL OBJETIVO?
1. O cartaz foi produzido com o objetivo de conscientizar a população de que a melhor forma de combater o mosquito da dengue é a prevenção.
2. QUEM SÃO OS RESPONSÁVEIS PELA PRODUÇÃO DESSE CARTAZ? Os responsáveis pela produção do cartaz são: Secretaria de Saúde e Governo Municipal de Lagoa Seca (Paraíba).
3. DE ACORDO COM O CARTAZ, DE QUEM É A RESPONSABILIDADE DE COMBATER A DENGUE? Segundo o cartaz, a responsabilidade é de todos.
4. QUE ELEMENTOS DO CARTAZ MAIS CHAMARAM SUA ATENÇÃO?
Resposta pessoal. Os estudantes poderão considerar, por exemplo, a palavra **mosquito**, que tem destaque especial, e a imagem grande do mosquito dentro de um sinal de proibido.

PARA AMPLIAR

- DINIZ, Susana Nogueira; RODRIGUES, Silvia Nunes. Avaliação de *cards* em *posts* de rede social Facebook para campanha educativa da prevenção de sarampo. **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, [*s. l.*], v. 21, n. 1, p. 2-7, 2020. Disponível em: https://revistaensinoeeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/7574. Acesso em: 16 maio 2024.

De acordo com as autoras desse artigo: "Os *cards* são pedaços interativos de informação apresentados quase sempre em um formato retangular que são postados na *web*. Assim como cartões de crédito ou cartas de jogos, os *cards* da *web* contêm informações resumidas, relevantes e de rápida compreensão" (p. 3).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para comparar o *card* de conscientização com o cartaz impresso, incentivando a análise crítica do uso das linguagens verbal e não verbal e da forma de interação do público com cada mídia, leia o cartaz da campanha de combate à dengue, chamando a atenção dos estudantes para o texto verbal e para os elementos visuais. Em seguida, leia e discuta com eles as **questões** de **1** a **4**.

Releia os *cards* das páginas 64 e 65 e pergunte aos estudantes: "Quanto aos objetivos, o que diferencia um cartaz impresso de um *card*?"; "Como vocês interagem com cartazes quando os veem em espaços públicos? E com os *cards* nas redes sociais?"; "Que elementos visuais parecem ser mais eficazes para atrair a atenção do público em cada tipo de mídia?"; "A linguagem usada em cartazes é diferente da usada em *cards*? Por quê?". Explique o que são cartazes impressos e *cards*, destacando as diferenças principais entre eles no que se refere a *design*, alcance e interatividade. Em seguida, leia cada afirmação da **atividade 5**, página 68, e peça aos estudantes que identifiquem as corretas.

Por fim, sintetize as discussões feitas destacando o fato de que os cartazes impressos capturam a atenção em locais públicos, como escolas e hospitais, e podem ser priorizados em situações nas quais a conectividade digital pode ser limitada, enquanto os *cards* se beneficiam de um alcance mais amplo e da interação instantânea com o uso da internet.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para encaminhar a atividade da seção **Criar e conectar**, comece retomando a definição de *fake news* e a importância de conscientizar as pessoas sobre os riscos da disseminação de informações falsas. Use exemplos simples para garantir que todos os estudantes compreendam esse conteúdo.

Discuta com a turma o público-alvo dos *cards* estudados. Para isso, pergunte: "Quem vocês querem alcançar com o *card* que farão?"; "Que informações sobre *fake news* e saúde esse público precisa saber?". Converse com os estudantes sobre as informações falsas mais comuns que já tiveram acesso e os impactos, para que possam decidir o tema do *card* que vão produzir.

Em seguida, oriente-os a pesquisar informações em *sites* confiáveis. Mostre-lhes como verificar a fonte para assegurar a credibilidade das informações. Se possível, faça buscas na internet sobre o assunto escolhido, destacando fontes suspeitas e fontes confiáveis. A fim de ampliar a aprendizagem, organize uma atividade em grupo para coletar dados, discutir e selecionar os pontos mais importantes que devem ser incluídos no *card*.

Proponha uma atividade prática para que os estudantes esbocem ideias no papel, escolhendo cores, *layout* e imagens que gostariam de usar no *card*. Se possível, forneça-lhes modelos de *cards* para que os preencham com as informações escolhidas, simplificando o processo de *design* para aqueles que apresentam dificuldade na escrita. Espera-se que todas as decisões relacionadas à produção sejam tomadas em conjunto, para que os estudantes se apropriem das habilidades que serão mobilizadas nessa produção.

Caso haja os recursos necessários, ensine aos estudantes o uso básico de ferramentas de *design* disponíveis na internet ou em aplicativos para celular, demonstrando como escolher um *template*, inserir texto, escolher cores e adicionar imagens. Auxilie-os na inserção do texto, na escolha da fonte e de imagens que representem a essência da mensagem que querem transmitir.

Antes da publicação nas redes sociais, revise com os estudantes os *cards* produzidos, verificando a clareza das informações, a ortografia e o apelo visual. Após a revisão, oriente-os a publicar os *cards*.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

▶ **5.** OBSERVE NOVAMENTE O *CARD* DO BUTANTAN, NA PÁGINA 64. COMPARE-O COM O CARTAZ DE COMBATE AO MOSQUITO TRANSMISSOR DA DENGUE. DEPOIS, COM A AJUDA DO PROFESSOR, ASSINALE AS AFIRMAÇÕES CORRETAS.

- [ ] OS CARTAZES IMPRESSOS E OS *CARDS* CONTÊM TEXTOS, MAS NÃO APRESENTAM IMAGENS OU CORES PARA ATRAIR A ATENÇÃO DO PÚBLICO.
- [x] OS *CARDS* PERMITEM MAIOR ENGAJAMENTO DO PÚBLICO, POIS SÃO ACOMPANHADOS DOS BOTÕES CURTIR, COMPARTILHAR E REPOSTAR.
- [x] OS CARTAZES IMPRESSOS NÃO OFERECEM UMA FORMA DIRETA DE INTERAÇÃO.

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE *CARD* DE CONSCIENTIZAÇÃO

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE AS *FAKE NEWS* E APRENDEU A EVITAR O COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÕES FALSAS RELACIONADAS À SAÚDE.

AGORA, EM GRUPO E COM A AJUDA DO PROFESSOR, FAÇA UM *CARD* PARA CONSCIENTIZAR SEUS SEGUIDORES SOBRE OS RISCOS DA CIRCULAÇÃO DE *FAKE NEWS* PARA A SAÚDE PÚBLICA. SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. PLANEJAMENTO

- PENSE NO PÚBLICO-ALVO: QUEM VAI LER ESSE *CARD*?

2. PESQUISA SOBRE O ASSUNTO

- PROCURE INFORMAÇÕES SOBRE O ASSUNTO EM *SITES* CONFIÁVEIS, CONFERINDO SEMPRE A FONTE DE CONSULTA.

3. CRIAÇÃO DO *CARD*

- ESCOLHA UMA FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA FAZER O *CARD*.
- ESCOLHA UMA IMAGEM QUE REPRESENTE BEM O ASSUNTO.
- ESCREVA UM TEXTO BREVE E DIRETO SOBRE OS RISCOS QUE AS *FAKE NEWS* TRAZEM PARA A SAÚDE.
- USE CORES FORTES E IMAGENS IMPACTANTES PARA PASSAR A MENSAGEM COM CLAREZA.

4. REVISÃO E PUBLICAÇÃO

- VERIFIQUE SE AS INFORMAÇÕES DO *CARD* ESTÃO CORRETAS E VISÍVEIS.
- CONFIRA SE AS PALAVRAS FORAM ESCRITAS CORRETAMENTE.
- PUBLIQUE O *CARD* EM SEU PERFIL DE UMA REDE SOCIAL.

68

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ APRENDEU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO PROFESSOR.

FAKE NEWS

FAKE NEWS SÃO INFORMAÇÕES FALSAS QUE SE ESPALHAM COMO SE FOSSEM VERDADEIRAS. SÃO CRIADAS PARA ENGANAR, INFLUENCIAR OPINIÕES E PROVOCAR CONFUSÃO.

COMBATENDO AS *FAKE NEWS*

ANTES DE COMPARTILHAR UM CONTEÚDO, VERIFIQUE A FONTE DAS INFORMAÇÕES, CONFIRA SE ELA É CONFIÁVEL E PROCURE SABER O LOCAL E A DATA EM QUE O FATO RELATADO ACONTECEU.

CARDS DE CONSCIENTIZAÇÃO

CARDS DE CONSCIENTIZAÇÃO SÃO PROJETADOS PARA CAPTAR IMEDIATAMENTE A ATENÇÃO DOS USUÁRIOS DA INTERNET. COM CORES CHAMATIVAS, IMAGENS E TEXTOS VERBAIS, SÃO PRODUZIDOS PARA CONSCIENTIZAR AS PESSOAS SOBRE QUESTÕES SOCIAIS. ELES ALCANÇAM UM PÚBLICO AMPLO E DIVERSIFICADO.

CARTAZ IMPRESSO

UTILIZADO EM ESPAÇOS PÚBLICOS, O CARTAZ COMBINA IMAGENS E CORES VIVAS COM TEXTOS VERBAIS ESCRITOS EM LETRAS GRANDES PARA SEREM LIDOS A DISTÂNCIA. SUA FINALIDADE É CHAMAR A ATENÇÃO DO PÚBLICO PARA EVENTOS OU CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO. ALCANÇA APENAS AS PESSOAS QUE PASSAM POR ELE.

RECURSOS INTERATIVOS

ÍCONE CURTIR

EXPRESSA APROVAÇÃO OU APOIO AO CONTEÚDO, SENDO REPRESENTADO POR UM CORAÇÃO OU POR UM SINAL DE POSITIVO COM O POLEGAR.

ÍCONE COMPARTILHAR

É USADO PARA DIVULGAR CONTEÚDOS, AMPLIANDO O ALCANCE DA MENSAGEM.

ÍCONE REPOSTAR

É USADO PARA POSTAR CONTEÚDOS DE OUTRAS PESSOAS NO PRÓPRIO PERFIL.

⚠ NAS REDES SOCIAIS, OS BOTÕES DE INTERAÇÃO DISSEMINAM CONTEÚDOS RAPIDAMENTE ENTRE OS USUÁRIOS. AO UTILIZÁ-LOS, LEMBRE-SE DA RESPONSABILIDADE QUE ACOMPANHA CADA CLIQUE. VERIFIQUE SEMPRE A VERACIDADE E A FONTE DAS INFORMAÇÕES ANTES DE CURTI-LAS E REPOSTÁ-LAS. ESSA PRÁTICA AJUDA A CONSTRUIR UM AMBIENTE DIGITAL MAIS CONFIÁVEL E SEGURO.

PARA AMPLIAR

- CERIGATTO, Mariana Pícaro. Educação, mídia e cultura digital na educação de jovens e adultos. **Periódico Horizontes**, Itatiba, v. 38, n. 1, p. 1-20, 2020. Disponível em: https://revistahorizontes.usf.edu.br/horizontes/article/view/939/494. Acesso em: 16 maio 2024.

Nesse artigo, Mariana Pícaro Cerigatto afirma que "[...] as práticas de alfabetização midiática e digital se reforçam no cenário de educação de jovens, adultos e idosos. Diferentemente dos chamados 'nativos digitais' – uma geração de crianças e adolescentes que já nascem em meio às novas tecnologias e no bojo dessa cultura midiática – os jovens, adultos e idosos precisam se apropriar das linguagens e tecnologias para exercício efetivo da cidadania, desenvolvimento profissional etc. No entanto, essa formação não deve se calcar apenas a uma prática que vise à instrumentalização da tecnologia e da mídia, sem considerar um engajamento mais crítico e responsável" (p. 3).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de revisar o conteúdo abordado neste tópico, retome com os estudantes os objetivos de aprendizagem e incentive-os a avaliar a própria aprendizagem, identificando as tarefas que conseguiram fazer sozinhos e aquelas que precisaram de sua mediação. Ajude-os a relembrar o que aprenderam sobre *fake news*, pedindo-lhes que citem as características e os riscos associados à propagação de informações falsas. Apresente exemplos de *cards* e cartazes impressos e solicite aos estudantes que identifiquem as características de cada um. Aproveite esse momento para avaliar se eles reconhecem os objetivos específicos de cada suporte na disseminação de informações.

Peça aos estudantes que se organizem em pequenos grupos e entregue a cada um deles conjuntos de informações verdadeiras e de informações falsas relacionadas a um tópico de saúde pública. Em seguida, instrua-os a usar essas informações para criar um *card* de conscientização ou um cartaz, atentando para a objetividade das informações e para o apelo visual. Aproveite esse momento para avaliar se os estudantes desenvolveram as habilidades trabalhadas neste tópico.

Em seguida, distribua cartões com os botões de curtir, compartilhar e repostar e convide cada grupo a apresentar seu trabalho. Incentive a turma a oferecer *feedback* aos colegas levantando os cartões com os botões de interação e comentando as produções dos colegas com relação à objetividade da mensagem e ao apelo visual.

Encerre a aula com a leitura da síntese dos conteúdos abordados no tópico e promova uma reflexão coletiva sobre o que foi aprendido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer a internet como ferramenta de aprendizado e compartilhamento de conhecimentos.
- Reconhecer a democratização dos meios digitais.
- Compreender a função de ferramentas de interação, como os botões "Comentar" e "Salvar".
- Conhecer textos instrucionais disponíveis na internet.
- Conhecer a distinção entre videotutorial e texto instrucional em *blog*.
- Utilizar plataformas digitais como orientadoras para projetos do tipo "Faça você mesmo" (DIY, da sigla em inglês) ou como forma de monetizar habilidades e conhecimentos.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, a internet é abordada como ferramenta para o compartilhamento de informações, visando ao ensino e ao aprendizado. É possível encontrar no meio digital aulas e tutoriais, teóricos e práticos, de diferentes áreas do conhecimento. Serão apresentados exemplos dessas formas de divulgação de informações em redes sociais, *sites* e *blogs*, além da possibilidade de monetização do conteúdo.

É recomendável ler os textos reproduzidos no livro em voz alta, de forma cadenciada e pausada, para que os estudantes possam acompanhar a leitura.

Dimensões da cultura digital: Elaboração e comunicação *on-line*, letramento digital, economia digital, cidadania digital e ética e responsabilidade digital.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem, entre outras possibilidades, que a mulher representada está fazendo um curso *on-line*, por exemplo.

TÓPICO 8

APRENDER E ENSINAR CONECTADO

- CONTEÚDOS *ON-LINE*
- RECURSOS INTERATIVOS: COMENTAR E SALVAR
- MONETIZAÇÃO
- VIDEOTUTORIAL
- TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG*

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que podem usar a internet como ferramenta para alcançar objetivos de aprendizado.

e) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes identifiquem um conhecimento ou uma habilidade que poderiam compartilhar *on-line*, como receitas culinárias e dicas de jardinagem.



JLCO JULIA AMARAL/SHUTTERSTOCK.COM

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compartilhem experiências pessoais sobre o uso de dispositivos digitais no dia a dia.

A INTERNET OFERECE RECURSOS PARA PRODUZIR, ACESSAR E COMPARTILHAR INFORMAÇÕES E CONHECIMENTOS.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE VOCÊ IMAGINA QUE ESSA PESSOA ESTÁ FAZENDO NO COMPUTADOR?

B) VOCÊ COSTUMA REALIZAR ATIVIDADES USANDO O COMPUTADOR OU O CELULAR? CASO COSTUME, QUAIS SÃO ESSAS ATIVIDADES?

C) COMO A INTERNET PODE AJUDAR A APRENDER COISAS NOVAS OU A DESENVOLVER HABILIDADES EM UMA ÁREA? CITE UM EXEMPLO.

D) PENSE EM ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE APRENDER. COMO A INTERNET PODERIA AJUDÁ-LO NISSO?

E) PENSE EM ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE ENSINAR. COMO PODERIA FAZER ISSO USANDO A INTERNET?

ACESSO A CONTEÚDOS *ON-LINE*

VOCÊ USA O CELULAR OU O COMPUTADOR PARA LER, OUVIR ÁUDIOS OU VER VÍDEOS? VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA PESQUISA NA INTERNET PARA APRENDER ALGO NOVO? ONDE VOCÊ PROCURA ESSAS INFORMAÇÕES?

A ERA DIGITAL TRANSFORMOU A MANEIRA COMO ACESSAMOS E COMPARTILHAMOS CONTEÚDOS. COM O AVANÇO DA INTERNET E DAS TECNOLOGIAS MÓVEIS, HOUVE UMA DEMOCRATIZAÇÃO NO ACESSO A INFORMAÇÕES.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam a variedade de recursos disponíveis *on-line*. Eles podem identificar, por exemplo, a possibilidade de aprender a cozinhar usando receitas escritas e vídeos que demonstram cada etapa do processo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A imagem de abertura deste tópico introduz a temática da aprendizagem por meio da internet. Antes de propor as questões sobre ela, incentive os estudantes a compartilhar com a turma algo que tenham aprendido *on-line*, inclusive relacionado à profissão que exercem. Depois dessa conversa inicial, dê seguimento às perguntas propostas.

PARA AMPLIAR

- CARVALHO, Jaciara de Sá. **Redes e comunidades**: ensino-aprendizagem pela internet. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2011. Disponível em: https://acervoapi.paulofreire.org/server/api/core/bitstreams/df1c27d7-1c92-4ec9-a129-ed4a3bd9d42b/content. Acesso em: 17 maio 2024.

Acesse a obra para saber mais sobre o processo de ensino-aprendizagem pela internet.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

POR EXEMPLO, ALGUNS CONTEÚDOS A QUE HOJE TEMOS ACESSO NAS REDES SOCIAIS ERAM PUBLICADOS APENAS EM ARTIGOS DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA.

ACOMPANHE A LEITURA DE UM *POST* DO INSTITUTO DE DEFESA DO CONSUMIDOR (IDEC).



IDEC: "INSTITUTO DE DEFESA DE CONSUMIDORES"

A PUBLICIDADE DE ULTRAPROCESSADOS VOLTADA ÀS CRIANÇAS, COMO OS CEREAIS MATINAIS, OS *NUGGETS*, OS SALGADINHOS E OS REFRIGERANTES, ENFATIZAM O SABOR DESSES PRODUTOS. MAS SE ESQUECEM DE INFORMAR QUE O SEU CONSUMO ESTÁ ASSOCIADO AO DESENVOLVIMENTO DE:

PUBLICAÇÃO DO IDEC EM REDE SOCIAL FEITA NO DIA 12 DE OUTUBRO DE 2023. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/CyTO04nM2NB/?igsh=dGprZjJtcG53anFo&img_index=1. ACESSO EM: 29 ABR. 2024.

O INSTITUTO DE DEFESA DO CONSUMIDOR (IDEC) É UMA ENTIDADE SEM FINS LUCRATIVOS, AUTÔNOMA E INDEPENDENTE DE INFLUÊNCIAS CORPORATIVAS, POLÍTICAS OU GOVERNAMENTAIS. CRIADO EM 1987 POR UMA EQUIPE DE VOLUNTÁRIOS, O IDEC TEM COMO MISSÃO ORIENTAR, CONSCIENTIZAR, DEFENDER A ÉTICA NA RELAÇÃO DE CONSUMO E LUTAR PELOS DIREITOS DE CONSUMIDORES-CIDADÃOS.

PARA AMPLIAR

- ALIMENTOS ultraprocessados provocam 57 mil mortes no ano no Brasil. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (2min58s). Publicado pelo canal Jornalismo TV Cultura. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9Xe-mQmD0rA. Acesso em: 20 maio 2024.
- OS ADITIVOS químicos presentes em 4 de cada 5 alimentos vendidos nos mercados do Brasil. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (ca. 10 min). Publicado pelo canal BBC News Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wOlKclbHXD8. Acesso em: 20 maio 2024.

Se possível, compartilhe essas reportagens com os estudantes. Ambas abordam os problemas gerados pelo consumo de alimentos ultraprocessados, apresentando dados de pesquisas científicas e entrevistas com especialistas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Acesso a conteúdos *on-line***, é reproduzido um *post* elaborado para divulgar informações sobre os riscos do consumo de alimentos ultraprocessados na infância. Chame a atenção dos estudantes para as imagens que acompanham o texto, solicitando-lhes que observem o modo como elas contribuem para transmitir o alerta pretendido. Em seguida, faça a leitura em voz alta do texto, solucionando as dúvidas que a turma possa ter. Logo após, leia as informações sobre o Instituto de Defesa do Consumidor (Idec) e comente a importância desse órgão diante do avanço da indústria de ultraprocessados. Depois, destaque o fato de que o *post* lido é um exemplo de conteúdo com o qual os internautas podem se informar e aprender por meio de uma rede social.

Sugere-se que o conteúdo do *post* seja complementado por propostas interdisciplinares com **Ciências da Natureza** e **Educação Física**. Se possível, convide um profissional da **área da saúde**, como um nutricionista, para explicar por que esses alimentos fazem mal à saúde e a relação entre o consumo de ultraprocessados e a alteração do perfil nutricional das populações ao longo do tempo. Também é interessante levar para a sala de aula embalagens de alimentos e ler com os estudantes os respectivos rótulos, evidenciando as principais substâncias contidas e o quanto elas podem ser nocivas à saúde.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao abordar a **questão 3**, incentive os estudantes a compartilhar seus hábitos de consumo, moderando a reflexão de modo que não ocorram constrangimentos. É importante lembrar que muitas pessoas consomem esses alimentos por serem, em média, mais baratos e de fácil aquisição e preparo. Para muitas famílias do Brasil, os ultraprocessados são a única alternativa diante do alto preço dos alimentos frescos e da falta de tempo para o preparo. Assim, essas atividades não devem levar ao constrangimento, mas à reflexão sobre a importância do acesso à alimentação saudável.

Ao comentar a **questão 5**, chame a atenção da turma para a característica informativa da internet contribuindo para o bem comum. Ao corrigir a **questão 6**, verifique se todos os estudantes compreenderam que há uma intencionalidade em cada detalhe de publicações como essa: na escolha das cores e suas combinações, no estilo das fontes, na disposição de imagens etc. Fica evidente a presença de vários elementos não verbais que ajudam a construir a mensagem, bem como chamar a atenção ao *post*.

Em **Componentes da mídia**, pergunte aos estudantes quantos deles fazem uso dessas ferramentas ao acessar as redes sociais. Diga-lhes que o comentário é a forma de o leitor se relacionar com o criador do *post*, fazendo elogios e críticas à publicação, bem como efetuando questionamentos. O autor da publicação pode responder às questões, dando continuidade ao processo informativo, e acatar sugestões e críticas.

4. Resposta pessoal. O Idec produziu e publicou os *cards* com o objetivo de conscientizar os usuários da rede social sobre os perigos do consumo de alimentos ultraprocessados.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUAL É A PROPOSTA DESSE *POST*? Cobrar do Estado a oferta de alimentos saudáveis.

2. O CONSUMO DE ALIMENTOS ULTRAPROCESSADOS ESTÁ ASSOCIADO AO DESENVOLVIMENTO DE QUAIS DOENÇAS? CITE DUAS. Os estudantes podem mencionar duas das seguintes doenças: diabetes tipo 2, obesidade, pressão alta, problemas do coração, cáries e alguns tipos de câncer.

3. VOCÊ TEM O HÁBITO DE CONSUMIR ALGUM DOS PRODUTOS CITADOS NO *POST*? QUAL? Respostas pessoais.

4. COM QUE OBJETIVO O IDEC PRODUZIU E PUBLICOU OS *CARDS*?

5. POR QUE A PRODUÇÃO E A PUBLICAÇÃO DE CONTEÚDOS COMO ESSE SÃO IMPORTANTES? A produção e a publicação desse tipo de conteúdo são importantes porque contribuem para o bem-estar coletivo e a prevenção de problemas de saúde pública.

6. RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR SOBRE A LINGUAGEM NÃO VERBAL UTILIZADA NOS *CARDS* DO *POST*. **6. a)** Espera-se que os estudantes notem que as cores predominantes nos *cards* são rosa e laranja.

A) QUAIS SÃO AS CORES PREDOMINANTES NOS *CARDS*?

B) EM SUA OPINIÃO, POR QUE O IDEC ESCOLHEU ESSAS CORES?

C) COMO AS INFORMAÇÕES SOBRE OS RISCOS ASSOCIADOS AO CONSUMO DE ULTRAPROCESSADOS ESTÃO ORGANIZADAS NO SEGUNDO *CARD*? QUAL É O EFEITO DESSA DISPOSIÇÃO? **6. b)** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes concluam que a cor rosa pode ser associada a algo suave, atrativo e voltado para o público infantojuvenil, enquanto a cor laranja pode criar um senso de alerta ou urgência, reforçando a importância da mensagem.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: COMENTAR E SALVAR

NAS REDES SOCIAIS, HÁ BOTÕES QUE FACILITAM A INTERAÇÃO DOS USUÁRIOS COM O CONTEÚDO, COMO COMENTAR E SALVAR.

VEJA ESTES BOTÕES QUE APARECEM NO *POST* DO IDEC.

BOTÃO 1



BOTÃO 2



1. EM SUA OPINIÃO, PARA QUE ESSES BOTÕES SERVEM? COMENTE.

2. RELACIONE OS BOTÕES 1 E 2 COM SUA FUNÇÃO. Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

2 GUARDAR CONTEÚDOS PARA VER MAIS TARDE.

1 ESCREVER E PUBLICAR OPINIÕES SOBRE UM CONTEÚDO.

6. c) Espera-se que os estudantes percebam que as informações estão listadas de forma direta e fácil de ler, com comentários, por exemplo, sobre a presença de um pacote de batatas fritas aberto, o que simboliza os efeitos negativos escondidos no produto.

PARA AMPLIAR

Proponha aos estudantes uma atividade na qual poderão reagir a uma publicação cuja temática seja o problema do consumo de alimentos ultraprocessados pelas crianças.

Pesquise na internet um texto ou vídeo sobre o assunto e, após lê-lo ou exibi-lo para a turma, peça aos estudantes que elenquem dúvidas e sugestões a respeito do tema. Anote as contribuições na lousa e peça a eles que, coletivamente, componham um comentário final sobre a publicação.

Caso haja discrepância nas sugestões, faça uma votação para que a maioria decida sobre o foco do comentário e os elementos que estarão contidos nele. Destaque a necessidade de ser respeitoso ao comentar uma publicação, mesmo que haja discordância.

Termine com a publicação do comentário em sala de aula, para que todos acompanhem os passos e o uso de botões e campos da página escolhida.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PRODUÇÃO DE CONTEÚDO *ON-LINE* E MONETIZAÇÃO

VOCÊ JÁ CRIOU ALGUM CONTEÚDO, COMO VÍDEO OU ÁUDIO, E O COMPARTILHOU NA INTERNET PARA OUTRAS PESSOAS VEREM OU OUVIREM?

A INTERNET REVOLUCIONOU O MODO COMO CRIAMOS, COMPARTILHAMOS E ACESSAMOS INFORMAÇÕES. AGORA, QUALQUER PESSOA PODE PRODUZIR CONTEÚDO E DIVULGÁ-LO COM POUCOS CLIQUES, ALÉM DE PODER ACESSÁ-LO DE QUALQUER LOCAL. SÃO MUITO COMUNS NA INTERNET, POR EXEMPLO, AS PRODUÇÕES EM FORMATO DE VIDEOTUTORIAL.

UM **VIDEOTUTORIAL** É PRODUZIDO PARA ENSINAR AS PESSOAS A REALIZAR UMA TAREFA ESPECÍFICA, COMO CONSTRUIR ALGO OU USAR UM PRODUTO, POR MEIO DA COMBINAÇÃO DE EXPLICAÇÕES VERBAIS E DEMONSTRAÇÕES VISUAIS.

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DA TRANSCRIÇÃO DE UM VIDEOTUTORIAL.

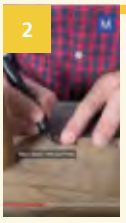
NÃO JOGUE FORA GARRAFA PET!

MANUAL DO MUNDO (YOUTUBE.COM/MANUALDOMUNDO)



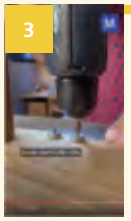
[...]

PRA COMEÇAR EU VOU PARAFUSAR UM CABO DE VASSOURA NUM PEDAÇO DE MADEIRA.



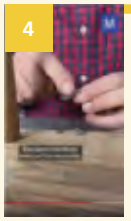
DEPOIS, EU DESMONTO O APONTADOR E TIRO A LÂMINA.

COLOCA MAIS OU MENOS 1 CENTÍMETRO DA BORDA DA MADEIRA. FAÇO DUAS MARQUINHAS [FAZ UMA MARCA EM CADA PONTA DA LÂMINA].

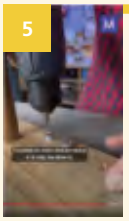


EM CIMA DELAS [DAS MARQUINHAS], VAI UM PARAFUSO COM QUATRO ARRUELAS. EU NÃO APERTO ATÉ O FIM [O PARAFUSO], PORQUE EU VOU PEGAR A LÂMINA E VIRAR PARA BAIXO.

⚠ MUITO CUIDADO AO TRABALHAR COM FERRAMENTAS E OBJETOS CORTANTES E PONTIAGUDOS!



ESSA PARTE CHANFRADA [APONTANDO PARA A PARTE CHANFRADA DA LÂMINA] TEM QUE FICAR ESCONDIDA.



ENCAIXO [A LÂMINA] NO MEIO DAS ARRUELAS. E AÍ SIM EU APERTO [OS PARAFUSOS].

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura do texto, explore o título **Produção de conteúdo *on-line* e monetização**. Pergunte aos estudantes se sabem o que é monetização e considere todas as respostas. Explique a eles que, inicialmente, a produção de conteúdo digital era tratada como *hobby*, mas hoje é uma atividade remunerada.

Encoraje todos a compartilhar experiências de aprendizado na internet, considerando os diferentes perfis dos estudantes da EJA. Faça-lhes perguntas como: "Vocês já utilizaram a internet para aprender algo?"; "Vocês já aprenderam algo assistindo a um videotutorial?"; "Vocês já utilizaram a internet para ensinar algo?".

Leia com a turma a transcrição do videotutorial. Após a leitura de cada item, chame a atenção dos estudantes para a imagem correspondente. Evidencie o fato de que o conteúdo é um vídeo que foi reproduzido no livro em forma de texto e imagens estáticas. Evite acessar o vídeo antes ou durante a leitura e peça aos estudantes que façam o mesmo. Ao encerrar, verifique se todos compreenderam o que foi lido e visualizado.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

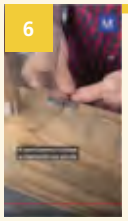
Na **atividade 1**, as respostas constituem os elementos essenciais em videotutoriais: o que será ensinado e os materiais necessários para a produção.

Ao discutir a questão da **atividade 2**, explique aos estudantes que, para atrair o público, esse tipo de vídeo precisa ter uma linguagem acessível e descontraída. Um registro mais formal da linguagem poderia afastar o público.

Na **atividade 3**, verifique se todos os estudantes conseguem identificar o número de visualizações. Leia o número em voz alta, perguntando em seguida se o acham alto ou baixo para esse tipo de conteúdo. Concluídas as atividades, exiba o vídeo em sala de aula. Caso não seja possível, peça aos estudantes que o acessem posteriormente. Após todos assistirem ao vídeo, pergunte-lhes se as instruções do tutorial ficaram mais compreensíveis nesse suporte. Inclua que um dos benefícios do videotutorial é possibilitar a visualização do passo a passo do que é ensinado, facilitando a compreensão.

Para discutir a questão proposta no boxe **Roda de conversa**, solicite à turma que se organize em trios, mudando a disposição das carteiras. Cuide para que essa organização seja feita com cuidado, mantendo o espaço de circulação na sala de aula. Peça a cada trio que liste os possíveis problemas que a busca por monetização de conteúdos pode causar. Ao final da atividade, peça a um representante de cada trio que relate à turma o que foi discutido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA



DEPOIS, É SÓ TIRAR O FUNDO E A PONTA DA GARRAFA, FAZER UMA LASQUINHA [FAZ UM CORTE NA GARRAFA] E PASSAR POR BAIXO DA LÂMINA.



AÍ CÊ COMEÇA A PUXAR, E O BARBANTE VAI SAINDO. BARBANTE MEGARRESISTENTE. TESTA AÍ.

[...]

NÃO JOGUE FORA GARRAFA PET. PUBLICADO PELO CANAL **MANUAL DO MUNDO**. [S. L.: S. N.], 2023. 1 VÍDEO (58S). DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=6NuaOinPka8. ACESSO EM: 29 ABR. 2024.

1. AGORA, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.
   - **A)** O VIDEOTUTORIAL FOI PRODUZIDO PARA ENSINAR A FAZER O QUÊ? Barbante com garrafa PET.
   - **B)** QUAIS MATERIAIS SÃO NECESSÁRIOS PARA FAZER O PRODUTO APRESENTADO NO VIDEOTUTORIAL? Um pedaço de madeira, um cabo de vassoura, parafusos, parafusadeira, tesoura, lâmina de apontador e garrafa PET.
2. O APRESENTADOR DO VIDEOTUTORIAL USOU LINGUAGEM FORMAL OU INFORMAL? COMENTE. Espera-se que os estudantes comentem que foi usada a linguagem informal, como se percebe pelo emprego das expressões "Pra começar" e "Aí cê começa".
3. OBSERVE A QUANTIDADE DE VISUALIZAÇÕES E CURTIDAS DESSE VIDEOTUTORIAL.



MANUAL DO MUNDO (YOUTUBE.COM/MANUAL DO MUNDO)

- VOCÊ ACHA QUE VÍDEOS COMO ESSE GERAM RENDA PARA SEUS CRIADORES?

A EXPANSÃO DA PRODUÇÃO E DA DISTRIBUIÇÃO DE CONTEÚDO NA INTERNET FAVORECEU A MONETIZAÇÃO DESSA ATIVIDADE, OU SEJA, A GERAÇÃO DE RENDA. QUANTO MAIS VISUALIZAÇÕES UM CONTEÚDO RECEBE, MAIOR A PROBABILIDADE DE ATRAIR ANUNCIANTES E PATROCINADORES INTERESSADOS EM ATINGIR O PÚBLICO DO CANAL OU PERFIL.

RODA DE CONVERSA

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que a busca por monetização de conteúdos pode causar problemas como a priorização do lucro em detrimento da qualidade e da veracidade das informações.

- QUE PROBLEMAS A BUSCA POR MONETIZAÇÃO DE CONTEÚDOS PODE CAUSAR? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

3. Resposta pessoal. Comente com os estudantes que existem diversos mecanismos de monetização disponíveis em plataformas de compartilhamento (publicidade antes ou durante o vídeo, patrocínio de marcas, doações ou assinaturas de fãs, venda de produtos e/ou serviços, entre outros).

PARA AMPLIAR

- BESSA, Leandro. **Como os youtubers ganham dinheiro**: um estudo sobre a monetização no programa de parcerias do YouTube. 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Economia Criativa) – Programa de Pós-graduação em Inovação em Comunicação e Economia Criativa, Universidade Católica de Brasília, Brasília, DF, 2022.

Alguns estudantes podem se sentir atraídos pela ideia de ganhar dinheiro fazendo vídeos na internet. No entanto, mesmo conhecendo as possíveis formas de monetização, os reais mecanismos de distribuição dos lucros em plataformas de vídeo são complexos para os usuários. Além disso, é necessário conhecer bem as plataformas, o público e a forma de produção. Para melhor auxiliar e aconselhar os estudantes interessados, leia essa dissertação.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

VIDEOTUTORIAL *VERSUS* TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG*

VOCÊ SE LEMBRA DE ALGUM VÍDEO OU TEXTO ESCRITO QUE O AJUDOU A FAZER ALGO PRÁTICO, COMO COZINHAR OU CONSERTAR ALGO? COMO FOI ESSA EXPERIÊNCIA?

TEXTOS INSTRUCIONAIS SÃO PRODUZIDOS PARA ENSINAR O LEITOR A REALIZAR UMA TAREFA. MANUAIS DE USUÁRIO, RECEITAS CULINÁRIAS, VIDEOTUTORIAIS E REGRAS DE JOGOS SÃO EXEMPLOS DESSE TIPO DE TEXTO.

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DO TRECHO DE UM TEXTO INSTRUCIONAL PUBLICADO EM UM *BLOG*.

JARDIM VERTICAL


JEERAYUT RAKWED/SHUTTERSTOCK.COM

DO QUE VOCÊ PRECISA:

- GARRAFAS PET
- TESOURA
- CORDA

1. CORTE AS GARRAFAS COM UMA ENTRADA PARA QUE AS PLANTAS CONSIGAM CRESCER.

2. FAÇA DOIS FUROS NAS PARTES SUPERIOR E INFERIOR PARA ENCAIXAR AS CORDAS E FAZER A ESTRUTURA DO SEU JARDIM VERTICAL.

3. ENCAIXE AS GARRAFAS E COLOQUE ARRUELAS OU ARAMES NA PARTE INFERIOR PARA QUE AS PETS NÃO DESLIZEM.

BLOG DO SINDICATO DA INDÚSTRIA DE MATERIAL PLÁSTICO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. DISPONÍVEL EM: https://www.simperj.org.br/blog/2017/09/15/faca-voce-mesmo-13-formas-de-reutilizar-garrafas-pet/. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

- MARQUE COM **VT** A AFIRMAÇÃO SOBRE VIDEOTUTORIAL E COM **TI** A QUE SE REFERE A TEXTO INSTRUCIONAL EM ***BLOG***.

VT LINGUAGEM CORPORAL, EXPRESSÕES FACIAIS E SONS REFORÇAM O TEXTO VERBAL.

TI APESAR DE SE APOIAR NA LINGUAGEM VERBAL ESCRITA, PODE EMPREGAR ELEMENTOS VISUAIS.

BLOG: *SITE* OU PARTE DE UM *SITE* CRIADO POR UMA PESSOA OU UMA ORGANIZAÇÃO PARA POSTAGEM DE CONTEÚDOS INFORMATIVOS. É COMO UM DIÁRIO *ON-LINE*.

TEXTOS INSTRUCIONAIS EM VÍDEO, COM FREQUÊNCIA, COMBINAM NARRAÇÃO E EFEITOS SONOROS COM DEMONSTRAÇÕES VISUAIS. POR SUA VEZ, TEXTOS INSTRUCIONAIS EM *BLOG*, GERALMENTE, COMBINAM TEXTO ESCRITO E IMAGENS.

PARA AMPLIAR

Caso seja necessário reforçar o trabalho com os gêneros deste tópico, recorra, por exemplo, à culinária. O tema faz parte do cotidiano dos estudantes e muitos *blogs* disponibilizam receitas escritas, que são textos instrucionais. Muitas receitas são também disponibilizadas em vídeos instrucionais.

É possível comparar a receita do mesmo prato em diferentes plataformas e desenvolver um debate com a turma sobre as qualidades e as dificuldades que cada meio apresentou para ensiná-la.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura, chame a atenção da turma para o fato de que tanto o videotutorial quanto o texto publicado em *blog* tratam da reutilização de materiais. Peça aos estudantes que prestem atenção na imagem e tentem antecipar o conteúdo do texto. Espera-se que eles cheguem à conclusão de que se trata de um jardim vertical feito com garrafas PET.

Leia de forma pausada cada uma das instruções, perguntando aos estudantes se as compreenderam.

Ao final da leitura e da realização da atividade, comente a diferença entre videotutorial e texto instrucional em *blog*. Discuta as muitas formas que um texto instrucional em vídeo pode ter. É possível encontrar, além da forma de videotutorial, vídeos que combinem imagens estáticas com narração, representação dos processos com narração ou a utilização de legendas.

Proponha um exercício de imaginação aos estudantes por meio destas questões: "Caso não houvesse imagem nesse texto, seria possível compreender a explicação?"; "Se houvesse mais imagens, as instruções seriam mais facilmente compreendidas?"; "O texto e a imagem constituem elementos suficientes para alguém compreender como construir o jardim vertical?". Ouça as respostas. Alguns estudantes podem alegar a necessidade de mais imagens; outros podem responder que a forma como está é suficiente. Aos que gostariam de ver mais imagens, questione: "Em que fases do processo elas seriam necessárias?".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de iniciar a atividade de produção do videotutorial, é necessário conhecer bem a turma. Verifique quantos estudantes apresentam facilidade para utilizar a câmera do celular ou do *tablet*, bem como quantos possuem um aparelho disponível. Também é necessário verificar a familiaridade deles com ferramentas de edição de vídeo. Assim, recomenda-se que a atividade seja feita coletivamente ou que se divida a turma, no máximo, em três grupos. Assim, quem tem facilidade de acesso à tecnologia pode auxiliar os colegas.

As escolhas que envolvem todos os passos propostos devem ser feitas coletivamente. Auxilie a turma nessas tomadas de decisão, fazendo apontamentos que incluem o que pode ser do interesse de todos ou uma habilidade de alguém da turma que pode ser compartilhada. Algumas sugestões: receitas culinárias, pequenos reparos, utilização de aplicativos de celular e construção de objetos decorativos. Evite temas muito complexos ou que possam colocar em risco produtores e espectadores.

Os estudantes escolhidos para apresentar o videotutorial devem ter boa expressão oral e atuar de forma que transpareça segurança aos espectadores. Antes de publicar o vídeo em uma plataforma, verifique se todos os que aparecem estão de acordo com o uso de sua imagem. Elabore um termo de autorização de uso das imagens e colha as assinaturas dos estudantes, confirmando que concordam com a publicação do vídeo. Caso algum estudante não concorde com o termo, deve ter sua vontade respeitada.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR ## PRODUÇÃO DE VIDEOTUTORIAL

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE O ACESSO, A PRODUÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DE CONTEÚDOS *ON-LINE*. ALÉM DISSO, COMPREENDEU PARA QUE SERVEM OS BOTÕES DE INTERAÇÃO "COMENTAR" E "SALVAR", APRENDEU O QUE É MONETIZAÇÃO E COMPAROU TEXTO INSTRUCIONAL EM VÍDEO COM TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG*.

AGORA, VOCÊ VAI GRAVAR UM VIDEOTUTORIAL. PARA ISSO, SIGA ESTAS ORIENTAÇÕES.

1. DEFINIÇÃO DO PÚBLICO-ALVO

- CONHEÇA AS NECESSIDADES, O NÍVEL DE CONHECIMENTO E AS PREFERÊNCIAS DE SEU PÚBLICO (CRIANÇA, ADOLESCENTE, JOVEM, ADULTO OU IDOSO).

2. ESCOLHA DO QUE SERÁ ENSINADO

- SELECIONE ALGO PARA ENSINAR NO VÍDEO (POR EXEMPLO, PREPARAR UM PRATO TRADICIONAL OU PINTAR UMA CASA).

3. ELABORAÇÃO DO ROTEIRO

- PLANEJE O CONTEÚDO DO VÍDEO DETALHADAMENTE, INCLUINDO AS SEGUINTES INFORMAÇÕES:
  - » NOME DO VIDEOTUTORIAL;
  - » MATERIAIS NECESSÁRIOS;
  - » TEXTO DE ABERTURA;
  - » ORIENTAÇÕES PARA O ESPECTADOR SOBRE COMO SE PREPARAR E COMEÇAR A FAZER O QUE SERÁ ENSINADO;
  - » PASSO A PASSO;
  - » DICAS E PALAVRAS DE AGRADECIMENTO.

4. PREPARAÇÃO DO CENÁRIO

- ESCOLHA UM LOCAL TRANQUILO E BEM ILUMINADO PARA GRAVAR O VÍDEO. A DECORAÇÃO E O AMBIENTE DEVEM SER SIMPLES PARA NÃO DISTRAIR O ESPECTADOR.

5. GRAVAÇÃO DO VÍDEO

- USE UM *SMARTPHONE* OU *TABLET* PARA GRAVAR.
- FALE DE FORMA NÍTIDA E PAUSADA, PARA GARANTIR QUE SUAS INSTRUÇÕES SEJAM FÁCEIS DE SEGUIR.
- ADAPTE O RITMO, A LINGUAGEM E O DETALHAMENTO DAS EXPLICAÇÕES AO PÚBLICO.

6. EDIÇÃO DO VÍDEO

- UTILIZE UM PROGRAMA DE EDIÇÃO PARA MONTAR O VIDEOTUTORIAL. SE POSSÍVEL, ESCREVA LEGENDAS OU TEXTOS EXPLICATIVOS.

PARA AMPLIAR

- TOP 5 editores de vídeo grátis para 2024 (iniciante ao avançado). [*S. l.*: *s. n.*], 2023. 1 vídeo (5min45s). Publicado pelo canal Capcut Fácil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QHEr5yhalZM. Acesso em: 20 maio 2024.

Nesse vídeo instrucional, são indicados alguns aplicativos grátis e de fácil manuseio que simplificam o trabalho da edição, principalmente para usuários iniciantes e amadores. Exiba-o para a turma caso note dificuldade com essa parte da produção.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

7. REVISÃO DO CONTEÚDO

- ANTES DE PUBLICAR, REVISE O VÍDEO PARA GARANTIR QUE TODAS AS INFORMAÇÕES ESTEJAM CORRETAS E QUE NÃO HAJA ERROS DE EDIÇÃO.

8. PUBLICAÇÃO DO VIDEOTUTORIAL

- ESCOLHA UMA PLATAFORMA DE VÍDEO OU UMA REDE SOCIAL E PUBLIQUE SEU VIDEOTUTORIAL.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

CONTEÚDOS *ON-LINE*

O AMBIENTE DIGITAL MUDOU A MANEIRA COMO BUSCAMOS E DISTRIBUÍMOS INFORMAÇÕES. COM A POPULARIZAÇÃO DA INTERNET E DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS, AUMENTOU O ALCANCE DOS CONTEÚDOS, QUE PODEM ESTAR DISPONÍVEIS PARA TODOS.

RECURSOS INTERATIVOS

BOTÃO COMENTAR

ESSE BOTÃO FACILITA A PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS USUÁRIOS. AO USÁ-LO, AS PESSOAS PODEM COMPARTILHAR OPINIÕES E CRIAR UMA COMUNIDADE INTERESSADA NO CONTEÚDO POSTADO.

BOTÃO SALVAR

COM ESSE BOTÃO, OS USUÁRIOS PODEM MARCAR CONTEÚDOS PARA LER DEPOIS, DE ACORDO COM SEUS INTERESSES E PRIORIDADES.

MONETIZAÇÃO

O NÚMERO DE VISUALIZAÇÕES DE UM CONTEÚDO PODE ATRAIR PATROCINADORES E GERAR RENDA PARA SEU PRODUTOR.

VIDEOTUTORIAL E TEXTO INSTRUCIONAL EM *BLOG*

AMBOS OS FORMATOS SÃO PRODUZIDOS PARA EDUCAR E INSTRUIR. NELES, É USADA UMA LINGUAGEM OBJETIVA E FÁCIL DE ENTENDER PARA FACILITAR O APRENDIZADO. NO VIDEOTUTORIAL, AS INSTRUÇÕES SÃO DADAS POR MEIO DE NARRAÇÃO VERBAL E IMAGENS EM MOVIMENTO. JÁ NO *BLOG*, AS INSTRUÇÕES SÃO DADAS POR MEIO DE TEXTO ESCRITO E FOTOS OU ILUSTRAÇÕES.

NO MUNDO DIGITAL, COM O ACESSO FACILITADO À INFORMAÇÃO, QUALQUER PESSOA PODE CRIAR, COMPARTILHAR E CONSUMIR CONTEÚDOS. A PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS SE TORNOU UMA FORMA PODEROSA DE EXPRESSÃO, EDUCAÇÃO E CONEXÃO. O COMPARTILHAMENTO DE IDEIAS E HISTÓRIAS PODE INSPIRAR E INFORMAR PESSOAS NO MUNDO TODO. ALÉM DISSO, PODE SER UMA FONTE DE RENDA.

PARA AMPLIAR

Assim como há pessoas que compartilham informações e ensinamentos na internet de maneira correta, há muitas que não dominam o que ensinam ou apresentam comportamento inapropriado em seus tutoriais. São comuns nas plataformas de compartilhamento, por exemplo, videotutoriais que fracassaram ou de pessoas que perderam a postura na hora de ensinar. A democratização das ferramentas de compartilhamento de conhecimento também trouxe questões éticas e morais.

Componha com os estudantes uma lista do que é necessário para ensinar algo na internet. Ouça cada sugestão com respeito, fazendo as ponderações necessárias. Escreva na lousa cada uma e vá editando até obter a versão final. Entre os itens fundamentais, devem-se considerar: conhecimento do assunto, linguagem respeitosa e boa comunicação.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura pausada dos tópicos retomando os conceitos apresentados. A internet é uma poderosa ferramenta para o ensino e o compartilhamento de conhecimento. As seguintes ações podem ser tomadas para promover a assimilação de cada assunto.

Conteúdos *on-line*: verifique se os estudantes têm facilidade para encontrar textos instrucionais de diversas áreas, como culinária, manuais e artesanato. É possível, por exemplo, pedir a cada estudante que pesquise o conteúdo de uma área para, assim, perceber se todos dominam os mecanismos de busca. Verifique se as dificuldades que eles apresentam estão relacionadas ao letramento digital ou à leitura.

Recursos interativos: verifique se os estudantes conseguem reconhecer o botão "Comentar" e o botão "Salvar" em diferentes redes sociais.

Videotutorial e texto instrucional em *blog*: proponha a cada estudante que encontre pelo menos um videotutorial ou um texto instrucional em *blog* sobre o assunto trabalhado no tópico **Produção de conteúdo *on-line* e monetização**.

O lembrete ao final do tópico apresenta uma importante constatação: a internet e as novas tecnologias democratizaram a produção de conteúdo e o compartilhamento de informações. Verifique se os estudantes conhecem alguém que costuma compartilhar conhecimentos por meio de comunicação *on-line*, como um *blog*, um canal em plataforma de vídeo ou até mesmo no próprio perfil da rede social. Por fim, pergunte se alguém ficou interessado em começar a publicar tutoriais na internet depois de estudar este tópico.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o conceito de personalização digital.
- Identificar e descrever a função dos algoritmos na personalização digital.
- Avaliar as implicações das respostas dos algoritmos para a produção cultural.
- Reconhecer as categorias de navegação nos *sites*.
- Diferenciar anúncio publicitário em mídia impressa de anúncio publicitário em *site*.
- Produzir um anúncio publicitário personalizado.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico pretende-se favorecer o reconhecimento pelos estudantes de que, ao navegar pela internet, as pessoas oferecem os registros (ou as marcas) utilizados para a personalização de conteúdos, inclusive os publicitários. Com isso, eles podem compreender as implicações dessa personalização na produção cultural e refletir sobre esse processo a fim de se prepararem para lidar com a oferta de serviços e produtos em um mundo cada vez mais digitalizado.

Dimensões da cultura digital: Privacidade e segurança digital, economia digital, letramento digital e ética e responsabilidade digital.

TÓPICO 9

COMO A INTERNET SABE DO QUE VOCÊ GOSTA

- PERSONALIZAÇÃO DIGITAL
- ALGORITMO
- PRODUÇÃO CULTURAL
- RECURSO INTERATIVO: CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO
- ANÚNCIO PUBLICITÁRIO (EM MÍDIA IMPRESSA E *BANNER ON-LINE*)



ADAMKAZ/E+/GETTY IMAGES

CADA AÇÃO QUE REALIZAMOS NO AMBIENTE *ON-LINE* CONTRIBUI PARA O TIPO DE CONTEÚDO QUE NOS É APRESENTADO NAS PLATAFORMAS DIGITAIS.

DESCREVA A IMAGEM A UM COLEGA. DEPOIS, CONVERSE COM ELE SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

a) Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes digam, entre outras possibilidades, que ele pode estar fazendo uma compra *on-line*.

A) POR QUE O HOMEM DA IMAGEM ESTÁ DE FRENTE PARA UM COMPUTADOR, COM UM CARTÃO EM UMA DAS MÃOS? O QUE ELE PARECE ESTAR FAZENDO?

B) VOCÊ JÁ COMPROU ALGUMA COISA PELA INTERNET? CASO JÁ TENHA COMPRADO, COMO FOI? SE NUNCA COMPROU, COMO IMAGINA QUE SEJA ESSA EXPERIÊNCIA?

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes compartilhem experiências relacionadas a compras *on-line*.

C) VOCÊ JÁ OBSERVOU O ANÚNCIO DE ALGUM PRODUTO ENQUANTO NAVEGAVA NA INTERNET? SE SIM, SE INTERESSOU PELO PRODUTO? COMENTE.

D) EM SUA OPINIÃO, O QUE PODE MOTIVAR UMA PESSOA A REALIZAR UMA COMPRA *ON-LINE*?

c) e **d)** Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes relatem experiências com anúncios *on-line* e suas decisões de compra, refletindo sobre os fatores que os influenciam, como as recomendações de amigos, a necessidade imediata de comprar algum produto ou as promoções.

PERSONALIZAÇÃO DIGITAL

A INTERNET INFLUENCIA O QUE VOCÊ DECIDE FAZER OU COMPRAR? VOCÊ JÁ PERCEBEU QUE, DEPOIS DE PESQUISAR ALGUM SERVIÇO OU PRODUTO *ON-LINE*, COMEÇARAM A APARECER ANÚNCIOS RELACIONADOS AO QUE VOCÊ PESQUISOU EM SUAS REDES SOCIAIS E NOS *SITES* QUE VOCÊ ACESSA? EM SUA OPINIÃO, POR QUE ISSO ACONTECE?

78

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

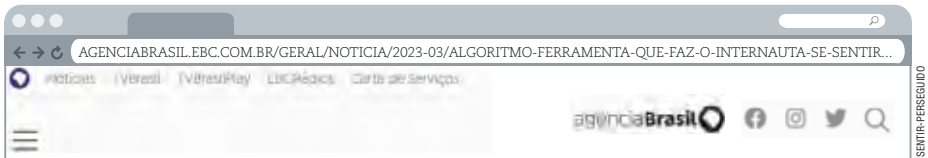
Introduza o tópico por meio da pergunta: "Vocês já passaram por situações *on-line* em que a internet parecia saber o que estavam precisando ao lhes oferecer um produto antes que vocês fizessem uma pesquisa sobre ele?". Após ouvir os comentários dos estudantes, comente que situações como essas serão estudadas no tópico e solicite-lhes que observem a imagem de abertura. Busque direcionar a conversa a fim de não se desviar do assunto principal deste tópico: a maneira como a internet influencia nossos hábitos e nossas necessidades. Pode ser que venham à tona assuntos paralelos, como modos de compra *on-line*, segurança em compras e cartões de crédito. É possível também que alguns estudantes nunca tenham tido cartão de crédito ou tenham deixado de utilizá-lo para não incorrer em dívidas. Lembre a turma de que há vários meios de efetuar compras *on-line* e todas requerem muito cuidado.

Em **Personalização digital**, ao questionar o motivo pelo qual os anúncios se relacionam ao que foi pesquisado pelo usuário, ouça todas as respostas atentamente. Lembre-se de que o que pode parecer óbvio para pessoas habituadas à internet pode ser uma novidade aos que ainda não foram letrados digitalmente.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PERSONALIZAÇÃO DIGITAL É O PROCESSO PELO QUAL PLATAFORMAS *ON-LINE* AJUSTAM E ADAPTAM O CONTEÚDO QUE UM USUÁRIO VÊ, COM BASE NAS INTERAÇÕES QUE ELE FEZ, COMO *SITES* VISITADOS E *POSTS* CURTIDOS. PARA ISSO, AS PLATAFORMAS USAM **ALGORITMOS**.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.



ALGORITMO: A FERRAMENTA QUE FAZ O INTERNAUTA SE SENTIR PERSEGUIDO

TEMA FAZ PARTE DAS DISCUSSÕES SOBRE MARCO CIVIL DA INTERNET NO STF

QUEM USA AS REDES SOCIAIS JÁ DEVE TER SE SENTIDO PERSEGUIDO POR UM ASSUNTO, UMA PROPAGANDA OU ATÉ POR SUGESTÕES DE FILMES PARA ASSISTIR. O RESPONSÁVEL TEM NOME: ALGORITMO. É ELE QUEM INFORMA AO MUNDO DIGITAL O QUE DIZER E OFERECER AO USUÁRIO. TRATA-SE DE UMA FERRAMENTA MATEMÁTICA QUE PERCEBE E REORGANIZA OS CONTEÚDOS SEMELHANTES AOS ACESSADOS PELAS PESSOAS.

DE ACORDO COM A PESQUISADORA DO CENTRO DE ESTUDOS DA SOCIEDADE DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO (UNIFESP) JADE PERCASSI, O ALGORITMO REGISTRA AS INFORMAÇÕES DOS INTERNAUTAS.

"ELE GUARDA OS DADOS DE ACESSO TODA VEZ QUE A PESSOA ESTÁ LOGADA, ELA ESTÁ DE ALGUMA MANEIRA VINCULADA A UM PERFIL DE ACESSO SEJA NO GOOGLE, SEJA EM OUTRA PLATAFORMA, YOUTUBE, FACEBOOK OU TWITTER [AGORA, X]", EXPLICA. [...]

STF: SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL, PRINCIPAL ÓRGÃO DO PODER JUDICIÁRIO DO BRASIL.

HTTPS://AGENCIABRASIL.EBC.COM.BR/GERAL/NOTICIA/2023-03/ALGORITMO-FERRAMENTA-QUE-FAZ-O-INTERNAUTA-SE-SENTIR-PERSEGUIDO

CALDAS, ANA LÚCIA; MOREIRA, MICHELLE (COLAB.). ALGORITMO: A FERRAMENTA QUE FAZ O INTERNAUTA SE SENTIR PERSEGUIDO. **AGÊNCIA BRASIL**, 29 MAR. 2023. DISPONÍVEL EM: https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2023-03/algoritmo-ferramenta-que-faz-o-internauta-se-sentir-perseguido. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.
Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. COMO O ALGORITMO CONSEGUE OFERECER CONTEÚDO PERSONALIZADO AO USUÁRIO?
2. POR QUE O ALGORITMO FAZ O USUÁRIO SE SENTIR PERSEGUIDO?

PARA AMPLIAR

- BLUM, Renato Opice. Personalização *on-line*: o elo entre algoritmos, democracia e redes sociais. **Febraban Tech**, 8 dez. 2022. Disponível em: https://febrabantech.febraban.org.br/especialista/renato-opice-blum/personalizacao-on-line-o-elo-entre algoritmos-democracia-e-rede sociais. Acesso em: 17 maio 2024.

Nesse artigo, o especialista em Direito Digital, Renato Opice Blum, trata da personalização do ambiente virtual como uma das principais responsáveis pela crescente polarização na sociedade, afetando até mesmo a democracia.

De acordo com Blum: "Uma vez que as plataformas sociais calculam o conteúdo que é perfeito para cada um de uma maneira bastante precisa, o universo *on-line* se torna individual ao extremo, e cada pessoa acessa mundos digitais completamente diferentes. [...] À medida que as pessoas acessam fatos diferentes e vivem em universos *on-line* opostos, a experiência do convívio em sociedade é comprometida".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Verifique se os estudantes já ouviram falar em algoritmo e pergunte se alguém sabe do que se trata. Encoraje-os a formular hipóteses e acolha as diferentes respostas, pois se trata de um termo de difícil conceituação e mais bem compreendido na prática. Explique tratar-se de um processo baseado em um conjunto de instruções direcionadas ao sistema computacional. O registro de ações e dados do usuário é o que move esse processo.

Faça a leitura do texto de forma pausada verificando a compreensão de toda a turma. Ao finalizar o primeiro parágrafo, encoraje os estudantes a relatar se utilizam aplicativos ou redes sociais que sugerem opções de consumo de acordo com gosto pessoal deles. Por fim, convide aqueles que já se sentiram perseguidos na internet a compartilhar a experiência que tiveram.

É importante que todos compreendam o fato de que os usuários deixam marcas ao utilizar a internet, como estilo pessoal, preferências, visão de mundo e interesses. Assim, toda a navegação que fazem em *sites*, plataformas de busca, redes sociais ou plataformas de *streamings* é direcionada àquilo que pode interessá-los. Isso torna o ambiente virtual personalizado para cada internauta.

Ao abordar a **questão 1**, explique que os registros ficam gravados. Na **questão 2**, espera-se que os estudantes percebam que a personalização de conteúdo feita pelo algoritmo monitora e analisa continuamente o comportamento dos usuários na internet.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar a abordagem, comente com os estudantes que os mecanismos de personalização digital são capazes de determinar o gosto individual e de mensurar as preferências de toda a população de um local ou de um grupo etário, podendo prever tendências. Essas informações são utilizadas na produção cultural por patrocinadores, criadores e executivos de grandes empresas que trabalham com arte, definindo o investimento desse setor para o que deverá ser produzido a fim de gerar mais lucro e engajamento.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **infográfico O que são e como funcionam os *cookies*** explica o que são os *cookies*, como eles funcionam e qual é a função desses arquivos na navegação.

Dessa conversa inicial, retome a problemática da introdução à personalização digital. Faça as seguintes perguntas para a turma: "Gerar lucro é o principal objetivo da arte?"; "A arte é apenas objeto de consumo?"; "Por causa dos mecanismos da personalização digital, os autores ou os artistas deixam de produzir o que querem expressar artisticamente ou o que a sociedade pode experienciar?"; "Vamos parar de expandir nosso conhecimento e nossos horizontes culturais, uma vez que sempre consumimos mais do mesmo?". Depois, leia o texto com os estudantes.

PERSONALIZAÇÃO DIGITAL E PRODUÇÃO CULTURAL

COMO A INTERNET SABE QUE VOCÊ PODE SE INTERESSAR POR CERTOS CONTEÚDOS, E NÃO POR OUTROS? COMO A RECOMENDAÇÃO DESSES CONTEÚDOS PODE AFETAR A PRODUÇÃO DE ARTE E DE CULTURA?

PRODUÇÃO CULTURAL É O PROCESSO DE CRIAÇÃO, ORGANIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DE BENS E DE ATIVIDADES ARTÍSTICAS E CULTURAIS.

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.

EXAME.COM/CASUAL/COMO-OS-ALGORITMOS-INFLUENCIAM-A-PRODUCAO-DE-FILMES-E-SERIES/

exame. Assine Entrar

Casual

COMO OS ALGORITMOS INFLUENCIAM A PRODUÇÃO DE FILMES E SÉRIES

LAURA PANCINI

AINDA ESTÁ PRESTANDO ATENÇÃO? QUANDO SE TRATA DO MERCADO DE SERVIÇOS DE ***STREAMING***, GANHA AQUELE QUE CATIVA O ESPECTADOR POR MAIS TEMPO. E NÃO SÓ DURANTE UM FILME OU AQUELA MARATONA DE SÉRIE: QUANTOS MINUTOS O USUÁRIO FICA COM O *MOUSE* EM CIMA DE UM ***BANNER*** OU EM QUAIS IMAGENS ELE TENDE A CLICAR MOSTRAM MUITO MAIS SOBRE SEUS PADRÕES DE CONSUMO. [...]

É COMO SE NA PRIMEIRA CAMADA TIVÉSSEMOS AS INFORMAÇÕES QUE O USUÁRIO ESTÁ MAIS CIENTE DE QUE ESTÁ COMPARTILHANDO — ELE TEM UMA PREFERÊNCIA POR FILMES DE COMÉDIA ROMÂNTICA, POR EXEMPLO. [...]

JÁ NA SEGUNDA CAMADA ESTÃO OS METADADOS, MAIS OBSCUROS E CAPAZES DE IDENTIFICAR PADRÕES QUE NÃO ESTAMOS VENDO POR MEIO DO *MACHINE LEARNING*, TECNOLOGIA CAPAZ DE CATEGORIZAR UM VOLUME GIGANTESCO DE DADOS. [...]

***STREAMING*:** TECNOLOGIA QUE POSSIBILITA ACESSAR CONTEÚDOS, COMO VÍDEOS E MÚSICAS, NA INTERNET SEM PRECISAR BAIXÁ-LOS ANTES.

***BANNER*:** IMAGEM OU TEXTO COM DESTAQUE, USADO PARA PROMOVER ALGO.

HTTPS://EXAME.COM/CASUAL/COMO-OS-ALGORITMOS-INFLUENCIAM-A-PRODUCAO-DE-FILMES-E-SERIES/

PANCINI, LAURA. COMO OS ALGORITMOS INFLUENCIAM A PRODUÇÃO DE FILMES E SÉRIES. **EXAME**, 22 NOV. 2021. DISPONÍVEL EM: https://exame.com/casual/como-os-algoritmos-influenciam-a-producao-de-filmes-e-series/. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

80

PARA AMPLIAR

- PACHECO, Denis. Algoritmos podem levar a aumento de exclusão na sociedade. **Jornal da USP**, 12 abr. 2022. Disponível em: https://jornal.usp.br/?p=507632. Acesso em: 17 maio 2024.

Segundo a declaração do cientista da computação Virgílio Almeida, citada nesse artigo, o perigo de deixar o controle total dos algoritmos nas mãos de quem tem formação técnica está em como eles são desenvolvidos: com sofisticação técnica, mas sem sensibilidade sobre o impacto na sociedade. A ausência de preocupações sociais no desenvolvimento de sistemas tem acarretado discussões sobre os preconceitos por trás dos algoritmos e causado constrangimento para grandes empresas de tecnologia.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COM BASE NO TEXTO, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUAL É A FINALIDADE DOS SERVIÇOS DE *STREAMING*? Cativar o espectador e mantê-lo *on-line* por mais tempo.

2. O QUE AS INTERAÇÕES DO USUÁRIO COM O CONTEÚDO PODEM REVELAR?
As interações, como posicionar o *mouse* sobre um *banner*, podem revelar padrões de consumo do usuário.

RODA DE CONVERSA

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DE MAIS UM TRECHO DO TEXTO.

[...] QUASE DEZ ANOS ATRÁS, ELA [UMA PLATAFORMA DE *STREAMING*] FOI A PRIMEIRA A APOSTAR NOS CONTEÚDOS EXCLUSIVOS COM *HOUSE OF CARDS*, E INVESTIU 100 MILHÕES DE DÓLARES EM DUAS TEMPORADAS DO PROGRAMA ANTES DE VER UM ÚNICO EPISÓDIO. O MOTIVO? OS DADOS GARANTIRAM QUE O CONTEÚDO TINHA POTENCIAL. [...]

PANCINI, LAURA. COMO OS ALGORITMOS INFLUENCIAM A PRODUÇÃO DE FILMES E SÉRIES. **EXAME**, 22 NOV. 2021. DISPONÍVEL EM: https://exame.com/casual/como-os-algoritmos-influenciam-a-producao-de-filmes-e-series/. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

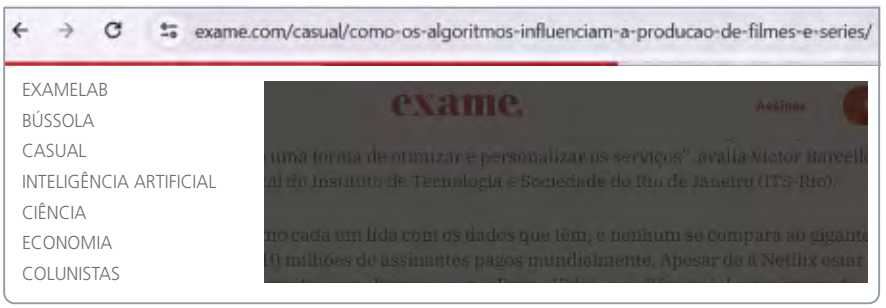
- COMO OS ALGORITMOS PODEM AFETAR A DIVERSIDADE DOS CONTEÚDOS OFERECIDOS PELAS PLATAFORMAS? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSO INTERATIVO: CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO

NOS *SITES*, O CONTEÚDO GERALMENTE É ORGANIZADO EM **CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO**. ELAS AGRUPAM CONTEÚDOS SEMELHANTES POR TEMA.

OBSERVE A ORGANIZAÇÃO DESTE *SITE*:



CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO NO *SITE* DA REVISTA **EXAME**. DISPONÍVEL EM: https://exame.com/casual/como-os-algoritmos-influenciam-a-producao-de-filmes-e-series/. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

- AO VISITAR O *SITE* DA REVISTA **EXAME**, QUE TIPO DE NOTÍCIA VOCÊ ESPERA ENCONTRAR NAS CATEGORIAS "CASUAL" E "CIÊNCIA"? COMENTE.
  Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

Algoritmos em debate

Algumas ações dos algoritmos facilitam o dia a dia dos usuários; por exemplo, aumentam a rapidez das pesquisas e oferecem aos internautas bens e produções do interesse deles que possivelmente não encontrariam sozinhos. Organize a turma em dois grupos e promova um debate acerca dos benefícios e malefícios dos algoritmos. A organização dos grupos pode ser aleatória ou cada estudante pode escolher um; o importante é que tenham tamanhos iguais. Preveja um tempo para que os grupos se preparem e auxilie-os na formulação dos argumentos. Sorteie o grupo que iniciará a argumentação. O grupo deverá se pronunciar e, em seguida, passar a palavra para o outro grupo fazer a réplica. Este devolverá a palavra à outra equipe, para a tréplica. Repita o processo iniciando com o outro grupo. Ao fim, decida quem argumentou melhor.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na **questão 1**, comente que o texto aponta o que o mercado espera de um serviço de *streaming*, porém, é possível pensar na finalidade do serviço para o usuário, como ter um amplo catálogo para entretenimento ou ser capaz de disponibilizar os filmes mais recentes em pouco tempo. Na **questão 2**, evidencie que as interações do usuário com o conteúdo determinam padrões que serão traduzidos em previsões para futuros investimentos.

Na **Roda de conversa**, espera-se que os estudantes comentem, entre outras possibilidades, que a dependência dos algoritmos para tomar decisões de investimento em conteúdos pode desencorajar a experimentação e a inovação.

Em **Componentes da mídia**, comente que nos portais os conteúdos são divididos de acordo com assuntos. Na mídia impressa, essa divisão é feita em cadernos e, nos meios de comunicação *on-line*, as seções podem ser abertas com apenas um clique. Na **atividade**, espera-se que os estudantes levantem hipóteses sobre as diferenças de conteúdo entre as notícias da seção "Casual" e as da seção "Ciência". Em "Casual", os assuntos são diversos, informais, como gastronomia e carros. Em "Ciência", os temas tratados são relacionados a saúde, descobertas científicas etc.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar a temática dos anúncios publicitários, instigue os estudantes a lembrar-se da presença dos anúncios nas mídias que acessam. Faça perguntas como: "Vocês estão acostumados a ver muitos anúncios quando estão na internet?"; "Vocês acham que a quantidade de anúncios atrapalha a experiência de lazer ou de trabalho durante a navegação *on-line*?"; "Na opinião de vocês, existem *sites* ou aplicativos que promovem mais anúncios do que outros?". Espera-se que os estudantes compartilhem experiências de leitura em que anúncios aparecem no meio da tela, causando distrações ou interrompendo o que estão fazendo *on-line*. Explique a eles que, em muitos casos, são os anúncios que sustentam os *sites* de notícias e geram rendimentos para os profissionais envolvidos. Sem eles, os meios de comunicação teriam dificuldade para continuar oferecendo sua atividade ou talvez nem existiriam.

Leia pausadamente o **anúncio 1** e verifique se os estudantes compreenderam todas as informações.

Chame a atenção da turma para a quantidade de texto contido no anúncio e pergunte quanto tempo seria necessário para o leitor ler toda a página e compreender o texto. Faça um teste: leia novamente todo o conteúdo e peça a um estudante que cronometre a leitura.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

ANÚNCIO PUBLICITÁRIO EM MÍDIA IMPRESSA *VERSUS* ANÚNCIO PUBLICITÁRIO EM *SITE*

VOCÊ JÁ NOTOU ALGUMA DIFERENÇA ENTRE OS ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS QUE APARECEM EM MÍDIAS IMPRESSAS E OS ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS QUE APARECEM EM *SITES*? O QUE CHAMOU SUA ATENÇÃO NESSES ANÚNCIOS?

ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS SÃO CRIADOS PARA CONVENCER AS PESSOAS A COMPRAR UM PRODUTO OU A ADQUIRIR UM SERVIÇO. ELES TAMBÉM SÃO USADOS PARA PROMOVER UMA MARCA COM FINS COMERCIAIS. PODEM APARECER EM VÁRIAS MÍDIAS, COMO EM MÍDIAS IMPRESSAS OU NA INTERNET.

OBSERVE DOIS ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS.

ANÚNCIO 1



SENAC SÃO PAULO

OS ANÚNCIOS REPRODUZIDOS TÊM FINALIDADE PEDAGÓGICA DE ANÁLISE DE GÊNERO E PERSONALIZAÇÃO DIGITAL. NÃO CONFIGURAM PROPAGANDA OU PRIVILÉGIO DE MARCAS.

ANÚNCIO PUBLICADO NA EDIÇÃO IMPRESSA DO JORNAL **O ESTADO DE S. PAULO**, EM 20 DE MAIO DE 2024, PÁGINA D7.

PARA AMPLIAR

O **anúncio 1** foi composto para ser veiculado em um jornal impresso destinado aos leitores do estado de São Paulo. Explique aos estudantes os elementos que compõem esse anúncio. Esse é um momento interessante para fomentar com os estudantes a personalização de anúncios, investigando com eles os comportamentos *on-line* que poderiam influenciar a exibição desse tipo de anúncio para uma pessoa. Pergunte-lhes se já viram algo parecido ao navegar na internet e proponha uma atividade criativa a ser feita coletivamente: "Como seria um anúncio publicitário impresso voltado aos diferentes perfis dos estudantes da turma, envolvendo algum serviço do bairro ou da comunidade?". Anote as sugestões e crie na lousa o anúncio. Finalize a atividade retomando com os estudantes os comportamentos *on-line* que levariam o anúncio criado até seu público-alvo.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2. a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que o anúncio do jornal impresso contém mais elementos verbais que o digital, sendo, portanto, mais descritivo. No *banner* do *site*, por sua vez, a ênfase está na imagem e o texto é mais objetivo.

ANÚNCIO 2



HTTPS://EXAME.COM/CASUAL/COMO-OS-ALGORITMOS-INFLUENCIAM-A-PRODUCAO-DE-FILMES-E-SERIES/

ANÚNCIO PUBLICADO NO *SITE* DA REVISTA **EXAME**, DISPONÍVEL EM: https://exame.com/casual/como-os-algoritmos-influenciam-a-producao-de-filmes-e-series/. ACESSO EM: 2 MAIO 2024.

APÓS OBSERVAR OS DOIS ANÚNCIOS, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUAL É A FINALIDADE DE CADA ANÚNCIO?

O anúncio 1 foi produzido para vender um serviço, e o anúncio 2 foi produzido para vender produtos.

2. OBSERVE OS ELEMENTOS VERBAIS E OS ELEMENTOS NÃO VERBAIS PRESENTES EM CADA ANÚNCIO.

   A) O QUE DIFERENCIA O ANÚNCIO QUE CIRCULOU NO JORNAL IMPRESSO DO *BANNER* EXIBIDO NO *SITE*?

   B) O QUE ESSAS DIFERENÇAS REVELAM SOBRE O PROPÓSITO E O CONTEXTO DE CADA ANÚNCIO?

OS **ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS EM MÍDIA IMPRESSA** SÃO CRIADOS PARA CAPTURAR A ATENÇÃO DO LEITOR POR MEIO DE IMAGENS, CORES E TEXTO VERBAL PERSUASIVO. ELES SÃO ESTÁTICOS E IGUAIS PARA TODOS OS LEITORES DE JORNAL OU REVISTA, OU SEJA, NÃO SÃO CRIADOS PARA ATENDER AOS INTERESSES ESPECÍFICOS DO LEITOR.

BANNERS SÃO ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS DIGITAIS PUBLICADOS NO AMBIENTE *ON-LINE*. ELES PODEM SER ESTÁTICOS, COM IMAGENS FIXAS; OU DINÂMICOS, COM ANIMAÇÕES OU VÍDEOS. ALÉM DISSO, PODEM SER PERSONALIZADOS PARA CADA USUÁRIO, CONFORME OS INTERESSES QUE MOSTROU DURANTE A NAVEGAÇÃO.

2. b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que essas diferenças indicam que, com o anúncio publicado no jornal impresso, procura-se envolver o leitor em um nível mais profundo, ao passo que o *banner* foi elaborado para causar impacto imediato.

PARA AMPLIAR

GHISLENI, Taís Steffenello; PEREIRA, Vitória Karina Rodrigues; KNOLL, Graziela Frainer. A nova era da comunicação: publicidade e propaganda no contexto das mídias sociais. **Revista Observatório**, [*s. l.: s. n.*], v. 6, n. 6, 2020. Disponível em: https://doi.org/10.20873/uft.24474266.2020v6n6a14pt. Acesso em: 17 maio 2024.

As novas tecnologias digitais trouxeram grande transformação para a publicidade em todo o mundo. Para saber mais sobre as características da publicidade no meio digital, tanto em *sites* quanto em redes sociais, leia esse artigo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Chame a atenção dos estudantes para o **anúncio 2**, perguntando se há informações sobre os produtos representados. Espera-se que eles percebam a brevidade do anúncio e a falta de informações, que serão encontradas somente ao clicar no *banner*, que abrirá, então, outra página ou outro *site*, direcionando o usuário às demais descrições do produto.

Para a **questão 1**, há outras possibilidades de resposta, como: o **anúncio 1** foi produzido para convencer o leitor a utilizar um serviço e o **anúncio 2** foi produzido para gerar curiosidade no leitor e levá-lo a outro *site*.

Espera-se que os estudantes cheguem às respostas das questões da **atividade 2** ao comparar a quantidade de elementos, o tamanho de cada anúncio e o tempo de leitura.

Para evidenciar ainda mais as diferenças entre os dois tipos de anúncio, apresente à turma outros exemplos. Se possível, abra uma página da internet na presença dos estudantes e chame a atenção deles para os anúncios que aparecerem. A personalização poderá ser percebida se outros estudantes tiverem acesso à internet em sala de aula e abrirem seus aparelhos na mesma página. Leve revistas impressas para a sala de aula e apresente outros anúncios impressos. Promova uma análise do impacto que a personalização tem nos produtos e no consumo digital de informações.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A atividade de produção de anúncio publicitário personalizado requer interação prévia. Recomenda-se solicitar aos estudantes que se organizem em duplas e entrevistem um ao outro, tomando notas. Essa entrevista terá a mesma função dos algoritmos na internet: obter informações relevantes sobre determinada pessoa para evidenciar seus gostos e necessidades. Ao realizá-la, os estudantes compreenderão a importância dos algoritmos para a criação de anúncios personalizados.

A escolha do tipo de anúncio em imagem ou vídeo será particular. É possível que no início os estudantes se interessem pelo vídeo por ser mais dinâmico, porém os aconselhe a optar pela imagem, por ser mais simples e requerer menos equipamentos para produção. Verifique se há alguém que não tenha acesso aos meios necessários, ou equipamento digital suficiente para realizar essa produção. Nesse caso, solicite a um colega que o auxilie e esteja acessível para o que for necessário.

Acompanhe o processo de produção, não permitindo imagens e anúncios que apresentem tom preconceituoso, depreciativo ou que incentivem a violência. Espera-se que a edição final conte com uma imagem do produto e um texto instigante. Explique aos estudantes que outros elementos também são importantes, como posicionamento de imagem, distribuição de cores e escolha de fonte. Nos anúncios em formato de vídeo, o produto precisará ser filmado com alguma narração ou legenda. A participação de alguém como ator é opcional.

Existem muitas ferramentas grátis para editar imagens e compor anúncios para a utilização em diversas plataformas, como redes sociais, aplicativos de conversa, *banners* para *sites* e até mesmo versões para impressões. Com essas ferramentas, é possível fazer tudo no próprio *site*, sem precisar de um programa instalado no computador ou celular. São fáceis de usar e apresentam muitos padrões predefinidos que auxiliam uma pessoa leiga ou iniciante a montar seu anúncio. Se julgar pertinente, recomende aos estudantes a lista com a descrição de algumas dessas ferramentas, disponível no *link* https://www.techtudo.com.br/listas/2022/03/alem-do-canva-6-sites-para-criar-artes-que-voce-deveria-experimentar.ghtml (acesso em: 17 maio 2024).

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE ANÚNCIO PUBLICITÁRIO PERSONALIZADO

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, AO REFLETIR SOBRE PERSONALIZAÇÃO DIGITAL, ALGORITMO, PRODUÇÃO CULTURAL E ANÚNCIOS PUBLICITÁRIOS, VOCÊ APRENDEU COMO A INTERNET DESCOBRE DO QUE NÓS GOSTAMOS E, COM BASE NISSO, ANUNCIA O QUE PODE NOS INTERESSAR.

AGORA, VOCÊ VAI PENSAR EM UMA MANEIRA DE DESPERTAR O INTERESSE DE UM COLEGA POR UM PRODUTO E VAI PRODUZIR UM ANÚNCIO PUBLICITÁRIO PERSONALIZADO. PARA ISSO, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. REALIZAÇÃO DA ENTREVISTA

- ENTREVISTE UM COLEGA PARA SABER O QUE ELE GOSTA DE FAZER NA INTERNET E DESCOBRIR OS PRODUTOS QUE SÃO DO INTERESSE DELE. VEJA DOIS EXEMPLOS DE PERGUNTA:
  - » VOCÊ GOSTA DE ASSISTIR A VÍDEOS *ON-LINE*? CASO GOSTE, QUAIS TEMAS CHAMAM SUA ATENÇÃO?
  - » VOCÊ ESTÁ PESQUISANDO NA INTERNET ALGUM PRODUTO QUE GOSTARIA DE COMPRAR?
- REGISTRE AS RESPOSTAS NO CADERNO. AS INFORMAÇÕES COLETADAS SÃO FUNDAMENTAIS PARA VOCÊ CRIAR O ANÚNCIO PERSONALIZADO.

2. PLANEJAMENTO DO ANÚNCIO PUBLICITÁRIO PERSONALIZADO

- ESCOLHA UM PRODUTO QUE VOCÊ ACREDITA QUE DESPERTARÁ O INTERESSE DO COLEGA.
- ESCOLHA UM FORMATO PARA O ANÚNCIO (PODE SER *BANNER* OU VÍDEO CURTO).

3. CRIAÇÃO DO ANÚNCIO PUBLICITÁRIO PERSONALIZADO

- ESCOLHA UM PROGRAMA DE EDIÇÃO PARA CRIAR O ANÚNCIO.
- ESCREVA UMA MENSAGEM DIRETA, DESTACANDO O QUE O PRODUTO PODE FAZER PELO COLEGA.
- USE PALAVRAS E ELEMENTOS VISUAIS QUE CHAMEM A ATENÇÃO E ESTEJAM RELACIONADOS AO PRODUTO E AOS INTERESSES DO COLEGA.

4. APRESENTAÇÃO DO ANÚNCIO PUBLICITÁRIO

- ANTES DE APRESENTAR O ANÚNCIO AO COLEGA, REVISE-O PARA TER CERTEZA DE QUE AS PALAVRAS ESTÃO ESCRITAS CORRETAMENTE E DE QUE O ANÚNCIO ESTÁ ATRATIVO.
- APRESENTE O ANÚNCIO AO COLEGA E VEJA O QUE ELE PRODUZIU PARA VOCÊ.
- DEPOIS, MOSTRE SEU ANÚNCIO PARA A TURMA E EXPLIQUE BREVEMENTE O QUE MOTIVOU A ESCOLHA DO PRODUTO E A CRIAÇÃO DA MENSAGEM.

84

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

PERSONALIZAÇÃO DIGITAL

POR MEIO DO PROCESSO DE PERSONALIZAÇÃO DIGITAL, AS PLATAFORMAS *ON-LINE* AJUSTAM E ADAPTAM O CONTEÚDO QUE CADA USUÁRIO VÊ COM BASE EM SUAS INTERAÇÕES ANTERIORES.

ALGORITMO

O ALGORITMO É UMA FERRAMENTA DIGITAL UTILIZADA PARA ANALISAR O COMPORTAMENTO DO USUÁRIO DE INTERNET A FIM DE MOSTRAR A ELE CONTEÚDOS DE SEU INTERESSE.

PRODUÇÃO CULTURAL

PRODUÇÃO CULTURAL É A CRIAÇÃO, A DIVULGAÇÃO E A GESTÃO DE BENS E DE ATIVIDADES ARTÍSTICAS E CULTURAIS.

RECURSO INTERATIVO

CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO

AS CATEGORIAS DE NAVEGAÇÃO SERVEM PARA AGRUPAR INFORMAÇÕES SEMELHANTES POR TEMAS PARA FACILITAR A BUSCA DO USUÁRIO.

ANÚNCIO PUBLICITÁRIO

O ANÚNCIO PUBLICITÁRIO TEM COMO FINALIDADE CONVENCER AS PESSOAS A COMPRAR UM PRODUTO OU A ADQUIRIR UM SERVIÇO.

MÍDIA IMPRESSA

OS ANÚNCIOS EM MÍDIAS IMPRESSAS SÃO ESTÁTICOS E DIRECIONADOS A TODOS OS LEITORES DA REVISTA.

BANNER

BANNERS SÃO PEÇAS PUBLICITÁRIAS ENCONTRADAS NA INTERNET QUE SE ADAPTAM AOS INTERESSES DE CADA USUÁRIO.

⚠ NA INTERNET, NOSSAS AÇÕES INFLUENCIAM O QUE VEMOS AO ACESSAR OS *SITES*, DESDE ANÚNCIOS PERSONALIZADOS ATÉ RECOMENDAÇÕES DE CONTEÚDO.



LERBANK.BBK22/ SHUTTERSTOCK.COM

DICA CULTURAL

- VÍDEO **O QUE A INTERNET SABE SOBRE VOCÊ (E VOCÊ NEM IMAGINA)**, PRODUZIDO POR MANUAL DO MUNDO. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=VjgtiyTGzHk. ACESSO EM: 23 MAIO 2024.

PARA AMPLIAR

- CAMPOS, Juliana; LOUBACK, Ana Letícia. 7 formas de ficar "invisível" e navegar pela Internet sem deixar rastros. **TechTudo**, 21 maio 2022. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/listas/2022/05/7-formas-de-ficar-invisivel-e-navegar-pela-internet-sem-deixar-rastros.ghtml. Acesso em: 17 maio 2024.

O modo como a internet funciona torna praticamente impossível impedir que as informações dos usuários sejam coletadas. Por exemplo, se um usuário optar por não permitir que guardem seus dados, não conseguirá acessar a maioria dos *sites* e não terá acesso às redes sociais. No entanto, algumas ações podem ser feitas. Nesse artigo, é possível aprender a evitar a coleta de ações e dados pessoais para navegar com mais segurança na internet.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de iniciar a revisão com a turma, pergunte-lhe o que este tópico acrescentou a seus conhecimentos e ações. Ouça as respostas e faça apontamentos e reflexões. Verifique se os assuntos tratados causaram preocupações nos estudantes, como a de serem vigiados. Caso isso aconteça, afirme que o conhecimento dessas informações os ajudará a utilizar melhor as ferramentas *on-line* e lhes proporcionará recursos para se defender.

Leia cada item de forma pausada, fazendo apontamentos e verificando se há alguma dúvida remanescente. Certifique-se de que todos os estudantes compreenderam os conceitos apresentados neste tópico. Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.

Ao final da leitura, pergunte: "Qual é a ligação entre os assuntos tratados nesse tópico?". Espera-se que os estudantes reconheçam o relacionamento intrínseco entre eles. Os algoritmos fornecem informações individuais e coletivas que contribuem para a personalização do conteúdo. Essas informações também interferem nas produções culturais que visam o lucro e ajudam os portais a agrupar conteúdos em categorias de navegação preferidas pelos usuários, contribuindo para a distribuição personalizada dos anúncios publicitários.

Por fim, promova uma reflexão sobre a influência das ações dos usuários da internet neles mesmos e nos outros.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer a prática de crimes cibernéticos e a necessidade de adotar medidas de segurança digital.
- Desenvolver o letramento digital, construindo conhecimento sobre segurança na internet.
- Compreender a importância da segurança digital de pessoas idosas, frequentemente visadas em golpes *on-line*, e discutir como ajudá-las a tomar medidas de proteção na internet.
- Identificar diferenças e semelhanças entre notícias publicadas na internet e notícias impressas.
- Produzir um carrossel de imagens.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, pretende-se promover o letramento digital e reforçar a importância da proteção de informações pessoais em ambientes digitais. Leia cada texto do tópico em voz alta e de forma pausada, pois essa prática facilita a compreensão do conteúdo pelos estudantes. Além disso, após cada atividade, fomente a troca de experiências e ideias entre eles e verifique o que compreenderam.

Dimensões da cultura digital: Segurança digital e letramento digital.

TÓPICO 10

PERIGOS NA REDE

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes descrevam a imagem, comentando que há um homem de capuz atrás de um painel cheio de números.

- SEGURANÇA NA INTERNET
- LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL
- CARROSSEL DE IMAGENS
- CRIME CIBERNÉTICO
- RECURSOS INTERATIVOS: *LINKS* ÚTEIS E LUPA DE PESQUISA
- NOTÍCIAS EM JORNAIS IMPRESSOS E NOTÍCIAS EM *SITES*

ELNUR/SHUTTERSTOCK.COM



b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que a imagem pode fazer referência à tecnologia, ao uso da internet e a crimes cibernéticos.

NA ERA DIGITAL, É ESSENCIAL TER CONHECIMENTO SOBRE OS RISCOS NA INTERNET PARA GARANTIR UM AMBIENTE SEGURO.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE VOCÊ VÊ NA IMAGEM?
B) EM QUE VOCÊ PENSA QUANDO OBSERVA ESSA IMAGEM?
C) EM SUA OPINIÃO, DE QUE FORMA A CENA REPRESENTADA NA IMAGEM SE RELACIONA AOS PERIGOS DA INTERNET?

SEGURANÇA NA INTERNET

QUE CUIDADOS VOCÊ TOMA PARA PROTEGER SUAS INFORMAÇÕES NA INTERNET? COMPARTILHE COM OS COLEGAS ALGUMA DICA PARA SE MANTER SEGURO NO AMBIENTE *ON-LINE*.

UM CONJUNTO DE MEDIDAS E PRÁTICAS PODE SER ADOTADO PARA MANTER A **SEGURANÇA NA INTERNET**, EVITANDO ATAQUES, DANOS OU ACESSOS NÃO AUTORIZADOS. AS MEDIDAS DE SEGURANÇA NA INTERNET SÃO IMPORTANTES PARA PROTEGER NOSSOS DADOS PESSOAIS, COMO NOME, ENDEREÇO E SENHAS. SÃO TAMBÉM ÚTEIS PARA EVITAR QUE VÍRUS E OUTROS PROGRAMAS INVADAM NOSSOS DISPOSITIVOS (COMO COMPUTADORES E CELULARES), DANIFICANDO-OS OU ROUBANDO INFORMAÇÕES. **c)** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes compreendam que a pessoa vestida de moletom com capuz em frente a uma tela de números pode simbolizar um *hacker* tentando roubar informações pessoais, invadir contas bancárias, entre outras ações que violam a privacidade e a segurança dos usuários na internet.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de explorar a imagem de abertura do tópico, levante os conhecimentos prévios da turma sobre o tema em questão. Pergunte aos estudantes, por exemplo, se já receberam conteúdo falso ou suspeito em aplicativos de troca de mensagens, se utilizam senhas fortes para entrar em redes sociais e acessar *e-mails* e se têm programas antivírus instalados no celular ou no computador.

Ao explorar a imagem, incentive os estudantes a discutir possibilidades de interpretá-la. Comente que sempre é necessário tomar cuidado nos ambientes digitais, mesmo que pareçam seguros.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO *POST* E DOS *CARDS* A SEGUIR.







PUBLICAÇÃO DA MULTIRIO EM REDE SOCIAL, EM 28 DE ABRIL DE 2022. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/Cc6DkE0vKt3/?igsh=MXU3cXFtY2NvczFzeQ%3D%3D&img_index=4. ACESSO EM: 22 ABR. 2024.

A MULTIRIO É UMA EMPRESA PÚBLICA QUE FAZ PARTE DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DA PREFEITURA DO MUNICÍPIO DO RIO DE JANEIRO. ELA FOI CRIADA EM 18 DE OUTUBRO DE 1993 E É RESPONSÁVEL PELOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO DA PREFEITURA, COMO TELEVISÃO, RÁDIO, INTERNET E JORNAL.

PARA AMPLIAR

- CONHEÇA exemplos de erros de segurança na internet. **Prodest**. Disponível em: https://prodest.es.gov.br/conheca-exemplos-de-erros-de-seguranca-na-internet. Acesso em: 20 maio 2024.
- GOGONI, Ronaldo. O que é vírus? [e a diferença para *malware*]. **Tecnoblog**, nov. 2019. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-virus/. Acesso em: 20 maio 2024.

São muitas as ameaças à segurança dos usuários da internet. Os textos sugeridos apresentam informações que contribuem para a proteção contra programas maliciosos (de roubo de dados, vigilância contínua etc.) e servem de alerta para o perigo de clicar em *links* de origem duvidosa, bem como baixar arquivos ou aplicativos desconhecidos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura, peça aos estudantes que observem os *cards*. Pergunte se alguém estranhou algo. Talvez eles estranhem a disposição do texto e das imagens, bem como a ordem numérica. Deixe que formulem hipóteses para essas ocorrências. Caso alguém identifique os *cards* como partes de uma postagem de determinada rede social, peça-lhe que explique como funciona a plataforma que abriga esse tipo de *post*. Comente com a turma que, na postagem original, todas as dicas podem ser visualizadas, bastando avançar para o *card* seguinte. Caso julgue adequado e seja possível, incentive os estudantes a acessar o *post* completo e conhecer as outras dicas sobre segurança na internet.

Comente que cada rede social tem funcionamento e linguagem próprios e que os usuários precisam se acostumar com o *layout*, os recursos e a disposição das ferramentas. Ressalte que, se o internauta não compreende como funciona a rede social que está usando, corre certos riscos, como o de interpretar mal as postagens e o de postar conteúdo de que não gostaria que se tornasse público.

Por ser um texto em letras maiúsculas e minúsculas, leia-o com a turma mais de uma vez. Faça a primeira leitura em voz alta e de forma pausada. Ao terminá-la, avise aos estudantes que você lerá novamente o texto e peça-lhes que prestem atenção nos trechos em que tiveram dificuldade na primeira vez. Faça a segunda leitura e verifique o que compreenderam. Certifique-se de que entenderam o sentido de "ataque *hacker*" e "caracteres especiais".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Verifique se os estudantes compreenderam o funcionamento de postagens do tipo carrossel de imagens. Ao comentar o **item b** da **atividade 1**, solicite-lhes que compartilhem com a turma os assuntos que, na opinião deles, são os mais procurados na internet e faça uma lista na lousa dos temas citados. É possível que mencionem tragédias, acontecimentos da vida pessoal de personalidades famosas, jogos de campeonatos esportivos, programas de televisão, filmes, séries etc. Com a lista pronta, convide os estudantes a pensar em por que os assuntos listados estão em evidência. Ao tratar do **item c**, explique que postagens em redes sociais são feitas para chamar a atenção de um público que, enquanto está navegando, não quer ler textos longos e não tem tempo para isso. Ao corrigir a **atividade 2**, comente que a não conferência das ofertas na página oficial de determinada empresa ou em *sites* de venda confiáveis pode pôr em risco a segurança dos dados de quem utiliza a internet.

Encaminhe o tema sobre crimes cibernéticos instigando os estudantes a relatar casos de crimes desse tipo. Se alguém da turma já tiver sido vítima dessas ações, deixe-o à vontade para compartilhar ou não o que aconteceu. Encaminhe a discussão perguntando que medidas podem ser adotadas para dificultar a ação de cibercriminosos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA.

1. a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que o objetivo da MultiRio foi conscientizar as pessoas sobre os riscos de navegar na internet sem os cuidados adequados.

A PUBLICAÇÃO DA MULTIRIO É COMPOSTA DE LEGENDA E CARROSSEL DE IMAGENS. A **LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL** É O TEXTO QUE ACOMPANHA IMAGEM, VÍDEO OU OUTRO TIPO DE PUBLICAÇÃO. ELA SERVE PARA EXPLICAR, COMENTAR OU COMPLEMENTAR O CONTEÚDO VISUAL. PODE, POR EXEMPLO, APRESENTAR UMA DESCRIÇÃO SIMPLES OU INFORMAÇÕES DETALHADAS SOBRE UM ASSUNTO, CONVIDANDO OS USUÁRIOS PARA COMENTAR O *POST*.

O **CARROSSEL DE IMAGENS** É UM FORMATO DE POSTAGEM FEITO EM REDES SOCIAIS E *SITES* EM QUE OS USUÁRIOS PODEM VISUALIZAR VÁRIAS IMAGENS EM SEQUÊNCIA.

1. APÓS A LEITURA DO *POST*, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

A) COM QUE OBJETIVO A MULTIRIO FEZ ESSA POSTAGEM?

B) RELEIA A LEGENDA DO *POST* E RESPONDA: EM SUA OPINIÃO, QUAIS SÃO OS ASSUNTOS MAIS PROCURADOS PELA SOCIEDADE?

C) POR QUE OS *CARDS* APRESENTAM TEXTOS CURTOS E OBJETIVOS?

2. MARQUE COM **X** AS AFIRMAÇÕES QUE SE RELACIONAM ÀS DICAS APRESENTADAS EM CADA UM DOS *CARDS*.

[X] VOCÊ PODE SER ENGANADO POR UMA OFERTA FALSA E ACABAR DANDO DINHEIRO OU INFORMAÇÕES PESSOAIS PARA GOLPISTAS.

1. b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, como informações relacionadas à saúde ou às eleições.

[ ] NÃO É PRECISO CONFERIR, NA PÁGINA DA EMPRESA, SE A OFERTA REALMENTE EXISTE.

1. c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes analisem a linguagem dos *cards*, concluindo que essas características contribuem para o objetivo do texto publicado nesse suporte.

[X] ALGUÉM PODE DESCOBRIR SUA SENHA FACILMENTE E ACESSAR SUAS CONTAS PESSOAIS, COMO *E-MAIL* E REDES SOCIAIS.

SEGURANÇA NA INTERNET E A PESSOA IDOSA

O QUE VOCÊ ENTENDE POR CRIME CIBERNÉTICO? VOCÊ OU ALGUÉM PRÓXIMO JÁ PASSOU POR UMA SITUAÇÃO QUE FOI CONSIDERADA UM CRIME CIBERNÉTICO? CONTE COMO FOI.

CRIME CIBERNÉTICO É QUALQUER ATIVIDADE CRIMINOSA QUE OCORRE EM COMPUTADORES, **REDES** OU DISPOSITIVOS DIGITAIS. OS CRIMES CIBERNÉTICOS PODEM SER, POR EXEMPLO, GOLPES FINANCEIROS, DISSEMINAÇÃO DE VÍRUS E ROUBO DE IDENTIDADE.

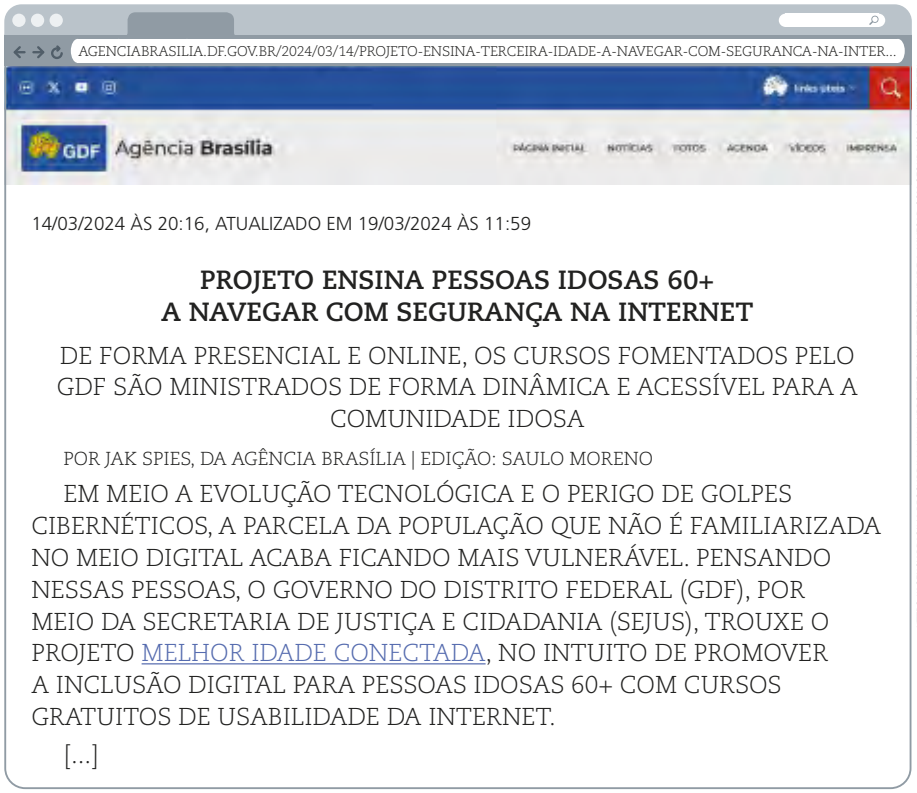
REDE: NO CONTEXTO TECNOLÓGICO, É O CONJUNTO DE DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS CONECTADOS POR CABOS, SINAIS SEM FIO OU OUTRAS FORMAS DE TECNOLOGIA DE COMUNICAÇÃO.

PARA AMPLIAR

Existem ferramentas para verificar os assuntos mais procurados ou comentados na internet e até mesmo buscá-los por data e local. Elas podem ser usadas para fins pessoais e comerciais, entre outros. Há anunciantes que, visando atrair clientes, fazem *posts* com os termos mais discutidos em determinado momento. Cabe ressaltar que criminosos também utilizam informações obtidas com essas ferramentas para chamar a atenção de pessoas e levá-las a "cair" em golpes financeiros ou a divulgar dados sigilosos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.



HTTPS://AGENCIABRASILIA.DF.GOV.BR/2024/03/14/PROJETO-ENSINA-TERCEIRA-IDADE-A-NAVEGAR-COM-SEGURANCA-NA-INTERNET/

14/03/2024 ÀS 20:16, ATUALIZADO EM 19/03/2024 ÀS 11:59

PROJETO ENSINA PESSOAS IDOSAS 60+ A NAVEGAR COM SEGURANÇA NA INTERNET

DE FORMA PRESENCIAL E ONLINE, OS CURSOS FOMENTADOS PELO GDF SÃO MINISTRADOS DE FORMA DINÂMICA E ACESSÍVEL PARA A COMUNIDADE IDOSA

POR JAK SPIES, DA AGÊNCIA BRASÍLIA | EDIÇÃO: SAULO MORENO

EM MEIO A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E O PERIGO DE GOLPES CIBERNÉTICOS, A PARCELA DA POPULAÇÃO QUE NÃO É FAMILIARIZADA NO MEIO DIGITAL ACABA FICANDO MAIS VULNERÁVEL. PENSANDO NESSAS PESSOAS, O GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL (GDF), POR MEIO DA SECRETARIA DE JUSTIÇA E CIDADANIA (SEJUS), TROUXE O PROJETO MELHOR IDADE CONECTADA, NO INTUITO DE PROMOVER A INCLUSÃO DIGITAL PARA PESSOAS IDOSAS 60+ COM CURSOS GRATUITOS DE USABILIDADE DA INTERNET.

[...]

SPIES, JAK. PROJETO ENSINA PESSOAS IDOSAS 60+ A NAVEGAR COM SEGURANÇA NA INTERNET. **AGÊNCIA BRASÍLIA**, 14 MAR. 2024. DISPONÍVEL EM: https://agenciabrasilia.df.gov.br/2024/03/14/projeto-ensina-terceira-idade-a-navegar-com-seguranca-na-internet/. ACESSO EM: 22 ABR. 2024.

AGÊNCIA BRASÍLIA É UM *SITE* DE NOTÍCIAS OFICIAIS DO GOVERNO DE BRASÍLIA, NO DISTRITO FEDERAL. ELE FORNECE INFORMAÇÕES ATUALIZADAS SOBRE VÁRIAS ÁREAS, COMO POLÍTICA, ECONOMIA E EDUCAÇÃO. É UMA FONTE CONFIÁVEL PARA OBTER INFORMAÇÕES SOBRE O GOVERNO E A CIDADE DE BRASÍLIA.

O TEXTO QUE VOCÊ ACABOU DE LER É UMA NOTÍCIA.

A **NOTÍCIA** SE CARACTERIZA POR INFORMAR AS PESSOAS SOBRE UM ACONTECIMENTO RECENTE E DE INTERESSE PÚBLICO. ELA PODE SER DIVULGADA EM DIFERENTES MÍDIAS, COMO TELEVISÃO, RÁDIO, JORNAIS IMPRESSOS E INTERNET, E TRATAR DE TEMAS VARIADOS, COMO POLÍTICA, CULTURA, SAÚDE E ESPORTES.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de ler o texto, peça aos estudantes que se organizem em um círculo. Leia primeiramente apenas o título e, se houver idosos na turma, pergunte se concordam que é necessário um projeto para ajudá-los a navegar na internet. Incentive-os a expressar o que pensam a respeito do tema. Dirija questionamentos como estes à turma: "As pessoas com mais de 60 anos são mais vulneráveis a ataques cibernéticos que as de outras faixas etárias? Por quê?". Verifique como os estudantes sustentam seus pontos de vista. Após a discussão, leia a notícia, pausadamente, de modo que todos possam acompanhar a leitura.

A busca por informações é uma das atividades mais realizadas pelas pessoas na internet. Pergunte aos estudantes que meios usam para se informar (portais de notícias, *posts* em redes sociais, jornais ou revistas impressas, televisão, rádio, *podcasts* etc.) e peça a eles que justifiquem suas preferências. Enfatize a necessidade de checar a legitimidade da fonte de determinada notícia e a veracidade da informação (por exemplo, buscando a mesma notícia em outros meios confiáveis).

PARA AMPLIAR

- WOJAHN, Ailton S. *et al*. A vulnerabilidade social de idosos frente a golpes no âmbito digital. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 11, 2022. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/download/33652/28587/378690. Acesso em: 20 maio 2024.

Os autores desse artigo analisam o cumprimento dos dispositivos legais relativos aos golpes digitais cometidos contra idosos. De acordo com eles, estelionatos cibernéticos violam direitos fundamentais das pessoas idosas. Entre as causas estão a redução das capacidades cognitivas e fisiológicas, derivada do envelhecimento, e a falta de conhecimento sobre o uso adequado das tecnologias e os riscos do mau uso delas. Eles afirmam que delitos desse tipo ocorrem principalmente porque os criminosos usam "técnicas que afetam o psicológico dos idosos, induzindo suas tomadas de decisões pela emoção e manipulando essa classe por meio da sobrecarga de informações, da reciprocidade de favores ou ofertas, e da construção de relacionamentos falsos entre golpista e vítima" (p. 4).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao comentar as **atividades 1** e **2**, enfatize a importância de projetos como o mencionado na notícia. Informe que, apesar de o projeto ser destinado a pessoas idosas, todos podem ser vítimas de crimes cibernéticos; por isso, não podem descuidar da segurança digital.

Ao abordar a resposta ao **item b** da **atividade 3**, verifique se os estudantes compreenderam que notícias na internet podem ser atualizadas, complementadas ou até mesmo corrigidas, diferentemente das publicadas na mídia impressa. Reflita com eles sobre o impacto que isso pode ter na compreensão da realidade: a narração de um fato agora é passível de modificação. O texto da notícia continua em aberto e pode ser atualizado à medida que surgem outras informações. Com isso, uma pessoa ou organização citada por um leitor pode entrar em contato com o veículo que a publicou e solicitar mudanças.

Na questão proposta na **Roda de conversa,** os estudantes precisam refletir acerca de estratégias para proteger as pessoas idosas contra ações de cibercriminosos. Uma sugestão é solicitar aos estudantes que se organizem em grupos e estabelecer um tempo para que discutam as sugestões. Peça-lhes que anotem as propostas dos integrantes. Ao fim do tempo concedido, reúna os estudantes em uma roda de conversa e peça-lhes que compartilhem as estratégias discutidas nos grupos. Se possível, comente uma por uma e verifique se eles costumam adotá-las no dia a dia.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. A QUEM ESSA NOTÍCIA SE DESTINA? Aos leitores da **Agência Brasília**, sobretudo os que moram em Brasília, Distrito Federal.
2. QUAL É O OBJETIVO DO GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL AO PROMOVER O PROJETO "MELHOR IDADE CONECTADA"? O objetivo é ensinar pessoas idosas com mais de 60 anos a navegar com segurança na internet.
3. VOLTE AO TEXTO E VERIFIQUE AS INFORMAÇÕES QUE APARECEM ACIMA DO TÍTULO DA NOTÍCIA.
   A) POR QUE HÁ DUAS DATAS E DOIS HORÁRIOS? **3. a)** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as duas datas e os dois horários informados na notícia indicam o momento da primeira publicação e o da última atualização do conteúdo.
   B) O QUE ISSO REVELA SOBRE AS NOTÍCIAS PUBLICADAS EM *SITES*? COMENTE. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as notícias publicadas na internet podem ser atualizadas.

RODA DE CONVERSA

COM O CRESCENTE USO DA INTERNET, O CRIME CIBERNÉTICO É UMA AMEAÇA, AFETANDO DIVERSOS GRUPOS, PRINCIPALMENTE OS MAIS VULNERÁVEIS, COMO AS PESSOAS IDOSAS.

SABENDO DISSO, DISCUTA ESTA QUESTÃO COM OS COLEGAS:

- QUE ESTRATÉGIAS PODEM SER USADAS PARA EVITAR QUE PESSOAS IDOSAS SEJAM VÍTIMAS DE CRIMES CIBERNÉTICOS? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes sugiram estratégias, como *workshops* interativos, folhetos informativos com linguagem acessível e programas educacionais em centros comunitários.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSOS INTERATIVOS: *LINKS* ÚTEIS E LUPA DE PESQUISA

CONHECER OS RECURSOS QUE APARECEM EM *SITES* DE NOTÍCIAS PODE NOS AJUDAR A LOCALIZAR INFORMAÇÕES DURANTE A NAVEGAÇÃO NA INTERNET.

VEJA DOIS EXEMPLOS.





HTTPS://AGENCIABRASILIA.DF.GOV.BR/2024/03/14/PROJETO-ENSINA-TERCEIRA-IDADE-A-NAVEGAR-COM-SEGURANCA-NA-INTERNET/

REÚNA-SE A ALGUNS COLEGAS PARA LEVANTAR HIPÓTESES SOBRE A FUNCIONALIDADE DESSES RECURSOS. DEPOIS, RESPONDAM ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUAL É A FUNÇÃO DESSES BOTÕES? **1.** Os dois botões têm funções complementares: enquanto "*links* úteis" direciona o usuário para uma lista selecionada de assuntos e *links*, a lupa possibilita a busca de informações de forma mais específica no *site*.
2. POR QUE ESSES BOTÕES SÃO IMPORTANTES EM UM *SITE* DE NOTÍCIAS? Espera-se que os estudantes reconheçam que são importantes porque centralizam diversos recursos em apenas um lugar, contribuindo para que as pessoas encontrem o que precisam com facilidade.

PARA AMPLIAR

Proponha à turma uma atividade baseada na seção **Componentes da mídia**. Escolha um portal de notícias e oriente os estudantes a acessá-lo e digitar, na lupa de pesquisa, o termo-chave "direitos da pessoa idosa". Com a participação da turma, liste na lousa os títulos e as datas das notícias exibidos nos resultados. Incentive os estudantes a inferir, com base em cada título, o conteúdo da respectiva notícia. Depois, solicite-lhes que acessem os *links* das notícias para que verifiquem as hipóteses. Convide-os a refletir sobre o quanto foi possível aprofundar a compreensão desse assunto. Caso não haja recursos para realizar a pesquisa em sala de aula, busque e liste previamente os títulos e as datas, incentivando-os a formular hipóteses. Por fim, informe o conteúdo de cada notícia para que os estudantes chequem as hipóteses.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

NOTÍCIA EM JORNAL IMPRESSO *VERSUS* NOTÍCIA EM *SITE*

ACOMPANHE A LEITURA PELO PROFESSOR DO TEXTO A SEGUIR.

SEXTA-FEIRA, 10 DE FEVEREIRO DE 2023 A21 MERCADO

EM Ggolpe DO PIX, CRIMINOSO USA DADOS DO CLIENTE E FINGE SER FUNCIONÁRIO DO BANCO

CRISTIANE GERCINA E GUSTAVO SOARES

SÃO PAULO MAIS UM GOLPE ENVOLVENDO O PIX, SISTEMA DE PAGAMENTOS INSTANTÂNEOS DO BANCO CENTRAL, VIRALIZOU NAS REDES SOCIAIS.

SEGUNDO O RELATO, UMA PESSOA SE PASSANDO POR UM FUNCIONÁRIO DO BANCO NO QUAL A VÍTIMA TEM CONTA ENTRA EM CONTATO POR TELEFONE. A NOVIDADE É QUE OS CRIMINOSOS CONHECEM DETALHES DAS MOVIMENTAÇÕES BANCÁRIAS. [...]

SEGUNDO A FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BANCOS (FEBRABAN), ABORDAGENS DO TIPO SÃO CONHECIDAS COMO CRIMES QUE USAM A ENGENHARIA SOCIAL, "QUE CONSISTE NA MANIPULAÇÃO PSICOLÓGICA DO USUÁRIO PARA QUE ELE FORNEÇA INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS, COMO SENHAS E NÚMEROS DE CARTÕES PARA OS CRIMINOSOS, OU FAÇA TRANSAÇÕES EM FAVOR DAS QUADRILHAS".

DE ACORDO COM A FEBRABAN, OS APLICATIVOS DOS BANCOS CONTAM COM O MÁXIMO DE SEGURANÇA DESDE O DESENVOLVIMENTO ATÉ A UTILIZAÇÃO PELO USUÁRIO. DENTRE AS PRINCIPAIS DICAS DE ESPECIALISTAS EM SEGURANÇA NA INTERNET ESTÃO NUNCA FORNECER SENHAS E DADOS PESSOAIS EM CONTATOS POR TELEFONE, *E-MAIL* OU WHATSAPP.

GERCINA, CRISTIANE; SOARES, GUSTAVO. EM GOLPE DO PIX, CRIMINOSO USA DADOS DO CLIENTE E FINGE SER FUNCIONÁRIO DO BANCO. **FOLHA DE S.PAULO**, SÃO PAULO, 10 FEV. 2023. MERCADO, P. A21.

VOCÊ ACABOU DE VER UMA NOTÍCIA PUBLICADA EM UM JORNAL IMPRESSO. NA PÁGINA 89, VOCÊ VIU UMA NOTÍCIA PUBLICADA EM UM *SITE* DE NOTÍCIAS.

- COMPARE AS PUBLICAÇÕES. MARQUE **NI** PARA NOTÍCIAS PUBLICADAS EM JORNAL IMPRESSO E **NS** PARA NOTÍCIAS PUBLICADAS EM *SITE*.

NS SÃO ATUALIZADAS EM TEMPO REAL E O LEITOR ACOMPANHA AS NOTÍCIAS A QUALQUER MOMENTO.

NI OS LEITORES NÃO TÊM A OPÇÃO DE INTERAGIR DIRETAMENTE COM O CONTEÚDO.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura do texto, conduza uma reflexão oral sobre as diferenças entre notícias impressas e digitais. Faça uma lista na lousa com as ideias e suposições dos estudantes. Busque os pontos de concordância entre eles e, ao final, desfaça os equívocos que possam ter surgido. Espera-se que os estudantes mencionem que as notícias digitais podem ser modificadas, atualizadas ou corrigidas e que as impressas são corrigidas apenas na edição seguinte.

Leia o texto de forma pausada e, em seguida, verifique se todos compreenderam o conteúdo. Faça perguntas à turma: "Vocês utilizam aplicativos bancários?"; "Esses aplicativos são fáceis ou difíceis de usar?". Caso haja estudantes que não usam aplicativos de banco ou não têm conta bancária, ofereça uma breve explicação do que é possível fazer nesses aplicativos e que as impressas são corrigidas apenas na edição seguinte.

Pergunte aos estudantes o que entendem por "manipulação psicológica". Peça-lhes que citem exemplos e fomente uma discussão sobre como essa prática pode induzir uma pessoa a entregar dados a um criminoso.

PARA AMPLIAR

- GASPULA, Renata Visani. Como identificar manipulação psicológica. **Psicólogos São Paulo**, 14 dez. 2023. Disponível em: https://www.psicologossaopaulo.com.br/blog/como-identificar-manipulacao-psicologica/. Acesso em: 20 maio 2024.

Conforme explica Renata Gaspula nesse artigo, a manipulação psicológica "é um processo pelo qual uma pessoa ou grupo de pessoas tenta influenciar ou controlar o pensamento, emoções, comportamentos ou percepções de outra pessoa de maneira sutil e muitas vezes enganosa". Pode-se, portanto, ser alvo de manipulação psicológica em qualquer ambiente: na internet, na escola, no trabalho, em casa etc. Por ser sutil e variada, essa violência nem sempre é percebida pelo alvo da manipulação.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Nessa atividade de produção de carrossel de imagem, é necessário estar atento ao nível de letramento digital da turma. Caso todos os estudantes estejam acostumados a utilizar redes sociais, é possível recomendar que a tarefa seja feita individualmente. No entanto, caso um ou mais estudantes tenham dificuldade com o uso de redes sociais ou aplicativos, a realização do trabalho em duplas ou grupos é mais recomendada. Nesse caso, incentive a colaboração e a participação de todos.

Supervisione as fontes utilizadas para a compilação do conteúdo. Indique sites confiáveis e verifique se de fato o conteúdo extraído está de acordo com a proposta. Na elaboração dos *cards*, oriente os estudantes a prestar atenção à estrutura do texto e à organização das ideias no espaço disponível. A legenda do *post* precisa estar de acordo com o conteúdo dos *cards*.

A criação de um *post* em rede social envolve diversas habilidades. Além de produzir um texto que transmita a mensagem desejada ao público-alvo, é necessário cuidar do aspecto gráfico. Harmonizar cores, imagens e fontes é imprescindível. Escolhas que dificultem a leitura ou causem confusão visual podem prejudicar o efeito de sentido pretendido. Por isso, a atividade oferece um momento de diálogo com **Arte**, cujo professor pode auxiliar na produção do *post*, orientando os estudantes na escolha da paleta de cores, na combinação delas e na disposição dos elementos visuais.

Caso haja recursos necessários, ensine os estudantes a usar ferramentas de *design* disponíveis na internet ou em aplicativos para celular, demonstrando como escolher um *template*, inserir texto, escolher cores e adicionar imagens. Auxilie-os na inserção do texto, na escolha da fonte e de imagens que representem a essência da mensagem que querem transmitir em cada *card* do carrossel.

Quando os *cards* estiverem prontos, supervisione a publicação deles nas redes sociais escolhidas. Verifique, por exemplo, se os estudantes conseguiram aplicar o efeito de carrossel e se as postagens foram feitas corretamente. Comente com eles que, após esse exercício em sala de aula, podem optar por manter os *posts* nas redes sociais ou acompanhá-los.

CRIAR E CONECTAR ## PRODUÇÃO DE CARROSSEL DE IMAGENS

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE SEGURANÇA NA INTERNET. ALÉM DISSO, ANALISOU UMA LEGENDA DE *POST* EM REDE SOCIAL. EM SEGUIDA, VERIFICOU DIFERENÇAS ENTRE AS NOTÍCIAS PUBLICADAS EM JORNAIS IMPRESSOS E AS POSTADAS EM *SITES* DE NOTÍCIAS.

AGORA, VOCÊ VAI PRODUZIR *CARDS* PARA UM CARROSSEL DE IMAGENS DESTINADO A PESSOAS IDOSAS. A IDEIA É ESCOLHER UMA REDE SOCIAL E USÁ-LA PARA DIVULGAR DICAS PARA OS IDOSOS SE PROTEGEREM DE CRIMES CIBERNÉTICOS.

PARA FAZER A ATIVIDADE, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. PESQUISA E SELEÇÃO DE INFORMAÇÕES

- PESQUISE INFORMAÇÕES SOBRE MANEIRAS DE SE PREVENIR DE GOLPES CIBERNÉTICOS. VOCÊ PODE CONSULTAR *SITES* E PERFIS EM REDES SOCIAIS DE ÓRGÃOS DO GOVERNO.
- COM BASE EM SUA PESQUISA, SELECIONE AS DICAS QUE DESEJA APRESENTAR EM CADA *CARD* DO CARROSSEL.

2. PRODUÇÃO DOS TEXTOS

- COM A AJUDA DO PROFESSOR, ESCREVA NO CADERNO AS DICAS QUE DESEJA INCLUIR EM SEU CARROSSEL DE IMAGENS.
- DEPOIS, REDIJA A LEGENDA PARA INSERIR EM SEU *POST*.

3. SELEÇÃO DA FERRAMENTA DE *DESIGN* E CRIAÇÃO DOS *CARDS*

- SELECIONE UMA FERRAMENTA DE EDIÇÃO DE IMAGENS.
- ESCOLHA O *LAYOUT* E AS IMAGENS QUE VOCÊ VAI UTILIZAR NOS *CARDS*.
- INSIRA EM CADA *CARD* O TEXTO PREVIAMENTE PRODUZIDO.

4. CRIAÇÃO DO CARROSSEL DE IMAGENS

- ORGANIZE OS *CARDS* NA ORDEM EM QUE DESEJA QUE APAREÇAM NO CARROSSEL.
- FAÇA UMA PRÉ-VISUALIZAÇÃO DO CARROSSEL PARA CONFERIR SE AS IMAGENS E OS TEXTOS ESTÃO INTEGRADOS E SE A MENSAGEM QUE VOCÊ DESEJA TRANSMITIR ESTÁ FÁCIL DE ENTENDER.

5. REVISÃO DOS *CARDS*

- REVISE CADA *CARD* OBSERVANDO SE HÁ ERROS ORTOGRÁFICOS.
- FAÇA AJUSTES VISUAIS, SE NECESSÁRIO.
- VERIFIQUE SE A SEQUÊNCIA DOS *CARDS* ESTÁ CORRETA.

6. PUBLICAÇÃO

- PUBLIQUE O CARROSSEL DE IMAGENS NA REDE SOCIAL ESCOLHIDA.
- AO PUBLICAR O CARROSSEL DE IMAGENS, LEMBRE-SE DE INCLUIR A LEGENDA QUE VOCÊ PRODUZIU.

92

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

SEGURANÇA NA INTERNET

SEGURANÇA NA INTERNET É A PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS E DE DISPOSITIVOS CONTRA ATAQUES, POR MEIO DE PRÁTICAS E DE MEDIDAS DE PROTEÇÃO.

LEGENDA DE *POST* DE REDE SOCIAL

LEGENDA É O TEXTO QUE ACOMPANHA IMAGENS OU VÍDEOS COM O OBJETIVO DE EXPLICAR OU COMPLEMENTAR O CONTEÚDO VISUAL.

CARROSSEL DE IMAGENS

CARROSSEL DE IMAGENS É UM FORMATO DE POSTAGEM EM REDES SOCIAIS E EM *SITES* EM QUE SÃO EXIBIDAS VÁRIAS IMAGENS EM SEQUÊNCIA. ESSE RECURSO PODE SER USADO, POR EXEMPLO, PARA MOSTRAR PRODUTOS E DIVULGAR INFORMAÇÕES.

CRIMES CIBERNÉTICOS

CRIMES CIBERNÉTICOS SÃO ATIVIDADES ILEGAIS, COMO GOLPES FINANCEIROS E DISSEMINAÇÃO DE VÍRUS NA INTERNET.

RECURSOS INTERATIVOS

***LINKS* ÚTEIS**

DIRECIONA PARA UMA LISTA DE ASSUNTOS E *LINKS*.

LUPA DE PESQUISA

POSSIBILITA A BUSCA DE INFORMAÇÕES.

NOTÍCIAS EM JORNAL IMPRESSO E EM *SITES*

NO JORNAL IMPRESSO, AS NOTÍCIAS SÃO PUBLICADAS EM PAPEL E ATUALIZADAS APENAS EM OUTRA EDIÇÃO. NOS *SITES*, AS NOTÍCIAS SÃO ATUALIZADAS EM TEMPO REAL.

MARYNOVA/SHUTTERSTOCK.COM

NA ERA DIGITAL, ESTAR INFORMADO SOBRE OS PERIGOS DA INTERNET É FUNDAMENTAL PARA A SEGURANÇA PESSOAL. EDUCAÇÃO E PREVENÇÃO SÃO AS CHAVES PARA NAVEGAR COM SEGURANÇA. TODOS SOMOS RESPONSÁVEIS POR TORNAR O AMBIENTE DIGITAL MAIS SEGURO.



DICA CULTURAL

- VÍDEO **NÃO SEJA HACKEADO COM ESSAS DICAS DE SEGURANÇA!**, PRODUZIDO POR ESCOLHA SEGURA. DISPONÍVEL EM: https://www.youtube.com/watch?v=3UyVgS87-co. ACESSO EM: 23 MAIO 2024.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Este é o momento de avaliar se os estudantes compreenderam o conteúdo do tópico. Leia o texto de cada item e, em seguida, faça perguntas à turma sobre o conteúdo. Concluída a leitura, peça aos estudantes que formem duplas e distribua, aleatoriamente, os seguintes temas:

- possíveis tipos de crime cibernético;
- medidas de proteção contra crimes cibernéticos;
- diferenças entre notícia publicada em *site* e notícia impressa;
- elementos necessários a um *post* em rede social.

Explique que cada dupla deverá fazer uma apresentação oral sobre o tema que recebeu. Estabeleça o tempo de dez minutos e peça que as duplas revisem o conteúdo e façam anotações. Enfatize a importância de revisitar as informações de todo o tópico e o que aprenderam ao longo das aulas, e não apenas o conteúdo da seção de revisão, para preparar a apresentação. Reforce a necessidade de ouvir, respeitar o colega e chegar a um acordo sobre o que a dupla apresentará à turma.

Conduza uma discussão sobre responsabilidade individual com base na seguinte questão: "Além de proteger meus dados para não 'cair' em golpes, que atitudes posso tomar para o mundo digital ser mais seguro?".

Incentive os estudantes a assistir ao vídeo indicado na **Dica cultural** e a discutir suas experiências com a escolha de senhas fortes.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender a superexposição nas redes sociais, refletindo sobre situações em que isso ocorre e como a divulgação excessiva de informações pessoais pode afetar a privacidade e a segurança.
- Analisar imagens e compreender a importância legal e ética do controle da própria imagem na internet.
- Avaliar os riscos associados ao compartilhamento de informações pessoais *on-line* e discutir estratégias para gerenciar a presença digital de maneira segura.
- Criar conteúdo digital responsável, promovendo o respeito à privacidade alheia.
- Diferenciar mídias impressas das digitais, compreendendo suas especificidades.
- Aperfeiçoar habilidades de interpretação de texto e imagem por meio da análise de foto-legendas.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será promovida uma reflexão sobre o modo como as pessoas interagem nas redes sociais e os impactos dessas interações na privacidade e na segurança de quem é exposto em postagens. Ao longo do estudo do tópico, considere organizar o espaço de discussão de modo a favorecer o debate entre os estudantes, bem como a consulta às mídias digitais para enriquecer as discussões. Procure também garantir oportunidade de participação a todos, sempre partindo da percepção, dos interesses e dos conhecimentos prévios da turma.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que as pessoas estão tirando uma *selfie*, provavelmente para compartilhar nas redes sociais.

TÓPICO 11

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que as pessoas parecem estar felizes e se divertindo, com base nos sorrisos e nas expressões de alegria.

VOCÊ NO CONTROLE

- SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE*
- RECURSO INTERATIVO: *LINK* RELACIONADO
- DIREITO DE IMAGEM
- FOTO EM MÍDIA IMPRESSA E FOTO EM MÍDIA DIGITAL
- FOTO-LEGENDA



DAVIDEANGELINI/SHUTTERSTOCK.COM

NO AMBIENTE DIGITAL, É IMPORTANTE ENCONTRAR EQUILÍBRIO ENTRE O COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÕES PESSOAIS E O CUIDADO COM A PRIVACIDADE.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a importância de registrar esses momentos, mas também ponderem sobre a decisão de compartilhar esses registros nas redes sociais.

OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA ÀS QUESTÕES.

A) O QUE AS PESSOAS ESTÃO FAZENDO?

B) COMO ELAS PARECEM ESTAR SE SENTINDO?

C) EM SUA OPINIÃO, É IMPORTANTE REGISTRAR MOMENTOS COMO ESSE?

D) O QUE VOCÊ COSTUMA COMPARTILHAR NAS REDES SOCIAIS? VOCÊ COMPARTILHARIA UMA FOTO COMO ESSA?

E) EM SUA OPINIÃO, EXISTE ALGUM RISCO AO POSTAR UMA FOTO COMO ESSA NA INTERNET?

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes problematizem a frequência e os tipos de conteúdo que costumam postar nas redes sociais.

SUPEREXPOSIÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS

VOCÊ JÁ OUVIU FALAR EM SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE*? O QUE ISSO SIGNIFICA PARA VOCÊ? VOCÊ COSTUMA COMPARTILHAR DETALHES DE SUA VIDA NAS REDES SOCIAIS?

A **SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE*** OCORRE QUANDO COMPARTILHAMOS GRANDE QUANTIDADE DE INFORMAÇÕES PESSOAIS NA INTERNET, SOBRETUDO NAS REDES SOCIAIS, REVELANDO LOCAIS QUE COSTUMAMOS FREQUENTAR OU DIVULGANDO INFORMAÇÕES SOBRE AMIGOS E FAMILIARES.

e) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes conversem sobre temas como privacidade, segurança e superexposição.

Ao tratar do tema deste tópico, é muito importante demonstrar empatia pelos estudantes, visto que a maioria é usuária frequente das redes sociais e, em geral, gosta de compartilhar conteúdos *on-line*. O mais importante é que eles desenvolvam consciência crítica a respeito do assunto, sem que precisem renunciar a seus interesses, redes de amigos e outras oportunidades que o ambiente *on-line* possibilita.

Dimensões da cultura digital: Segurança *on-line*, ética digital e letramento digital.

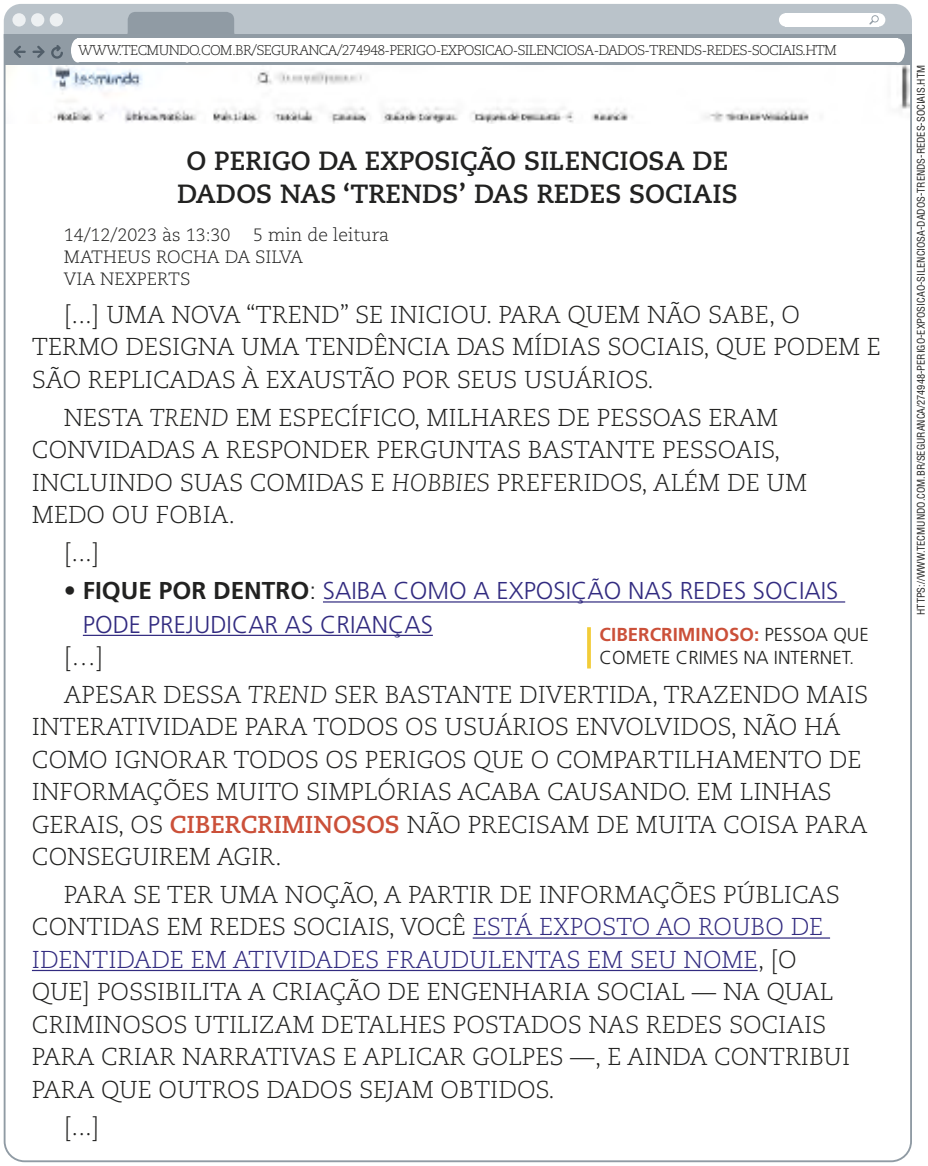
ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

É importante estabelecer conexão com os estudantes por meio de perguntas abertas, por exemplo, sobre a imagem de abertura: "Como vocês se sentem ao compartilhar momentos felizes *on-line*?"; "O que significa para vocês ter esses momentos registrados e compartilhados?".

Após ouvir as considerações dos estudantes, aborde as questões propostas no livro, incentivando a participação de todos e evitando julgamentos direcionados aos exemplos pessoais de compartilhamento *on-line*. Ao tratar da questão a respeito

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TEXTO A SEGUIR.



WWW.TECMUNDO.COM.BR/SEGURANCA/274948-PERIGO-EXPOSICAO-SILENCIOSA-DADOS-TRENDS-REDES-SOCIAIS.HTM

tecmundo

O PERIGO DA EXPOSIÇÃO SILENCIOSA DE DADOS NAS 'TRENDS' DAS REDES SOCIAIS

14/12/2023 às 13:30 5 min de leitura
MATHEUS ROCHA DA SILVA
VIA NEXPERTS

[...] UMA NOVA "TREND" SE INICIOU. PARA QUEM NÃO SABE, O TERMO DESIGNA UMA TENDÊNCIA DAS MÍDIAS SOCIAIS, QUE PODEM E SÃO REPLICADAS À EXAUSTÃO POR SEUS USUÁRIOS.

NESTA *TREND* EM ESPECÍFICO, MILHARES DE PESSOAS ERAM CONVIDADAS A RESPONDER PERGUNTAS BASTANTE PESSOAIS, INCLUINDO SUAS COMIDAS E *HOBBIES* PREFERIDOS, ALÉM DE UM MEDO OU FOBIA.

[...]

- **FIQUE POR DENTRO**: SAIBA COMO A EXPOSIÇÃO NAS REDES SOCIAIS PODE PREJUDICAR AS CRIANÇAS

[...]

CIBERCRIMINOSO: PESSOA QUE COMETE CRIMES NA INTERNET.

APESAR DESSA *TREND* SER BASTANTE DIVERTIDA, TRAZENDO MAIS INTERATIVIDADE PARA TODOS OS USUÁRIOS ENVOLVIDOS, NÃO HÁ COMO IGNORAR TODOS OS PERIGOS QUE O COMPARTILHAMENTO DE INFORMAÇÕES MUITO SIMPLÓRIAS ACABA CAUSANDO. EM LINHAS GERAIS, OS **CIBERCRIMINOSOS** NÃO PRECISAM DE MUITA COISA PARA CONSEGUIREM AGIR.

PARA SE TER UMA NOÇÃO, A PARTIR DE INFORMAÇÕES PÚBLICAS CONTIDAS EM REDES SOCIAIS, VOCÊ ESTÁ EXPOSTO AO ROUBO DE IDENTIDADE EM ATIVIDADES FRAUDULENTAS EM SEU NOME, [O QUE] POSSIBILITA A CRIAÇÃO DE ENGENHARIA SOCIAL — NA QUAL CRIMINOSOS UTILIZAM DETALHES POSTADOS NAS REDES SOCIAIS PARA CRIAR NARRATIVAS E APLICAR GOLPES —, E AINDA CONTRIBUI PARA QUE OUTROS DADOS SEJAM OBTIDOS.

[...]

HTTPS://WWW.TECMUNDO.COM.BR/SEGURANCA/274948-PERIGO-EXPOSICAO-SILENCIOSA-DADOS-TRENDS-REDES-SOCIAIS.HTM

SILVA, MATHEUS ROCHA DA. O PERIGO DA EXPOSIÇÃO SILENCIOSA DE DADOS NAS 'TRENDS' DAS REDES SOCIAIS. **TECMUNDO**, 14 DEZ. 2023. DISPONÍVEL EM: https://www.tecmundo.com.br/seguranca/274948-perigo-exposicao-silenciosa-dados-trends-redes-sociais.htm. ACESSO EM: 25 ABR. 2024.

95

dos riscos das publicações *on-line*, verifique se os estudantes já foram prejudicados por esse tipo de exposição ou conhecem histórias de outras pessoas que a tenham vivido.

Ainda nessa etapa introdutória, pergunte aos estudantes se conhecem estratégias que possibilitam tanto o compartilhamento de momentos importantes quanto a proteção da privacidade, como configurações disponíveis nas plataformas para conteúdo público e privado e para definir quem pode ou não acompanhar o perfil pessoal. Registre as considerações dos estudantes para obter ideias sobre propostas de intervenções nas próximas atividades.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao iniciar o estudo do item **Superexposição nas mídias sociais**, faça as perguntas iniciais para verificar os conhecimentos prévios dos estudantes.

O texto proposto pode contribuir para a ampliação do repertório dos estudantes sobre temas da cultura digital, bem como para o desenvolvimento de habilidades de letramento.

É provável que alguns estudantes apresentem boa fluência na leitura e outros tenham dificuldades. Por isso, antes de iniciar a leitura, sugira-lhes que se organizem em grupos ou duplas com conhecimentos de níveis diferentes, porém com fluência em leitura semelhante, garantindo que todos consigam acompanhar a atividade proposta. Leia o título do texto e pergunte: "O que vocês acreditam que encontraremos neste texto?"; "O que é uma *trend*?". Registre na lousa as hipóteses dos estudantes e prossiga com a leitura, avisando-os de que será possível conferi-las ao final da leitura. Essa estratégia contribui para o letramento (levantamento de hipóteses sobre as publicações escritas) e para o engajamento deles na atividade, ao comparar o conteúdo do texto com suas hipóteses, percebendo o que já sabiam e o que aprenderam com a leitura.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Destaque na lousa palavras-chave contidas no texto e sugeridas pela turma: **perigo**, **tendência**, ***trend*** e **cibercriminoso**, entre outras. Em seguida, peça aos estudantes que se organizem em grupos e listem três palavras associadas ao perigo da exposição de dados por meio das *trends* nas redes sociais, comentando o que motivou a escolha dos termos. Na sequência, oriente os grupos a discutir as questões propostas e a compartilhar as conclusões a que chegaram.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

podcast **Você sabe que é *cyberbullying*?** Examina a lei Carolina Dieckmann e orienta o que fazer em casos de *cyberbullying*.

Em **Componentes da mídia**, são discutidas as funções do *link* relacionado. Peça aos estudantes que digitem o nome do texto lido anteriormente em um buscador e localizem o *site* em que ele foi publicado. Peça-lhes que observem se aparecem no *site* mais *links* relacionados e prossiga com a discussão das questões propostas.

Converse com os estudantes sobre os *sites* e as redes sociais que acessam. Pergunte a eles: "Vocês percebem a indicação dos conteúdos relacionados?"; "Vocês consideram isso benéfico ou não? Por quê?"; "Podemos descobrir por nós mesmos outras referências interessantes *on-line*? De que modo?".

2. Espera-se que os estudantes entendam que a exposição é considerada "silenciosa" porque muitas vezes as pessoas compartilham informações pessoais sem perceber os problemas de segurança que isso pode gerar.

1. COM BASE NO TEXTO, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

A) O QUE SIGNIFICA A PALAVRA *TREND*? *Trend* é algo que se torna muito popular nas mídias sociais e que as pessoas passam a imitar ou a replicar.

B) QUE TIPOS DE INFORMAÇÃO AS PESSOAS COMPARTILHARAM NA *TREND*? Suas comidas e *hobbies* preferidos, além de um medo ou fobia.

2. RELEIA O TÍTULO DO TEXTO.

- POR QUE A EXPOSIÇÃO DE DADOS NAS REDES SOCIAIS É CONSIDERADA "SILENCIOSA" PELO AUTOR?

3. CONVERSE COM UM COLEGA SOBRE A QUESTÃO A SEGUIR. DEPOIS, COMPARTILHEM A RESPOSTA DE VOCÊS COM A TURMA.

- COMO OS CIBERCRIMINOSOS SE APROVEITAM DAS INFORMAÇÕES QUE COMPARTILHAMOS NAS REDES SOCIAIS? Espera-se que os estudantes comentem que, de acordo com o texto, os cibercriminosos usam detalhes compartilhados pelas pessoas para criar narrativas e roubar a identidade delas.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSO INTERATIVO: *LINK* RELACIONADO

EM ALGUNS *SITES*, ENCONTRAMOS FERRAMENTAS QUE ENRIQUECEM NOSSA EXPERIÊNCIA. UMA DELAS É O *LINK* RELACIONADO, COMO O QUE APARECE NO TEXTO LIDO PELO PROFESSOR. **1.** Ao clicar no *link*, o usuário é direcionado a outra página da internet, o que lhe possibilita expandir seu conhecimento sobre um assunto mencionado no texto.

- **FIQUE POR DENTRO:** SAIBA COMO A EXPOSIÇÃO NAS REDES SOCIAIS PODE PREJUDICAR AS CRIANÇAS

1. QUAL VOCÊ IMAGINA SER A FUNÇÃO DO *LINK* RELACIONADO? COMENTE.

2. DE QUE FORMA O CONTEÚDO DESSE *LINK* SE RELACIONA AO TEXTO LIDO PELO PROFESSOR? CONVERSE SOBRE ISSO COM OS COLEGAS.

3. COM A AJUDA DO PROFESSOR, MARQUE COM **X** AS AFIRMAÇÕES QUE SE REFEREM ÀS FUNÇÕES DO *LINK* RELACIONADO.

- [X] POSSIBILITA AO LEITOR ACESSAR MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O TEMA DO TEXTO LIDO SEM SAIR DO *SITE*.
- [ ] POSSIBILITA AO LEITOR ENCONTRAR IMAGENS SIMILARES NA INTERNET.
- [ ] POSSIBILITA AO LEITOR SABER MAIS SOBRE O *SITE* E TER ACESSO A INFORMAÇÕES DE CONTATO.
- [X] AJUDA A CRIAR UMA EXPERIÊNCIA DE LEITURA MAIS INTERATIVA E INFORMATIVA.

2. Resposta pessoal. Com base no título do *link* relacionado, é possível depreender que ambos os artigos tratam dos riscos associados à exposição na internet, sobretudo nas redes sociais.

96

PARA AMPLIAR

- IAMARINO, Átila. **Por que você DEVERIA se expor na internet?** [*S. l.*: *s. n.*], 2019. 1 vídeo (12min5s). Publicado no canal Átila Iamarino. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Ja6ZnJUQa_0&t=498s. Acesso em: 13 maio 2024.

Exiba esse vídeo contraintuitivo para os estudantes visando ampliar a discussão a respeito do algoritmo das redes sociais e da internet, pensar em situações nas quais a exposição *on-line* pode ser positiva e até mesmo contribuir com causas importantes de maneira estratégica.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

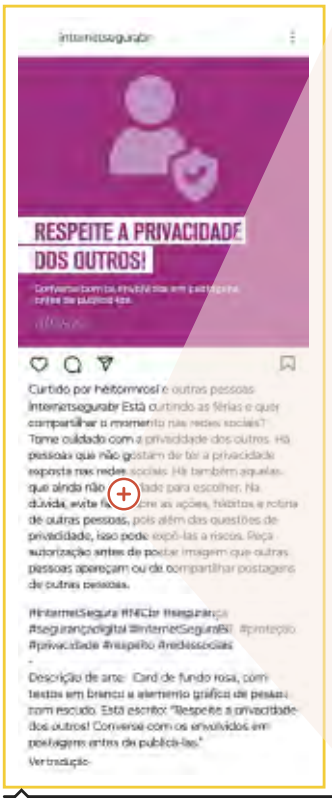
MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A SUPEREXPOSIÇÃO NAS MÍDIAS SOCIAIS E O DIREITO DE IMAGEM

VOCÊ JÁ VIU UMA FOTO SUA QUE TENHA SIDO POSTADA POR OUTRA PESSOA EM UMA REDE SOCIAL SEM SUA PERMISSÃO? COMO VOCÊ SE SENTIU? O QUE VOCÊ ENTENDE POR "DIREITO DE IMAGEM"? POR QUE É IMPORTANTE TER PERMISSÃO PARA POSTAR FOTOS OU VÍDEOS DE OUTRAS PESSOAS?

O **DIREITO DE IMAGEM** GARANTE A QUALQUER PESSOA O CONTROLE SOBRE O USO DE SUA IMAGEM EM FOTOS, VÍDEOS E OUTRAS FORMAS DE REPRESENTAÇÃO VISUAL. DESSA MANEIRA, IMPEDE QUE A IMAGEM DE UMA PESSOA SEJA EXPOSTA OU COMERCIALIZADA SEM O CONSENTIMENTO DELA.

COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA O *POST* REPRODUZIDO A SEGUIR. DURANTE A LEITURA, FIQUE ATENTO ÀS INFORMAÇÕES CONTIDAS NO *CARD* E NA LEGENDA.



HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/P/C17HAPML8JQ/?IGSH=NTYXEMU5D2TTEJ4

INTERNETSEGURABR ESTÁ CURTINDO AS FÉRIAS E QUER COMPARTILHAR O MOMENTO NAS REDES SOCIAIS?

TOME CUIDADO COM A PRIVACIDADE DOS OUTROS. HÁ PESSOAS QUE NÃO GOSTAM DE TER A PRIVACIDADE EXPOSTA NAS REDES SOCIAIS. HÁ TAMBÉM AQUELAS QUE AINDA NÃO TÊM IDADE PARA ESCOLHER. NA DÚVIDA, EVITE FALAR SOBRE AS AÇÕES, HÁBITOS E ROTINA DE OUTRAS PESSOAS, POIS ALÉM DAS QUESTÕES DE PRIVACIDADE, ISSO PODE EXPÔ-LAS A RISCOS. PEÇA AUTORIZAÇÃO ANTES DE POSTAR IMAGEM QUE OUTRAS PESSOAS APAREÇAM OU DE COMPARTILHAR POSTAGENS DE OUTRAS PESSOAS.

#INTERNETSEGURA #NICBR #SEGURANÇA #SEGURANÇADIGITAL #INTERNETSEGURABR #PROTEÇÃO #PRIVACIDADE #RESPEITO #REDESSOCIAIS

DESCRIÇÃO DE ARTE: CARD DE FUNDO ROSA, COM TEXTOS EM BRANCO E ELEMENTO GRÁFICO DE PESSOA COM ESCUDO. ESTÁ ESCRITO: "RESPEITE A PRIVACIDADE DOS OUTROS! CONVERSE COM OS ENVOLVIDOS EM POSTAGENS ANTES DE PUBLICÁ-LAS."

VER TRADUÇÃO

PUBLICAÇÃO DO PORTAL **INTERNET SEGURA** FEITA EM UMA REDE SOCIAL, NO DIA 10 DE JANEIRO DE 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.instagram.com/p/C17HAPmL8JQ/?igsh=NTYxemU5d2ttejl4. ACESSO EM: 26 ABR. 2024.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar o estudo do item **A superexposição nas mídias sociais e o direito de imagem**, leia com os estudantes o *card* da publicação e discuta com eles as informações contidas. Em seguida, leia o texto da legenda e peça-lhes que compartilhem exemplos de experiências pessoais com a superexposição *on-line*. É importante considerar que, provavelmente, haja estudantes de idades e perfis diferentes e que essa questão possa atingir pessoas de seu convívio, incluindo crianças. Muitas crianças não sabem o quanto são expostas na internet nem têm noção das consequências dessa superexposição, como a distorção das imagens e o compartilhamento sem controle. Além disso, o compartilhamento de fotos de crianças e adolescentes, seja pelos responsáveis, seja por eles mesmos, nas redes sociais pode atrair criminosos, que se aproveitam dessas imagens. É fundamental que os responsáveis compreendam esses riscos e adotem medidas preventivas, como ajustar as configurações de privacidade, monitorar as atividades *on-line* e educar para a importância de proteger a privacidade das pessoas na internet.

PARA AMPLIAR

- DIREITO de imagem × internet. **Conexão Futura**. [*S. l.*: *s. n.*], 2013. 1 vídeo (9min8s). Publicado no canal Futura. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=bA2qSSd95fQ. Acesso em: 13 maio 2024.

Para contribuir com a discussão sobre direito de imagem, apresente aos estudantes esse vídeo, em que são discutidos o direito à imagem e as complexidades associadas a seu uso na era digital.

- VERNEK, Iago; MEIRA, Marina; GONSALES, Priscila. **A escola no mundo digital**: dados e direitos de estudantes. São Paulo: Instituto Alana, 2020. Disponível em: https://intervozes.org.br/publicacoes/guia-a-escola-no-mundo-digital-dados-e-direitos-de-estudantes/. Acesso em: 13 maio 2024.

Essa cartilha favorece a compreensão do contexto atual de uso da internet por crianças e o cuidado que deve ser tomado com a proteção de dados estudantis.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de propor as **questões 1**, **2** e **3**, retome as principais informações presentes no texto. Depois, peça aos estudantes que se organizem em grupos e atribua a cada um deles uma questão. Leia para eles as propostas das atividades e estipule um tempo para que discutam e desenvolvam as respostas com base no texto. Na **questão 1**, espera-se que os estudantes mencionem que o objetivo é alertar sobre a importância de respeitar a privacidade alheia nas redes sociais e que é preciso pedir autorização às pessoas que estão na foto. No **item a** da **questão 2**, espera-se que eles reconheçam que a descrição foi feita para que pessoas com deficiência visual entendam o conteúdo visual do *card*. No **item b**, espera-se que a turma entenda que iniciativas como essa são importantes porque promovem a inclusão digital.

Em seguida, conduza a troca de ideias entre os estudantes sobre as questões da **Roda de conversa**. Explique a eles que o respeito à privacidade alheia é uma maneira de cuidado e consideração com o próximo. Esse cuidado pode refletir os modos de ser das pessoas e como se relacionam socialmente.

A atividade proposta em **Comparação entre mídias** permite interdisciplinaridade com História. Solicite aos estudantes que levem para a sala de aula fotos antigas (de mais de 30 anos) de familiares ou deles mesmos. Proponha-lhes algumas questões para reflexão: "Quantas fotos antigas você ou sua família possuem?"; "Que momentos foram registrados nessas fotos?"; "Como eram feitas?"; "Qual é a qualidade delas?". Se possível, providencie um espaço para a exposição, organizando o material por ordem cronológica.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. APÓS VISUALIZAR O *POST*, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.
   - **A)** QUAL É O OBJETIVO DO PORTAL INTERNET SEGURA AO FAZER ESSE *POST*?
   - **B)** O QUE É RECOMENDADO FAZER ANTES DE POSTAR IMAGENS DE OUTRAS PESSOAS NAS REDES SOCIAIS?
2. COM A AJUDA DO PROFESSOR, LEIA NOVAMENTE A "DESCRIÇÃO DE ARTE" NO *POST*. DEPOIS, RESPONDA.
   - **A)** POR QUE ESSA DESCRIÇÃO FOI FEITA?
   - **B)** POR QUE INICIATIVAS COMO ESSA SÃO IMPORTANTES?
3. CONSIDERANDO O *CARD*, RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.
   - **A)** O QUE OS ÍCONES USADOS NO *CARD* REPRESENTAM? Representam uma pessoa e um escudo com um *check*.
   - **B)** QUAL É A RELAÇÃO DESSES ÍCONES COM O TEXTO ESCRITO "RESPEITE A PRIVACIDADE DOS OUTROS!"? Os ícones indicam a importância de proteger a privacidade das pessoas na internet.
4. OBSERVE O *CARD* NOVAMENTE. SABENDO QUE ELE FOI PUBLICADO EM UMA REDE SOCIAL, POR QUE O DESTAQUE EM BRANCO FOI APLICADO APENAS EM "RESPEITE A PRIVACIDADE DOS OUTROS!"?

RODA DE CONVERSA

Espera-se que os estudantes respondam que respeitar a privacidade dos outros nas redes sociais é essencial para manter um ambiente seguro e confortável para todos.

- QUAL É A RELAÇÃO ENTRE A PUBLICAÇÃO DE FOTOS E O RESPEITO À PRIVACIDADE DOS OUTROS NAS REDES SOCIAIS?
- QUAIS PODEM SER AS CONSEQUÊNCIAS DE NÃO PEDIR AUTORIZAÇÃO PARA COMPARTILHAR CONTEÚDO QUE ENVOLVE OUTRAS PESSOAS? Espera-se que os estudantes infiram que postagem não autorizada pode causar desconforto para as pessoas envolvidas, além de problemas relacionados à privacidade e, dependendo das circunstâncias, à ilegalidade da ação.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

FOTO EM MÍDIA IMPRESSA *VERSUS* FOTO EM MÍDIA DIGITAL

VOCÊ JÁ TIROU FOTOS QUE FORAM IMPRESSAS? PARA VOCÊ, QUAL É A DIFERENÇA NA INTERAÇÃO COM FOTOS NAS MÍDIAS DIGITAIS E NAS MÍDIAS IMPRESSAS?

A PUBLICAÇÃO DE **FOTOS NAS MÍDIAS IMPRESSAS** É FEITA EM JORNAIS, REVISTAS, LIVROS ETC. ELAS NÃO PODEM SER EDITADAS DEPOIS DE PUBLICADAS NEM COMPARTILHADAS DIGITALMENTE. JÁ AS **FOTOS NAS MÍDIAS DIGITAIS** SÃO VISUALIZADAS EM COMPUTADORES, CELULARES E *TABLETS*, PODENDO SER EDITADAS E COMPARTILHADAS A QUALQUER MOMENTO.

OBSERVE A FOTO-LEGENDA A SEGUIR.

4. Para ressaltar a mensagem, a fim de que ela seja notada durante uma interação rápida, característica das redes sociais.

PARA AMPLIAR

Promova uma atividade em grupo para dramatizar situações envolvendo a superexposição *on-line* e seus riscos. Organize os estudantes em grupos de cinco integrantes e peça que definam as situações que vão encenar. Em seguida, auxilie os grupos a distribuir os papéis e a combinar as falas de cada integrante na encenação. Comente que, ao encenar, eles podem improvisar as falas, mantendo a situação. Sorteie a ordem de apresentação. Após a dramatização de cada grupo, problematize as questões trazidas por meio de uma roda de conversa. O repertório compartilhado pelos estudantes na dramatização e nos debates poderá ser relevante para avaliar a compreensão da turma sobre o tópico estudado.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA



HTTPS://G1.GLOBO.COM/RETROSPECTIVA/2023/NOTICIA/2023/12/30/RETROSPECTIVA-2023-FOTOS-DO-ANO.GHTML

15 DE NOVEMBRO – FOGO CONSOME ÁREAS PRÓXIMAS À TRANSPANTANEIRA, PRINCIPAL VIA DE ACESSO AO PANTANAL, EM MATO GROSSO — FOTO: ANDRÉ PENNER/AP

TAVARES, CELSO; TITO, FÁBIO. RETROSPECTIVA 2023: FOTOS DO ANO. **G1**, 30 DEZ. 2023. DISPONÍVEL EM: https://g1.globo.com/retrospectiva/2023/noticia/2023/12/30/retrospectiva-2023-fotos-do-ano.ghtml. ACESSO EM: 26 ABR. 2024.

A **FOTO-LEGENDA** É CONSTITUÍDA DE FOTO E LEGENDA, QUE DESCREVE OU EXPLICA O CONTEÚDO DA IMAGEM.

1. ESSA FOTO-LEGENDA FAZ PARTE DE UMA PUBLICAÇÃO SOBRE OS PRINCIPAIS ACONTECIMENTOS DE 2023 EM 131 IMAGENS.

   A) QUE INFORMAÇÕES A LEGENDA OFERECE SOBRE A FOTO?

   B) SERIA VIÁVEL PUBLICAR 131 FOTOS EM UM JORNAL IMPRESSO PARA FAZER UMA REPROSPECTIVA DOS PRINCIPAIS ACONTECIMENTOS DO ANO?

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

2. MARQUE COM **MI** AS AFIRMAÇÕES SOBRE FOTOS EM MÍDIA IMPRESSA E COM **MD** AS QUE TRATAM DE FOTOS EM MÍDIA DIGITAL.

   MD AS FOTOS PODEM SER COMPARTILHADAS INSTANTANEAMENTE COM PESSOAS DO MUNDO TODO.

   MI AS FOTOS REQUEREM PROCESSOS DE IMPRESSÃO QUE PODEM TER IMPACTOS AMBIENTAIS.

   MD AS FOTOS PODEM SER EDITADAS E REEDITADAS A QUALQUER MOMENTO.

   MI A CIRCULAÇÃO DAS FOTOS É GERALMENTE LIMITADA PELA DISTRIBUIÇÃO FÍSICA.

PARA AMPLIAR

- INSTITUTO PALAVRA ABERTA; EDUCAMÍDIA; GOOGLE.ORG. **Educação midiática no dia a dia**: postar, curtir e compartilhar. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (13min17s). Publicado no canal EducaMidia. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_HgJnfPf344. Acesso em: 9 maio 2024.

Essa animação pode ser apresentada aos estudantes para propor uma reflexão sobre o uso e o compartilhamento de publicações nas redes sociais, que, muitas vezes, são feitos de maneira acelerada, sem criticidade e colaborando para impulsionar conteúdos de baixa qualidade.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Prossiga com a análise da foto e da respectiva legenda reproduzidas na seção **Comparação entre mídias** e verifique se a turma compreende os critérios utilizados atualmente para publicações impressas e digitais. Conduza a realização das **atividades 1** e **2** de modo coletivo, por meio da leitura em voz alta de cada uma, solicitando aos estudantes que respondam a elas oralmente. Comente as respostas, corrigindo-as por meio de comentários e complementações. As respostas para a **questão 1** são pessoais. No **item a**, espera-se que os estudantes percebam que a legenda traz a data e o local do evento, descreve a cena e fornece informações importantes para contextualizar a imagem. No **item b**, espera-se que eles considerem que publicar uma coleção de 131 fotos em um jornal impresso seria inviável, pelo custo de impressão e pelo espaço.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na etapa **1. Criação do *blog*** da proposta de produção de foto-legendas sobre os momentos que marcaram a vida escolar da turma, explore e sugira alternativas de plataformas para os estudantes decidirem, com base na interface que eles considerarem mais interessante. Algumas opções são: WordPress (disponível em: https://wordpress.com/), Blogger (disponível em: https://www.blogger.com/) e Wix (https://pt.wix.com/).

Na etapa **2. Seleção e organização das fotos**, ajude os estudantes a selecionar as fotos que consideram relevantes para a organização do *post* que vão produzir para o *blog*. As fotos podem ser armazenadas em um *pen drive* ou na nuvem. Após esse armazenamento, se possível, navegue pelas imagens projetando-as na tela para os estudantes, a fim de que todos possam participar da seleção. Salve as imagens selecionadas em outra pasta, exiba-as mais uma vez e peça aos estudantes que verifiquem se estão satisfeitos com a escolha. Produza um termo de autorização de uso de imagem, utilizando como referência o texto sugerido, e peça a cada estudante que assine uma cópia do documento.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE FOTO-LEGENDAS

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE OS RISCOS DA SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE* E SOBRE A IMPORTÂNCIA DE RESPEITAR O DIREITO DE IMAGEM DAS PESSOAS. ALÉM DISSO, VOCÊ COMPAROU FOTOS EM MÍDIA IMPRESSA COM FOTOS EM MÍDIA DIGITAL.

AGORA, VOCÊ E OS COLEGAS VÃO PRODUZIR UMA RETROSPECTIVA USANDO FOTO-LEGENDAS DE MOMENTOS QUE MARCARAM SUAS VIVÊNCIAS NA ESCOLA ATÉ AGORA. PARA ISSO, SIGAM AS ORIENTAÇÕES.

1. CRIAÇÃO DO *BLOG*

- PESQUISEM E ESCOLHAM UMA PLATAFORMA DE *BLOG* GRATUITA PARA PUBLICAR AS FOTO-LEGENDAS.
- CRIEM UMA CONTA DA TURMA NA PLATAFORMA ESCOLHIDA.

2. SELEÇÃO E ORGANIZAÇÃO DAS FOTOS

- REÚNAM-SE E FAÇAM UMA LISTA DOS MOMENTOS IMPORTANTES.
- SELECIONEM AS FOTOS QUE MELHOR REPRESENTAM CADA MOMENTO LISTADO.
- ORGANIZEM AS FOTOS SELECIONADAS EM UMA SEQUÊNCIA NARRATIVA.

3. PRODUÇÃO E REVISÃO DAS LEGENDAS

- PARA CADA FOTO SELECIONADA, ESCREVAM UMA LEGENDA QUE DESCREVA E EXPLIQUE O MOMENTO CAPTURADO.
- REVISEM AS LEGENDAS, VERIFICANDO SE HÁ PROBLEMAS DE GRAFIA DAS PALAVRAS E DE PONTUAÇÃO.

4. PREPARAÇÃO DO *POST* NO *BLOG*

- INSIRAM AS FOTO-LEGENDAS NO *BLOG*.
- USEM AS OPÇÕES DE FORMATAÇÃO DISPONÍVEIS PARA GARANTIR QUE A LEGENDA SEJA DE FÁCIL LEITURA E ESTEJA VISUALMENTE INTEGRADA À FOTO.

5. PUBLICAÇÃO

- PUBLIQUEM A RETROSPECTIVA NO *BLOG* CONFORME PLANEJADO.
- LEMBREM-SE DE CRIAR UM TÍTULO PARA O *POST*, COMO: **NOSSOS MOMENTOS INESQUECÍVEIS**.
- USEM REDES SOCIAIS, *E-MAIL* OU OUTROS CANAIS PARA DIVULGAR O *BLOG* DA TURMA. INCENTIVEM COLEGAS, FAMILIARES E PROFESSORES A VISITAR O *BLOG* E A INTERAGIR COM O CONTEÚDO.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, [nome completo da pessoa], [nacionalidade], [estado civil], portador(a) do RG n. [número do RG], inscrito(a) no CPF sob o n. [número do CPF], residente na [endereço completo], autorizo o uso de minha imagem, constante em fotos, gravações e filmagens decorrentes da minha participação no curso [nome do curso], para fins de divulgação em um *blog* com publicações dos momentos mais marcantes da turma [nome da turma/ano].

Local e data:

Assinatura:

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE*

A SUPEREXPOSIÇÃO *ON-LINE* OCORRE QUANDO ALGUÉM COMPARTILHA EXCESSIVAMENTE DADOS PESSOAIS NA INTERNET. ISSO INCLUI LOCAIS FREQUENTADOS, INFORMAÇÕES SOBRE AMIGOS E FAMILIARES E DETALHES DA VIDA COTIDIANA. ESSE COMPORTAMENTO AUMENTA O RISCO DE PERDA DE PRIVACIDADE E A POSSIBILIDADE DE SER VÍTIMA DE CRIMES CIBERNÉTICOS.

RECURSO INTERATIVO: *LINK* RELACIONADO

O *LINK* RELACIONADO POSSIBILITA AO LEITOR EXPANDIR SEU CONHECIMENTO SOBRE OS ASSUNTOS ABORDADOS NOS TEXTOS PUBLICADOS NA INTERNET.

DIREITO DE IMAGEM

O DIREITO DE IMAGEM PROTEGE AS PESSOAS CONTRA O USO NÃO AUTORIZADO DE SUA IMAGEM.

FOTO EM MÍDIA IMPRESSA E FOTO EM MÍDIA DIGITAL

FOTO EM MÍDIA IMPRESSA

A FOTO IMPRESSA TEM ALCANCE E INTERATIVIDADE LIMITADOS.

FOTO EM MÍDIA DIGITAL

A FOTO PUBLICADA EM MÍDIA DIGITAL É ACESSÍVEL E COMPARTILHÁVEL, O QUE POSSIBILITA INTERAÇÕES GLOBAIS INSTANTÂNEAS.

FOTO-LEGENDA

FOTO-LEGENDA É A FOTO ACOMPANHADA DE UM TEXTO QUE A DESCREVE E A EXPLICA. A LEGENDA FORNECE INFORMAÇÕES SOBRE A IMAGEM, AJUDANDO A COMPREENDER MELHOR O QUE FOI RETRATADO.

⚠ NA ERA DIGITAL, ENTENDER E PRATICAR A MODERAÇÃO NO COMPARTILHAMENTO *ON-LINE* É CRUCIAL. O CUIDADO AO COMPARTILHAR INFORMAÇÕES NAS REDES SOCIAIS NOS AJUDA A NAVEGAR COM SEGURANÇA NA INTERNET. RESPEITAR OS DIREITOS DE IMAGEM DE TERCEIROS É FUNDAMENTAL PARA GARANTIR A PRIVACIDADE E A SEGURANÇA DE TODOS.

101

Na etapa **3**. **Produção e revisão das legendas**, construa com a turma as estratégias para o trabalho com as primeiras imagens. Em seguida, organize os grupos de modo que cada um fique responsável pela produção das legendas de cada imagem. Os grupos devem revisar as legendas uns dos outros.

A etapa **4**. **Preparação do *post* no *blog*** pode ser realizada por um dos integrantes de cada grupo, enquanto os demais o apoiam, contribuindo com ideias.

Na etapa **5**. **Publicação**, um ou dois estudantes podem responsabilizar-se pela publicação, enquanto os demais elaboram e encaminham mensagens de divulgação da página produzida.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Finalize o tópico navegando na página produzida na seção **Criar e conectar** e verificando o que os estudantes se lembram do que aprenderam de mais significativo. Retome os temas estudados por meio da leitura dos itens presentes nesta página do livro, comparando-os com o conteúdo que os estudantes conseguiram lembrar espontaneamente. Nesse trabalho, observe a qualidade das contribuições dos estudantes a fim de avaliar o entendimento deles sobre os conceitos discutidos. Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual. Com base nos resultados, ajuste as estratégias de ensino para revisões ou aprofundamentos necessários.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Discutir os conceitos de remix e paródia e a relevância dessas práticas na cultura digital contemporânea.
- Identificar maneiras de combinar diferentes elementos de mídia (músicas, vídeos e imagens) para criar obras.
- Reconhecer a legalidade e os aspectos éticos do remix.
- Debater a influência da cultura do remix na indústria cultural.
- Identificar os recursos utilizados em remixagens disponíveis em plataformas digitais.
- Criar e compartilhar uma paródia.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico serão abordados os conceitos de remix – prática artística que envolve a combinação e a modificação de obras existentes para a produção de uma nova obra – e paródia no contexto digital. Essas práticas são relevantes na cultura digital contemporânea, em que as fronteiras entre o criador e o consumidor de conteúdo se tornam cada vez mais fluidas. Pretende-se, por isso, contribuir para que os estudantes adquiram conhecimentos sobre elas, explorando as possibilidades de criação, os aspectos legais e éticos com os quais se relacionam e seu impacto na sociedade.

Dimensões da cultura digital: Criatividade e expressão digital, ética e responsabilidade digital e letramento digital.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que a mulher retratada na pintura é **Mona Lisa**, de Leonardo da Vinci.

TÓPICO 12

MISTURANDO E CRIANDO NA ERA DIGITAL

- CULTURA DO REMIX
- RECURSO INTERATIVO: PESQUISA VISUAL
- INDÚSTRIA CULTURAL
- REPORTAGEM EM PORTAL DE NOTÍCIAS E REPORTAGEM TELEVISIVA
- PARÓDIA

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes concluam que paródia é uma obra criada para imitar ou fazer referência a outra, de maneira cômica ou crítica.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que se trata de uma paródia da obra **Mona Lisa**, porque adiciona a ela um elemento atual, a máscara, para gerar humor.

d) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes sugiram que o uso da máscara indica que a paródia foi criada durante a pandemia de Covid-19, entre 2020 e 2023.



WISCONSINART/DREAMSTIME/EASYPIX BRASIL

MULHER COM MÁSCARA.

OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

A) VOCÊ RECONHECE A MULHER RETRATADA NA IMAGEM?

B) VOCÊ SABE OU IMAGINA O QUE SEJA UMA PARÓDIA? COMO VOCÊ A DEFINIRIA?

C) EM SUA OPINIÃO, ESSA IMAGEM PODE SER CONSIDERADA UMA PARÓDIA? POR QUÊ?

D) EM QUE ÉPOCA VOCÊ DIRIA QUE ESSA IMAGEM FOI FEITA? POR QUÊ?

A CULTURA DO REMIX

VOCÊ JÁ PENSOU EM COMBINAR COISAS DIFERENTES, COMO IMAGENS E TRECHOS DE MÚSICAS OU VÍDEOS, PARA CRIAR ALGO NOVO? O QUE GOSTARIA DE CRIAR? VOCÊ ACHA JUSTO USAR PARTES DO TRABALHO DE OUTRAS PESSOAS PARA PRODUZIR ALGO NOVO? POR QUÊ?

REMIX OU REMIXAGEM É A MODIFICAÇÃO DE UMA OBRA (POR EXEMPLO, UMA MÚSICA, UMA IMAGEM OU UM VÍDEO) OU A JUNÇÃO DE PARTES DE DIFERENTES OBRAS PARA PRODUZIR ALGO NOVO. TRATA-SE DE UMA MANEIRA CRIATIVA DE FAZER ARTE QUE GANHOU ESPAÇO COM A INTERNET E COM OS PROGRAMAS DE EDIÇÃO.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Inicie a aula incentivando os estudantes a observar a imagem de abertura do tópico. Leia as questões propostas para retomar o conhecimento prévio deles sobre a obra de Leonardo da Vinci e introduzir o conceito de paródia. Pergunte-lhes: "Vocês acham que essa imagem pode ser considerada uma paródia? Por quê?". Incentive-os a refletir sobre o uso de elementos modernos (como a máscara) para criar humor na releitura da obra **Mona Lisa**.

Explique aos estudantes que paródia é a releitura de uma obra, de maneira cômica ou crítica, geralmente para criar humor ou fazer uma crítica social, provocando a reflexão do público.

Para introduzir o conceito de remix, pergunte aos estudantes se já combinaram materiais e recursos diferentes para criar algo inédito. Escute-os com atenção e acolha as respostas, ainda que não estejam relacionadas ao contexto digital. Entre os estudantes adultos pode haver, por exemplo, artesãos que utilizam materiais diversos para inovar em suas produções. Explique, então, que remix é a modificação ou a combinação de diferentes obras, como músicas, imagens e vídeos, para criar uma nova produção.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO A SEGUIR PELO PROFESSOR.

G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/10/26/DUPLA-ESTRANGEIRA-REMIXA-MUSICA-DE-MESTRE-DA-CULTURA-DO-PA...

g1 PARÁ

DUPLA SOFI TUKKER REMIXA MÚSICA DE MESTRE DA CULTURA DO PARÁ E ALCANÇA MAIS DE 12 MILHÕES DE *VIEWS* NA *WEB*

MÚSICA "RODOPIADO" GANHOU VERSÃO ELETRÔNICA FEITA PELA DUPLA SOFI TUKKER, E VIRALIZOU NAS REDES SOCIAIS ESTA SEMANA. COMPOSIÇÃO DA CULTURA POPULAR DA AMAZÔNIA FOI LANÇADA ORIGINALMENTE NA DÉCADA DE 1980.

POR LISSA DE ALEXANDRIA, TAYANA NARCISA, G1 PARÁ — BELÉM
26/10/2023 04H01 ATUALIZADO HÁ 4 MESES



HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/10/26/DUPLA-ESTRANGEIRA-REMIXA-MUSICA-DE-MESTRE-DA-CULTURA-DO-PARA-E-ALCANCA-MAIS-DE-12-MILHOES-DE-VIEWS-NA-WEB.GHTML

DUPLA ESTRANGEIRA CRIA *HIT* ELETRÔNICO DA COMPOSIÇÃO PARAENSE 'RODOPIADO' — FOTO: REPRODUÇÃO/REDES SOCIAIS

[...]

A MÚSICA ORIGINAL FOI PRODUZIDA NA AMAZÔNIA, POR RONALDO SILVA, MESTRE DA CULTURA POPULAR, MÚSICO E COMPOSITOR. O SOM FOI UM DE SEUS PRIMEIROS LANÇAMENTOS, AINDA EM DISCO DE VINIL, PUBLICADO NA DÉCADA DE 1980 E LANÇADO NO ÁLBUM "VIA NORTE".

[...]

RONALDO SILVA QUESTIONADO SOBRE O ASSUNTO DECLAROU QUE PRETENDE LIBERAR OS DIREITOS AUTORAIS PARA DUPLA, ASSIM PODEM TOCAR MUNDO AFORA E DISSEMINAR A MÚSICA DO PARÁ EM DIVERSAS CULTURAS DIFERENTES.

[...]

HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/10/26/DUPLA-ESTRANGEIRA-REMIXA-MUSICA-DE-MESTRE-DA-CULTURA-DO-PARA-E-ALCANCA-MAIS-DE-12-MILHOES-DE-VIEWS-NA-WEB.GHTML

ALEXANDRIA, LISSA DE; NARCISA, TAYANA. DUPLA SOFI TUKKER REMIXA MÚSICA DE MESTRE DA CULTURA DO PARÁ E ALCANÇA MAIS DE 12 MILHÕES DE *VIEWS* NA *WEB*. **G1**, 26 OUT. 2023. DISPONÍVEL EM: https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2023/10/26/dupla-estrangeira-remixa-musica-de-mestre-da-cultura-do-para-e-alcanca-mais-de-12-milhoes-de-views-na-web.ghtml. ACESSO EM: 30 ABR. 2024.

PARA AMPLIAR

- SILVA, Ronaldo. **Rodopiado**. [*S. l.*: *s. n.*], 2016. 1 vídeo (2min46s). Publicado no canal Ronaldo Silva – Tema. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZrEuEv5A7XQ. Acesso em: 20 maio 2024.
- SOFI TUKKER, Mari Merenda & Sophia Ardessore. "Veneno" (official audio). [*S. l.*: *s. n.*], 2023. 1 vídeo (2min23s). Publicado no canal Sofi Tukker. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=obEGuw46CU4. Acesso em: 20 maio 2024.

O primeiro vídeo apresenta a versão original da canção **Rodopiado**, de Ronaldo Silva; o segundo, a versão remixada. Se possível, assista aos dois vídeos com os estudantes.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura do trecho da reportagem de modo pausado, verificando a compreensão de toda a turma. Em seguida, explore com os estudantes algumas características desse gênero textual. Solicite a eles que identifiquem o assunto da reportagem e o local de publicação.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Promova uma discussão sobre os **itens a** e **b**, de modo que os estudantes percebam que a remixagem de músicas tradicionais pode ajudar a disseminar a cultura local em escala global. Se necessário, explique a eles que remixar uma música pode ser uma maneira eficaz de modernizar a obra e torná-la acessível a um público mais jovem, em diversos países, o que pode ajudar a preservar a cultura de um povo e a apresentá-la em novos contextos. Caso considere oportuno, apresente aos estudantes a seguinte afirmação de Ronaldo Silva: "Acho muito legal porque é como se a música fosse vestida de outra forma. Fico feliz e agradecido por, ainda em vida, ter um reconhecimento como esse". A declaração de Ronaldo Silva foi retirada de: ALEXANDRIA, Lissa de; NARCISA, Tayana. Dupla gringa Tukker remixa música de mestre da cultura do Pará e alcança mais de 12 milhões de *views* na *web*. **G1**, 26 out. 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2023/10/26/dupla-estrangeira-remixa-musica-de-mestre-da-cultura-do-para-e-alcanca-mais-de-12-milhoes-de-views-na-web.ghtml. Acesso em: 20 maio 2024.

Aproveite esse momento para levantar os conhecimentos prévios dos estudantes sobre direitos autorais, encorajando-os a comentar o que sabem a respeito do assunto.

O TRECHO DO TEXTO QUE O PROFESSOR LEU É DE UMA REPORTAGEM, PUBLICADA EM UM **PORTAL DE NOTÍCIAS**.

PORTAL DE NOTÍCIAS: *SITE* DEDICADO À PUBLICAÇÃO DE NOTÍCIAS, ANÁLISES E COMENTÁRIOS SOBRE EVENTOS ATUAIS E TÓPICOS DE INTERESSE GERAL.

A **REPORTAGEM** É PRODUZIDA PARA APRESENTAR FATOS DE INTERESSE PÚBLICO. A REPORTAGEM PUBLICADA EM JORNAL OU REVISTA IMPRESSOS CONTÉM LINGUAGEM VERBAL E IMAGENS. JÁ A REPORTAGEM PUBLICADA EM UM PORTAL DE NOTÍCIAS PODE CONTER TAMBÉM VÍDEOS E ÁUDIOS.

- CONVERSE COM UM COLEGA SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR. DEPOIS, COMPARTILHEM AS RESPOSTAS COM A TURMA.

A música **Rodopiado** foi remixada, isto é, foi transformada em uma obra diferente da original.

A) O QUE FOI FEITO COM A MÚSICA **RODOPIADO**?

B) O QUE RONALDO SILVA PLANEJA FAZER EM RELAÇÃO AOS DIREITOS AUTORAIS DE SUA MÚSICA? POR QUÊ? Ronaldo Silva planeja liberar os direitos autorais da música, a fim de disseminar a cultura musical do Pará e da Amazônia.

COMPONENTES DA MÍDIA

RECURSO INTERATIVO: PESQUISA VISUAL

ALGUNS NAVEGADORES DA INTERNET OFERECEM FERRAMENTAS QUE AUXILIAM NA BUSCA DE CONTEÚDOS. OBSERVE O ÍCONE DESTACADO NA IMAGEM.



HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/10/26/DUPLA-ESTRANGEIRA-REMIXA-MUSICA-DE-MESTRE-DA-CULTURA-DO-PARA-E-ALCANCA-MAIS-DE-12-MILHOES-DE-VIEWS-NA-WEB.GHTML

- VOCÊ SABE PARA QUE SERVE ESSE ÍCONE? ASSINALE AS AFIRMAÇÕES QUE SE RELACIONAM ÀS FUNÇÕES DESSE BOTÃO.

[X] POSSIBILITA AO LEITOR ENCONTRAR IMAGENS PARECIDAS NA INTERNET.

[ ] POSSIBILITA AO LEITOR SABER MAIS SOBRE O CONTEÚDO DO TEXTO.

[X] IDENTIFICA A ORIGEM DE UMA FOTO OU ENCONTRA OUTROS LOCAIS EM QUE ELA FOI PUBLICADA.

104

PARA AMPLIAR

Explore com os estudantes algumas plataformas de mídia em que a cultura do remix é prevalente, como YouTube, SoundCloud e TikTok, e peça-lhes que observem a utilização de técnicas de remixagem por artistas e criadores de conteúdo na produção de novas obras.

Peça aos estudantes que se organizem em grupos e atribua uma plataforma para cada um explorar. Solicite a eles que pesquisem e selecionem exemplos de remix, identifiquem as técnicas usadas e analisem a recepção do produto pelo público. Oriente-os a registrar as observações que fizerem. Ao final, convide cada grupo a apresentar suas descobertas, mostrando à turma clipes curtos dos remixes encontrados. Promova uma discussão sobre a criatividade e os desafios dos produtores de remixes, a influência desse tipo de produção na percepção de originalidade e autoria e a contribuição dos remixes para a evolução da arte.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A CULTURA DO REMIX E A INDÚSTRIA CULTURAL

VOCÊ ACHA QUE A INTERNET FACILITA OU COMPLICA AS CRIAÇÕES ARTÍSTICAS COM BASE EM CONTEÚDOS JÁ EXISTENTES? PARA VOCÊ, ESSAS PRODUÇÕES PREJUDICAM OS AUTORES DAS OBRAS ORIGINAIS?

INDÚSTRIA CULTURAL É UM TERMO USADO PARA DESCREVER PRODUÇÕES CULTURAIS CRIADAS E CONSUMIDAS EM GRANDE ESCALA, COMO MÚSICA, CINEMA E TELEVISÃO.

ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO A SEGUIR PELO PROFESSOR.

WWW.LERDORMIRCOMER.COM.BR/EXPLORANDO-A-TRANSFORMADORA-CULTURA-DO-REMIX/

LER DORMIR COMER

O QUE É CULTURA DE REMIX E COMO ELA AFETA A CRIAÇÃO ARTÍSTICA?

LERADM FEVEREIRO 21, 2024

[...]

A CULTURA DO REMIX TEM SE TORNADO CADA VEZ MAIS PRESENTE NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA, TRAZENDO CONSIGO UMA SÉRIE DE DESAFIOS PARA OS ARTISTAS E CRIADORES. UM DOS PRINCIPAIS DESAFIOS É ENCONTRAR O EQUILÍBRIO ENTRE A ORIGINALIDADE E A INSPIRAÇÃO NAS OBRAS JÁ EXISTENTES. AFINAL, COMO CRIAR ALGO NOVO A PARTIR DE ALGO QUE JÁ FOI FEITO?

UM DOS PRINCIPAIS DESAFIOS É EVITAR O PLÁGIO E GARANTIR QUE A CRIAÇÃO SEJA UMA VERDADEIRA MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA, COM IDENTIDADE PRÓPRIA. É IMPORTANTE ENTENDER QUE O REMIX NÃO SE TRATA APENAS DE COPIAR E COLAR, MAS SIM DE REINTERPRETAR, REINVENTAR E DAR UMA NOVA PERSPECTIVA À OBRA ORIGINAL.

OUTRO DESAFIO É LIDAR COM OS DIREITOS AUTORAIS. É FUNDAMENTAL RESPEITAR OS DIREITOS DOS CRIADORES ORIGINAIS E BUSCAR LICENÇAS ADEQUADAS PARA A UTILIZAÇÃO DE SUAS OBRAS.

[...]

HTTPS://WWW.LERDORMIRCOMER.COM.BR/EXPLORANDO-A-TRANSFORMADORA-CULTURA-DO-REMIX/

O QUE É CULTURA DE REMIX E COMO ELA AFETA A CRIAÇÃO ARTÍSTICA? **LER, DORMIR & COMER**, 21 FEV. 2024. DISPONÍVEL EM: https://www.lerdormircomer.com.br/explorando-a-transformadora-cultura-do-remix/. ACESSO EM: 30 ABR. 2024.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O carrossel de imagens Como a inteligência artificial cria imagens? apresenta como é feito o treinamento de algoritmos para criação de imagens utilizando inteligência artificial e como isso influencia no debate sobre a ética e a autoria das imagens.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia o texto para a turma, em voz alta, destacando pontos importantes sobre os desafios da cultura do remix, como a originalidade, o plágio e os direitos autorais. Após a leitura, pergunte aos estudantes o que pensam sobre os aspectos apontados como possíveis problemas do remix, que podem levar à perda de controle sobre a apresentação do produto, a percepção dele pelo público e a distorções da obra original. Incentive os estudantes a expressar suas opiniões e a compartilhar exemplos que conhecem de remixagens ou releituras artísticas, se possível, destacando a identidade dessas produções. Após ouvi-los, reitere que o direito autoral é garantido à pessoa que produz algo em formato de texto, áudio, imagem ou vídeo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura das atividades para os estudantes, uma a uma, incentivando-os a analisar as alternativas da **atividade 1**. Converse com a turma sobre as alternativas erradas, de modo que os estudantes identifiquem o erro e se apropriem com mais profundidade do tema estudado.

Destaque, ao comentar o **item a** da **atividade 1**, o fato de que o plágio pode desvalorizar a criatividade do remixer e desrespeitar o trabalho do autor da obra original. É essencial que o remix adicione valor e ofereça uma nova perspectiva à obra original. Ao comentar do **item b**, comente que o desafio da originalidade envolve a reinterpretação e a reinvenção da obra original para imprimir nela uma nova perspectiva. Manter esse equilíbrio é crucial para o remix ser considerado uma obra legítima e criativa, não apenas uma cópia modificada.

Ao discutir com a turma as questões propostas na **atividade 2**, ressalte o fato de que a identidade própria do remix demonstra que o produtor não está apenas imitando, mas contribuindo com algo significativo e inovador para a cultura artística. Além disso, respeita-se a integridade do autor da obra original. Comente também que os direitos autorais desempenham papel crucial na prática do remix, pois estabelecem os limites legais nos quais os artistas podem trabalhar. Respeitar esses direitos significa reconhecer e valorizar o esforço e a criatividade do autor da obra original. Além disso, a obtenção das licenças adequadas pode fomentar colaborações e trocas culturais que enriquecem tanto o remixer quanto o autor da obra original.

Para explorar a seção **Comparação entre mídias**, peça aos estudantes que se organizem em semicírculo, a fim de favorecer as trocas entre eles no acompanhamento da leitura do texto e no compartilhamento de reflexões sobre a reportagem televisiva e a reportagem publicada em portal de notícias. Oriente-os a anotar, em tópicos, as vantagens e as desvantagens de cada formato de texto – da maneira que souberem –, levando em consideração aspectos como acessibilidade, profundidade da informação, impacto emocional e facilidade de compreensão. Incentive os estudantes a pensar em exemplos de reportagens televisivas e publicadas em portais de notícias que eles tenham acessado recentemente.

Convide-os a compartilhar as anotações com os colegas, iniciando uma discussão sobre o tema. Destaque o fato de que as reportagens televisivas podem fornecer uma experiência mais envolvente

2. a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes comentem que isso é importante porque assegura a originalidade e a inovação, evitando plágio e valorizando a contribuição criativa do artista que cria o remix.

1. ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DAS QUESTÕES A SEGUIR E MARQUE COM **X** A RESPOSTA CORRETA.

A) O QUE SE DEVE EVITAR EM UM REMIX?

[X] DEVE-SE EVITAR O PLÁGIO, A FIM DE GARANTIR QUE A CRIAÇÃO TENHA IDENTIDADE PRÓPRIA.

[ ] DEVEM-SE EVITAR AO MÁXIMO AS ALTERAÇÕES EM OBRAS ORIGINAIS.

B) QUAL É UM DOS PRINCIPAIS DESAFIOS DA CULTURA DO REMIX NA CRIAÇÃO ARTÍSTICA? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, comentando, por exemplo, a demanda do público por conteúdos remixados, que combinam familiaridade com novidade, o que pode encorajar a indústria a reconhecer e a incorporar práticas de remix em suas estratégias.

[ ] CRIAR OBRAS NOVAS SEM NENHUMA INSPIRAÇÃO.

[X] ENCONTRAR O EQUILÍBRIO ENTRE ORIGINALIDADE E INSPIRAÇÃO.

2. REFLITA SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR. DEPOIS, COMPARTILHE SUAS RESPOSTAS COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.

A) POR QUE É IMPORTANTE GARANTIR QUE UMA OBRA REMIXADA TENHA IDENTIDADE PRÓPRIA? **2. b)** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reconheçam que os direitos autorais impõem a necessidade de obter permissão dos detentores dos direitos das obras originais para usá-las de forma legal, protegendo a propriedade intelectual e garantindo que os criadores originais sejam reconhecidos e, quando aplicável, remunerados pelo uso de suas obras.

B) COMO OS DIREITOS AUTORAIS AFETAM A PRÁTICA DO REMIX?

RODA DE CONVERSA

CONVERSE COM OS COLEGAS E O PROFESSOR SOBRE AS QUESTÕES A SEGUIR.

- QUAL É O IMPACTO DA CULTURA DO REMIX NA INDÚSTRIA CULTURAL?
- COMO A CULTURA DO REMIX PODE INFLUENCIAR A INDÚSTRIA CULTURAL A ADAPTAR-SE À DINÂMICA ATUAL DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA OU A MUDAR SUAS PRÁTICAS?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, conversando sobre os pontos de harmonia e de tensão entre a cultura do remix e a indústria cultural.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

REPORTAGEM TELEVISIVA *VERSUS* REPORTAGEM PUBLICADA EM PORTAL DE NOTÍCIAS

VOCÊ COSTUMA ASSISTIR A REPORTAGENS PELA TELEVISÃO? E VER REPORTAGENS PUBLICADAS EM *SITES*? QUAL DELAS VOCÊ PREFERE?

REPORTAGEM TELEVISIVA É UMA FORMA DE JORNALISMO QUE SE DESTINA A INFORMAR O PÚBLICO PELA TELEVISÃO, COMBINANDO LINGUAGENS VERBAL, VISUAL E SONORA PARA APRESENTAR INFORMAÇÕES.

ACOMPANHE A LEITURA DA TRANSCRIÇÃO DE UM TRECHO DE UMA REPORTAGEM TELEVISIVA.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CULTURA COREANA VIRA FEBRE ENTRE OS JOVENS BRASILEIROS

[00:00 ATÉ 00:17]

APRESENTADORA DA MGTV (VOZ E IMAGEM) – A MÚSICA, A CULINÁRIA E A DRAMATURGIA DA COREIA DO SUL ULTRAPASSARAM AS FRONTEIRAS DO PAÍS E CONQUISTARAM FÃS PELO MUNDO INTEIRO. AQUI EM MONTES CLAROS NÃO É DIFERENTE. HÁ MUITOS GRUPOS QUE ACOMPANHAM TUDO SOBRE ESSE UNIVERSO. QUEM TE CONTA MAIS É O DANIEL CRISTIAN. [...]

[01:13 ATÉ 01:31]

REPÓRTER DANIEL CRISTIAN (VOZ) – O K-POP, ESTE ESTILO MUSICAL QUE TEM LANÇADO GRUPOS, COMO BTS, É UM DOS PRINCIPAIS MOTIVADORES E UM DOS MAIORES FENÔMENOS CULTURAIS DOS ÚLTIMOS TEMPOS. É A CHAMADA ONDA COREANA E, POR ONDE PASSA, INFLUENCIA MILHARES DE PESSOAS PELO MUNDO. [...]

CULTURA COREANA VIRA FEBRE ENTRE OS JOVENS BRASILEIROS. PUBLICADA NA GLOBOPLAY. [S. L.: S. D.], C2024. 1 VÍDEO (4MIN). DISPONÍVEL EM: https://globoplay.globo.com/v/12284279/. ACESSO EM: 30 ABR. 2024.

RESPONDA ÀS QUESTÕES A SEGUIR.

1. QUE ESTILO MUSICAL É DESTACADO COMO UM DOS PRINCIPAIS MOTIVADORES DO FENÔMENO CULTURAL SUL-COREANO? O estilo musical *K-pop*.
2. MARQUE COM **RP** A AFIRMAÇÃO SOBRE A REPORTAGEM PUBLICADA EM PORTAL DE NOTÍCIAS E COM **RT** A AFIRMAÇÃO QUE SE REFERE A REPORTAGEM TELEVISIVA.

RP CONTÉM LINGUAGEM VERBAL ESCRITA, QUE AJUDA O LEITOR A PROCESSAR AS INFORMAÇÕES EM SEU RITMO, E INCLUI ELEMENTOS MULTIMÍDIA, COMO VÍDEOS E IMAGENS.

RT CONTÉM UMA COMBINAÇÃO DE LINGUAGEM VERBAL FALADA, VISUAL E SONORA PARA TRANSMITIR UMA INFORMAÇÃO DE MANEIRA DINÂMICA.

RT É MENOS INTERATIVA EM TEMPO REAL, POIS NÃO POSSIBILITA AO ESPECTADOR INTERAGIR DIRETAMENTE COM O CONTEÚDO DURANTE A TRANSMISSÃO.

RP A INTERATIVIDADE É FACILITADA POR MEIO DE COMENTÁRIOS, COMPARTILHAMENTOS E CURTIDAS.

107

por combinar imagens, sons e fala, criando um impacto imediato e capturando a atenção do espectador de maneira eficaz, o que é útil para explicar conceitos complexos ou eventos em tempo real.

Comente que as reportagens publicadas em portais de notícias, por sua vez, contribuem para que o leitor processe as informações em seu ritmo e revisite o conteúdo, se necessário. Explique que o formato escrito pode oferecer uma análise mais detalhada e aprofundada dos temas abordados, proporcionando ao leitor a oportunidade de refletir e compreender melhor as *nuances* das informações. Além disso, as reportagens em portais de notícias podem incluir *sites* para recursos adicionais, vídeos e infográficos que enriquecem a experiência informativa.

PARA AMPLIAR

- INDÚSTRIA cultural por Bruna Della Torre. **Instituto Norberto Bobbio**, 11 abr. 2023. Disponível em: https://inb.org.br/industria-cultural-por-bruna-della-torre/. Acesso em: 20 maio 2024.

Nessa entrevista, Bruna Della Torre apresenta uma análise da origem e da atualidade do conceito de indústria cultural, desenvolvido por Theodor Adorno e Max Horkheimer, abordando o funcionamento da indústria cultural – composta de mídias como cinema, rádio e televisão – como um sistema que socializa indivíduos e influencia a sociedade. A teoria, elaborada na década de 1940, é contextualizada histórica e criticamente, destacando suas dimensões econômica, política e social, e a relação entre cultura de massa e capitalismo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A produção da paródia de obra de arte favorece o trabalho interdisciplinar com **Ciências Humanas** e **Arte**. Apresente aos estudantes obras de arte que estejam em domínio público, como pinturas ou esculturas. Retome a importância de respeitar os direitos autorais e explique como verificar se uma obra está em domínio público. Oriente os estudantes a escolher a obra que preferirem para a segunda etapa do trabalho.

Planeje um momento para que eles pesquisem informações sobre o estilo e o contexto histórico-cultural em que a obra de arte escolhida foi criada, além do impacto social da obra original e suas possíveis interpretações modernas. Se necessário, elaborem juntos uma linha do tempo do contexto histórico-cultural da obra para evitar apropriação integral.

Em seguida, oriente os estudantes a determinar se o tom da paródia será cômico, crítico ou uma mistura de ambos. Auxilie-os a selecionar um editor de imagens para alterar a obra original e explique como fazer as mudanças, mantendo elementos reconhecíveis da obra original, mas adicionando itens visuais que reforcem o tom escolhido para a paródia.

Convide os estudantes a mostrar suas paródias aos colegas, que deverão verificar se a mensagem pretendida foi transmitida. Converse com eles sobre as mudanças feitas na obra original e o possível impacto social e cultural delas. Por fim, peça-lhes que elaborem a versão final da paródia e a publiquem no *blog* da turma e em redes sociais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

PRODUÇÃO DE PARÓDIA DE OBRA DE ARTE

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

NESTE TÓPICO, VOCÊ REFLETIU SOBRE A CULTURA DO REMIX E SUA RELAÇÃO COM A INDÚSTRIA CULTURAL. ALÉM DISSO, RECONHECEU AS DIFERENÇAS ENTRE UMA REPORTAGEM PUBLICADA EM PORTAL DE NOTÍCIAS E UMA REPORTAGEM TELEVISIVA. AGORA, CHEGOU O MOMENTO DE PRODUZIR UMA PARÓDIA DE OBRA DE ARTE PARA PUBLICAR NO *BLOG* DA TURMA.

PARÓDIA É UMA CRIAÇÃO QUE ALTERA DE ALGUMA FORMA UMA OBRA ARTÍSTICA, GERALMENTE FAMOSA, PARA PROVOCAR HUMOR, FAZER UMA CRÍTICA OU UMA COMBINAÇÃO DE AMBOS. AO PRODUZIR UMA PARÓDIA, É POSSÍVEL MUDAR O ESTILO, OS PERSONAGENS E O CENÁRIO OU ACRESCENTAR ELEMENTOS PARA CRIAR OUTROS SENTIDOS. ELA FAZ PARTE DA CULTURA DO REMIX.

PARA CRIAR UMA PARÓDIA DE OBRA DE ARTE, SIGA AS ORIENTAÇÕES.

1. SELEÇÃO DA OBRA DE ARTE

- ESCOLHA UMA OBRA DE ARTE CONHECIDA, COMO UMA PINTURA OU UMA ESCULTURA.
- CERTIFIQUE-SE DE QUE A OBRA ESTEJA LIVRE DE DIREITOS AUTORAIS.

2. PESQUISA SOBRE A OBRA DE ARTE

- PESQUISE INFORMAÇÕES SOBRE O ESTILO DA OBRA DE ARTE E O CONTEXTO HISTÓRICO-CULTURAL EM QUE ELA FOI CRIADA.

3. PRODUÇÃO DA PARÓDIA

- DETERMINE SE O TOM DE SUA PARÓDIA SERÁ CÔMICO, CRÍTICO OU UMA COMBINAÇÃO DE AMBOS.
- SELECIONE UM EDITOR DE IMAGENS PARA ALTERAR A OBRA ORIGINAL.
- FAÇA AS MUDANÇAS, MANTENDO ELEMENTOS QUE POSSAM SER RECONHECIDOS, MAS ACRESCENTE ELEMENTOS VISUAIS QUE REFORCEM A CRÍTICA E/OU O HUMOR DE SUA PARÓDIA.

4. REVISÃO

- MOSTRE SUA PARÓDIA AOS COLEGAS PARA ENTENDER SE A CRÍTICA OU O HUMOR PODEM SER COMPREENDIDOS.
- FAÇA AS ALTERAÇÕES QUE JULGAR NECESSÁRIAS.

5. PUBLICAÇÃO

- PUBLIQUE SUA PARÓDIA DE OBRA DE ARTE NO *BLOG* DA TURMA E COMPARTILHE O *LINK* EM SUAS REDES SOCIAIS. ASSIM, MAIS PESSOAS PODERÃO VISUALIZAR SEU TRABALHO ARTÍSTICO.

PARA AMPLIAR

- THE ART Institute of Chicago. Disponível em: https://www.artic.edu/collection?sort_by=relevance. Acesso em: 20 maio 2024.

O *site* do Instituto de Arte de Chicago oferece um acervo com mais de 52 mil imagens de obras de arte em alta resolução, todas licenciadas sob Creative Commons. Essa licença permite que as obras sejam compartilhadas e baixadas em alta resolução. A coleção dispõe de diversos filtros de pesquisa, como artistas, lugares, tipo de arte e data. Apesar de o texto estar em inglês, a navegação é simples e pode-se usar o tradutor do navegador. Para selecionar obras em domínio público, em "Mostrar apenas", selecione a opção "Domínio público". Duas das obras mostradas são: **O quarto** (1889), de Vincent van Gogh, e **Duas irmãs no terraço** (1881), de Pierre-Auguste Renoir.

CHEGOU O MOMENTO DE REVISAR O QUE VOCÊ ESTUDOU NESTE TÓPICO. ACOMPANHE A LEITURA DO TEXTO PELO PROFESSOR.

CULTURA DO REMIX

REMIX É A ARTE DE RECRIAR E INOVAR POR MEIO DA ALTERAÇÃO DE UMA OBRA OU DA COMBINAÇÃO DE PARTES DE OBRAS, COMO MÚSICAS, IMAGENS E VÍDEOS, PARA PRODUZIR ALGO NOVO. A CULTURA DO REMIX REPRESENTA UMA SOCIEDADE ACOSTUMADA COM ESSA PRÁTICA.

ÍCONE PESQUISA VISUAL

COM ESSE ÍCONE, O LEITOR PODE ENCONTRAR NA INTERNET IMAGENS SEMELHANTES À QUE VIU EM UMA PUBLICAÇÃO. ALÉM DISSO, CONSEGUE IDENTIFICAR A ORIGEM DE UMA FOTO OU ENCONTRAR OUTROS LUGARES NOS QUAIS ELA FOI PUBLICADA.

INDÚSTRIA CULTURAL

A INDÚSTRIA CULTURAL ABRANGE A PRODUÇÃO, A DISTRIBUIÇÃO E O CONSUMO DE CONTEÚDOS CULTURAIS MASSIFICADOS, COMO MÚSICA, CINEMA E TELEVISÃO.

REPORTAGEM

EM PORTAL DE NOTÍCIAS

A REPORTAGEM PUBLICADA EM PORTAL DE NOTÍCIAS COMBINA A REDAÇÃO DETALHADA COM ELEMENTOS MULTIMÍDIA, COMO VÍDEOS E IMAGENS.

NA TELEVISÃO

A REPORTAGEM TELEVISIVA COMBINA AS LINGUAGENS VERBAL, SONORA E VISUAL PARA INFORMAR E ENGAJAR O ESPECTADOR.

PARÓDIA

PARÓDIA É A ARTE DE RECRIAR OBRAS COM UM OLHAR CÔMICO OU CRÍTICO.

⚠ A CULTURA DO REMIX REPRESENTA A ERA DO COMPARTILHAMENTO, DA ADAPTAÇÃO E DA DISSEMINAÇÃO DE CONTEÚDOS CRIATIVOS.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Finalize o tópico verificando a aprendizagem da turma. Faça a leitura de cada ponto da síntese, solicitando aos estudantes que comentem o que sabem sobre os conteúdos abordados. Escute-os com atenção e avalie se apreenderam os conceitos discutidos. Se necessário, faça perguntas dirigidas baseadas no conteúdo de revisão para verificar o que foi aprendido e utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de resultado** no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o conceito de viralização.
- Identificar aspectos positivos e aspectos negativos de *posts* virais.
- Refletir sobre ética e responsabilidade na criação e no compartilhamento de conteúdo viral.
- Refletir sobre o consumo associado à publicidade digital.
- Conhecer botões de acessibilidade.
- Ler e compreender infográficos.
- Escrever um *post* para *blog*.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será abordado o conceito de viralização, que é a repentina disseminação, com muita repercussão, de publicações digitais. A velocidade com que esses conteúdos chegam a um número expressivo de pessoas evidencia dois desafios da sociedade contemporânea: a necessidade de elaborar leis que regulamentem as plataformas, a fim de evitar que conteúdos nocivos, como as notícias falsas, viralizem; e a necessidade de conscientizar criadores de conteúdo a agir de forma ética e responsável em relação ao que publicam. Para estudar o tema proposto, os estudantes lerão artigos de opinião e infográficos. Ao final do tópico, a turma deverá produzir um *post* para *blog*.

Dimensões da cultura digital: Comunicação e colaboração *on-line*, letramento digital, economia digital, cidadania digital e ética e responsabilidade digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar o estudo da temática, peça aos estudantes que observem a imagem de abertura e digam o que ela retrata. Verifique se eles reconhecem se tratar de um vídeo de *unboxing* e se costumam acessar conteúdos assim. Deixe que comentem livremente o que costumam acessar na internet, observando se eles identificam o papel dos influenciadores digitais na divulgação de produtos e serviços e a relação disso com os hábitos e as atitudes de consumo deles. Pergunte à turma: "O que desperta seu interesse nesse tipo de conteúdo?".

Depois, leia as questões propostas nos **itens a** e **b**, retomando os conteúdos estudados no **tópico 5** da **etapa 1**. Incentive os estudantes a compartilhar as respostas oralmente. Em seguida, comente que a parceria entre os fabricantes dos produtos e os influenciadores digitais nem sempre é evidente nos vídeos de *unboxing*. Quando surgiu, por volta de 2007, nos Estados Unidos, esse gênero era produzido pelos internautas que começaram a gravar a experiência de desencaixotar os produtos adquiridos em lojas virtuais – daí o nome *unboxing*. Com o passar dos anos e o

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que a intenção da criadora é convencer seus seguidores a comprar o produto.

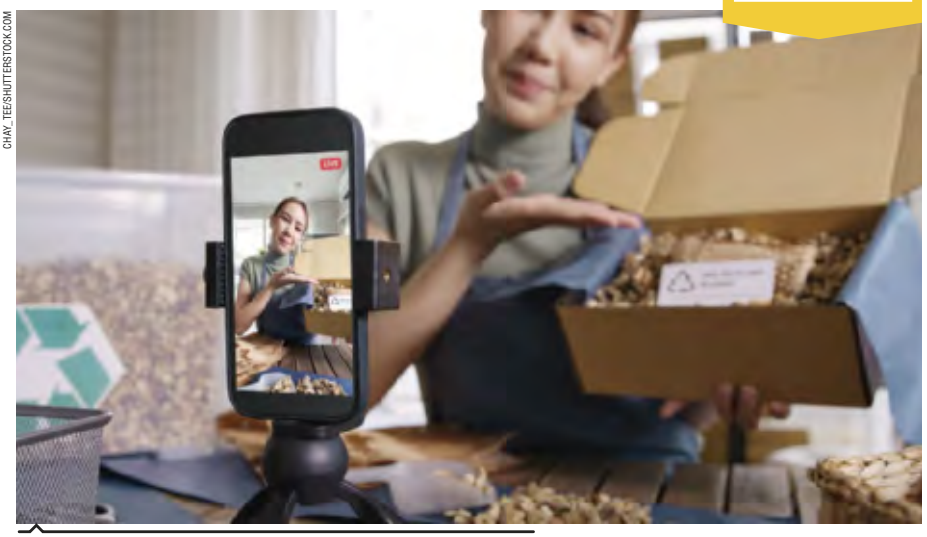
ETAPA 2

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes mencionem a experiência que tiveram com esse tipo de publicidade.

TÓPICO 1

Informações que se espalham rápido na internet

- Viralização
- *Marketing* de influência
- Artigo de opinião
- Recursos interativos: + sobre o autor e alto contraste
- Infográfico e infográfico interativo



CHAY_TEE/SHUTTERSTOCK.COM

Criadora de conteúdo gravando vídeo para divulgar um produto.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Em sua opinião, qual é a intenção da criadora de conteúdo ao divulgar o produto?

b) Você já se sentiu influenciado a comprar um produto depois de assistir ao vídeo de um criador de conteúdo divulgando esse produto nas redes sociais?

c) Em sua opinião, a publicidade feita por um influenciador e os anúncios publicitários convencionais se espalham com a mesma velocidade? Explique.

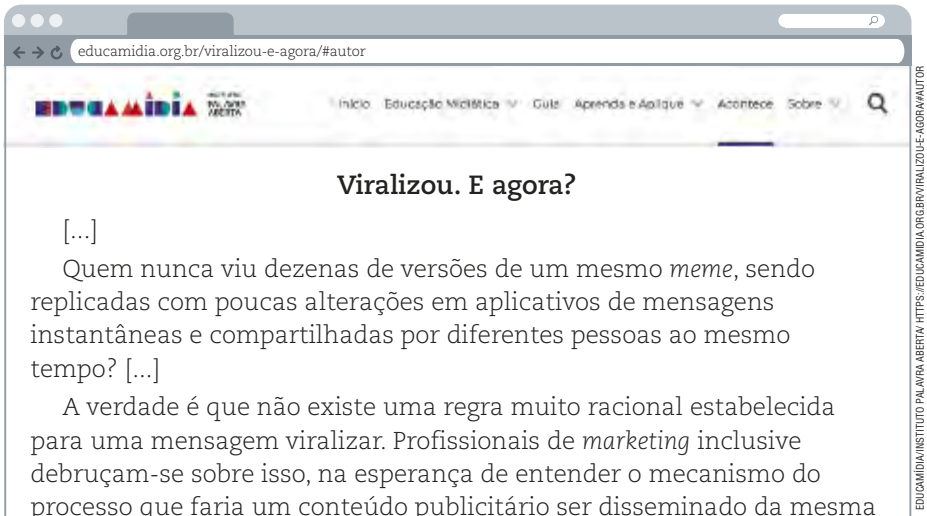
Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam sobre a capacidade viral que as publicações na internet têm, principalmente quando divulgadas por influenciadores digitais.

Viralização

O termo **viralização** se refere à publicação de conteúdos na internet que se espalham rapidamente e têm muita repercussão, muitas vezes de forma inesperada. O fenômeno recebeu esse nome pela comparação com a velocidade com que os vírus que provocam doenças se propagam.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia a seguir o trecho de um artigo de opinião.



EDUCAMÍDIA/INSTITUTO PALAVRA ABERTA. HTTPS://EDUCAMIDIA.ORG.BR/VIRALIZOU-E-AGORA/#AUTOR

Viralizou. E agora?

[...]

Quem nunca viu dezenas de versões de um mesmo *meme*, sendo replicadas com poucas alterações em aplicativos de mensagens instantâneas e compartilhadas por diferentes pessoas ao mesmo tempo? [...]

A verdade é que não existe uma regra muito racional estabelecida para uma mensagem viralizar. Profissionais de *marketing* inclusive debruçam-se sobre isso, na esperança de entender o mecanismo do processo que faria um conteúdo publicitário ser disseminado da mesma maneira que uma piada se espalha. Alguns apontam que aspectos como emoção e curiosidade são ingredientes que ajudam um conteúdo a ser exponencialmente espalhado, muitas vezes compartilhado de modo quase inconsciente pelos usuários.

O problema é que nem tudo que se torna viral é, digamos, inocente ou engraçadinho. Mentiras, boatos e materiais íntimos propagados em alta escala podem ser muito prejudiciais, individual e coletivamente, e justamente por gerarem curiosidade, acabam por se alastrar absurdamente. [...].

Por essas razões, não é exagero dizer que a reflexão sobre o que é curtido, comentado e compartilhado nas redes sociais é uma discussão sobre cidadania.

[...]

MANDELLI, Mariana. Viralizou. E agora? **Educamídia**, 29 nov. 2019. Disponível em: https://educamidia.org.br/viralizou-e-agora/#autor. Acesso em: 14 maio 2024.

No **artigo de opinião**, o autor tem como objetivo principal expressar e defender sua opinião sobre um tema específico, no qual, geralmente, ele é especialista.

De acordo com o artigo, faça as atividades a seguir.

1. Sublinhe no texto o parágrafo em que a autora apresenta o problema relacionado à viralização.

aumento do público desse tipo de conteúdo, alguns produtores se tornaram influenciadores digitais e as empresas enxergaram nessa divulgação alto potencial publicitário, de modo que passaram a enviar os produtos para essas pessoas. Atualmente, celebridades e influenciadores firmam parcerias com as marcas e impulsionam a venda de produtos. Trata-se de uma nova forma de publicidade. Essas informações criam uma oportunidade para discutir com os estudantes os limites éticos dessa prática de *marketing* digital. Ao comentar a questão proposta no **item c**, permita que os estudantes falem sobre a própria experiência com esse tipo de publicidade e ressalte o fato de que esses anúncios podem ser mais persuasivos que os tradicionais, tornando-se virais.

Leia a definição de viralização e pergunte aos estudantes se eles se lembram de algum produto que viralizou na internet nos últimos tempos, em razão da divulgação feita por influenciadores digitais. Peça exemplos e comente-os. A depender dos exemplos citados, aproveite para refletir sobre os aspectos positivos e os negativos da viralização.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia o trecho do artigo de opinião com os estudantes. Segundo o texto, o comportamento dos usuários da internet ainda é imprevisível em diversos aspectos. Apesar de a ciência ter avançado muito no estudo da previsibilidade do comportamento humano, não há como ter certeza de que algo criado para viralizar terá sucesso. Também nem sempre é possível entender o motivo de um acontecimento se espalhar rapidamente no meio digital. Verifique se os estudantes compreenderam o texto e pergunte a eles se concordam ou não com a opinião da autora. Discuta a problemática dos *posts* virais que trazem prejuízos pessoais e comunitários.

Aproveite para explorar as características do gênero artigo de opinião, cujo autor escreve sobre um tema para defender seu ponto de vista. Comente que, geralmente, o assunto escolhido é apresentado no início do texto e os argumentos são desenvolvidos nos parágrafos seguintes para fundamentar o ponto de vista do autor. Por fim, encerra-se com uma conclusão. Na **atividade 1**, os estudantes devem localizar no texto a informação solicitada. Se julgar necessário, peça-lhes que o releiam.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia a **atividade 2** e peça aos estudantes que apresentem suas respostas oralmente, justificando a escolha, e depois as escrevam no espaço reservado. A resposta da **atividade 3** evidencia o porquê da necessidade de ter muito cuidado com o que é viral na internet. Postagens depreciativas em vários níveis têm potencialidade de se espalhar rapidamente, e, em muitas ocasiões, conteúdos ofensivos podem ser considerados "engraçados".

Nas questões propostas na **Roda de conversa**, espera-se que os estudantes identifiquem os *memes* como conteúdos engraçados e bem-humorados e não vejam problema em compartilhá-los desde que não reproduzam notícias falsas, preconceito ou conteúdo violento nem firam os direitos humanos.

Em **Componentes da mídia**, retome com os estudantes a informação de que, ao ler uma página da internet, é preciso estar atento a todos os detalhes, pois elementos gráficos apresentam funções. Os recursos interativos de que trata essa seção, por exemplo, podem facilitar a leitura e a navegação do internauta. Ao clicar no ícone **+ sobre o autor**, o leitor é direcionado imediatamente ao trecho da página em que estão essas informações, enquanto o botão **alto contraste** possibilita que pessoas com baixa visão leiam a página.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2. De acordo com o artigo, o que contribui para que um conteúdo viralize?

De acordo com alguns profissionais de *marketing*, a emoção e a curiosidade podem contribuir para a viralização de alguns conteúdos.

3. Segundo a autora, que tipos de conteúdo viralizam na internet?

- [ ] Apenas conteúdos bem-humorados.
- [x] Conteúdos bem-humorados e, também, conteúdos ofensivos e criminosos.
- [ ] Apenas conteúdos ofensivos e criminosos.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

- Em sua opinião, qual deve ser o limite das piadas e das brincadeiras dos *memes* que são criados, postados e compartilhados?
- Em que circunstâncias a viralização desse tipo de conteúdo pode ser problemática?

COMPONENTES DA MÍDIA

Recursos interativos: + sobre o autor e alto contraste

Observe os botões destacados a seguir.



EDUCAMÍDIA/INSTITUTO PALAVRA ABERTA. HTTPS://EDUCAMIDIA.ORG.BR/VIRALIZOU-E-AGORA#/AUTOR

Ao clicar no botão **+ sobre o autor**, é possível acessar informações a respeito do autor do texto. Veja:



EDUCAMÍDIA/INSTITUTO PALAVRA ABERTA. HTTPS://EDUCAMIDIA.ORG.BR/VIRALIZOU-E-AGORA#/AUTOR

PARA AMPLIAR

- TV CÂMARA. **O riso dos outros**. Direção: Pedro Arantes. [*S. l.*: *s. n.*], 2012. 1 vídeo (58min38s). Publicado pelo canal Câmara dos Deputados. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GowlcUgg85E. Acesso em: 22 maio 2024.

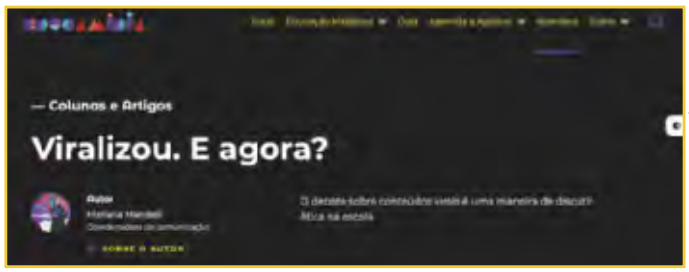
A discussão sobre os limites do humor é complexa e envolve muito debate. A respeito disso, se possível, assista com os estudantes a alguns trechos desse documentário.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **carrossel de imagens Nem tudo que viraliza é bom: identificando *fake news*** apresenta um passo a passo para identificar notícias falsas e como agir caso encontre uma.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

▶ O botão **alto contraste** (◐) é um recurso de acessibilidade para as pessoas que têm baixa visão. Ao clicar nesse botão, o fundo da tela fica escuro e o texto fica claro. Veja:



EDUCAMÍDIA/INSTITUTO PALAVRA ABERTA. HTTPS://EDUCAMIDIA.ORG.BR/VIRALIZOU-E-AGORA/AUTOR

1. Marque com **V** as afirmações verdadeiras e com **F** as afirmações falsas.

V — Ao clicar no botão **+ sobre o autor**, é possível encontrar informações sobre quem escreveu o texto e, assim, conhecer o que torna essa pessoa relevante para tratar do tema.

F — No botão **+ sobre o autor**, é possível conhecer a biografia completa do autor.

F — O botão **alto contraste** tem a função de deixar o *site* mais bonito.

V — Quando o *site* tem um botão **alto contraste**, ele promove a acessibilidade de pessoas com deficiência visual, tornando-se mais inclusivo.

2. Em sua opinião, qual é a importância dos recursos digitais de acessibilidade?
3. Você usa ou conhece pessoas que utilizam esses recursos? Caso use ou conheça quem usa esses recursos, conte como é essa experiência.

2. e **3.** Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

DICA CULTURAL

- Vídeo ***Marketing* e consumo: influenciadores digitais formam um novo mercado**, produzido pela TV Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nNCPaQ2ZowI. Acesso em: 24 maio 2024.

Marketing de influência

É cada vez mais comum as pessoas ficarem muito tempo imersas nas redes sociais, passando de um conteúdo para outro sem avaliar criticamente as informações que estão acessando e o que estão comprando ou sendo influenciadas a comprar.

Entre esses conteúdos, está a publicidade feita por influenciadores digitais. Esse é o chamado **marketing de influência**, em que empresas contratam influenciadores com grande número de seguidores para que façam a divulgação de seus produtos e serviços.

PARA AMPLIAR

- *MARKETING* e consumo: influenciadores digitais formam um novo mercado. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (2min54s). Publicado pelo canal TV Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nNCPaQ2ZowI. Acesso em: 22 maio 2024.

O vídeo indicado aborda a questão do consumo impulsionado por influenciadores digitais. Nele, há algumas explicações sobre o fenômeno, as previsões para o mercado e alguns exemplos. Acesse o conteúdo para ter mais ferramentas ao lidar com o tema em sala de aula e, se possível, exiba-o posteriormente aos estudantes.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Explore com os estudantes os recursos de acessibilidade disponibilizados nos *sites*. Embora isso possa parecer óbvio para quem tem certa fluência digital, há estudantes que não estão familiarizados com esses componentes. Se possível, acesse o *site* com os estudantes e respondam à **atividade 1**, testando os botões diretamente no *site*. Indague-os sobre a configuração que preferem. Espera-se que, na resposta à **atividade 2**, os estudantes compreendam que esses recursos são importantes para as pessoas com baixa visão ou outras condições, uma vez que asseguram o acesso delas às informações do *site*. Nesse caso, o botão de alto contraste adapta a luz e o contraste do texto para melhorar a qualidade da leitura. Leia a **atividade 3** e incentive os estudantes a compartilhar as experiências com esses recursos, caso os utilizem ou conheçam pessoas que precisam deles.

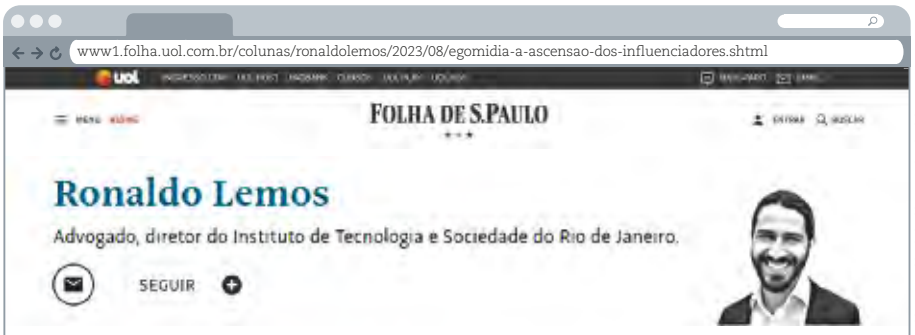
Ao ler o texto didático ***Marketing* de influência**, aproveite para relembrar o que foi discutido no **tópico 5** da **etapa 1**, sobre os influenciadores digitais. Depois, faça a seguinte pergunta aos estudantes: "Por que é importante 'pensar antes de consumir'?". Ouça as respostas atentamente. Espera-se que os estudantes compreendam que, muitas vezes, o consumo se relaciona com o impulso ou com a manipulação da emoção. Quando lidamos com um anúncio feito por alguém que seguimos e com quem nos identificamos, a tendência é desejarmos aquele produto sem pensar se de fato o queremos ou precisamos dele.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura, oriente os estudantes a observar os botões e os ícones reproduzidos na página e solucione possíveis dúvidas. Ao ler o título, explique que *ego* é o pronome pessoal de primeira pessoa "eu" na língua grega. Assim, **egomídia** significa, literalmente, "mídia do eu". O conceito contrasta com o *marketing* de antigamente, veiculado por emissoras e empresas. Agora, a publicidade está concentrada no próprio influenciador, em sua personalidade, em seu poder de persuasão e na influência que exerce constantemente em seus seguidores.

Pergunte a opinião dos estudantes sobre a frase: "Mais gente quer consumir conteúdo de pessoas e menos de empresas ou marcas". Eles percebem esse movimento nas mídias que consomem ou esse é um conceito distante da realidade deles? É possível que as respostas estejam relacionadas no nível de letramento digital de cada um e ao tempo que passam acessando as redes sociais. Comente que as empresas costumam contratar influenciadores porque, quando um seguidor de um criador de conteúdo o vê usando um produto de modo aparentemente espontâneo, a marca se beneficia de um tipo de publicidade mais orgânico. Anunciar produtos dessa forma gera uma identificação entre o criador de conteúdo e seu seguidor. Sugere-se realizar a leitura dialogada do texto para garantir que todos os estudantes o interpretaram corretamente.

Leia o artigo a seguir.



HTTPS://WWW1.FOLHA.UOL.COM.BR/COLUNAS/RONALDOLEMOS/2023/08/EGOMIDIA-A-ASCENSAO-DOS-INFLUENCIADORES.SHTML

Egomídia: a ascensão dos influenciadores

Vantagens competitivas do *marketing* de influência são enormes

A competição que as mídias e marcas tradicionais enfrentam não se resume só às plataformas. Ela abrange também os influenciadores. Se antes o ecossistema das mídias era dominado por canais ou marcas, hoje assistimos à consolidação da "me-media" ou "egomídia", cujo centro é o "eu". Esse é um fenômeno global que não está só na superfície. É o capítulo mais recente do processo de mudança radical das mídias, com consequências estruturais. Mais gente quer consumir conteúdo de pessoas e menos de empresas ou marcas.

[...]

As vantagens competitivas do *marketing* de influência são enormes. Por exemplo, baixo custo de aquisição de novos clientes e de conversão de vendas junto a seguidores fiéis. Além disso, como os influenciadores usam seu próprio conteúdo para vender, ganham em eficiência e velocidade. São também multiplataforma, espalhando sua presença por várias redes e canais diferentes.

[Os influenciadores] Possuem também uma vantagem pouco discutida: não se sujeitam a praticamente nenhuma regulamentação, regra, ou normas éticas. Podem comunicar de forma agressiva (ou abusiva) e inclusive vender produtos duvidosos ou prejudiciais que não teriam trânsito em mídias tradicionais. Em outras palavras, não há um CONAR dos influenciadores.

[...]

CONAR: Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária.

LEMOS, Ronaldo. Egomídia: a ascensão dos influenciadores. **Folha de S.Paulo**, 7 ago. 2023. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/colunas/ronaldolemos/2023/08/egomidia-a-ascensao-dos-influenciadores.shtml. Acesso em: 14 maio 2024.

114

PARA AMPLIAR

Esta proposta de atividade complementar requer deslocamento em sala de aula. Faça adaptações caso haja estudantes que apresentem algum tipo de restrição de mobilidade. Retire objetos do chão e deixe o corredor central livre para a circulação. Oriente os estudantes que confiam mais em comerciais e propagandas feitos por empresas e veiculados nas mídias tradicionais a posicionar-se na frente da sala de aula. Em seguida, peça àqueles que confiam mais em produtos testados e aconselhados por influenciadores digitais que se posicionem no fundo da sala. Faça perguntas e proponha explicações para orientar os indecisos, sendo possível trocar de grupo caso alguém mude de ideia. Converse com a turma quantificando o resultado e verificando se existem características comuns entre os membros de cada grupo, como faixa etária e frequência no uso das redes sociais. Com a participação dos estudantes, procure traçar um perfil para cada grupo, anotando as informações na lousa.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Com base no texto, marque com **X** a resposta correta para cada questão.

1. No título do artigo, Ronaldo Lemos usa a palavra **egomídia**, formada pela combinação das palavras **ego** ("eu") e **mídia**. Com essa palavra, ele busca chamar a atenção para que fato?

[X] Para o fato de as pessoas preferirem consumir os conteúdos divulgados por outras pessoas nas redes sociais aos divulgados por empresas.

[ ] Para o fato de as pessoas comprarem produtos anunciados por empresas em mídias como revistas, jornais e *sites*.

2. O que se pode afirmar sobre as vantagens competitivas dos influenciadores digitais?

[ ] Pode-se afirmar que as vendas dos produtos anunciados pelos influenciadores são muito incertas porque seus seguidores não confiam no que eles anunciam.

[X] Pode-se afirmar que, por estarem em várias plataformas, os conteúdos divulgados pelos influenciadores atingem um público grande e diverso.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Ronaldo Lemos alerta para o fato de que os influenciadores digitais não têm de seguir quase nenhuma regra — mesmo que seus conteúdos estejam cada vez mais acessíveis e atinjam um público diverso.

Alguns países estão começando a regulamentar o que pode ou não pode ser anunciado pelos influenciadores. Na França, por exemplo, são proibidos anúncios de procedimentos estéticos, produtos falsificados e jogos de azar.

- Em sua opinião, que regras deveriam ser criadas para regulamentar o *marketing* feito por influenciadores digitais?

3. De acordo com este trecho do artigo, quais são as vantagens que as empresas têm ao contratar influenciadores digitais?

"Além disso, como os influenciadores usam seu próprio conteúdo para vender, ganham em eficiência e velocidade. São também multiplataforma, espalhando sua presença por várias redes e canais diferentes."

[ ] As empresas ganham em eficiência e velocidade, pois usam as próprias plataformas para conquistar novos clientes.

[X] As empresas não precisam investir em publicidade para conquistar novos clientes, pois os influenciadores divulgam os produtos para seus seguidores fiéis em muitas plataformas.

PARA AMPLIAR

- AZEVEDO, Marina Barbosa; MAGALHÃES, Vanessa de Pádua Rios. A responsabilidade civil dos influenciadores digitais pelos produtos e serviços divulgados nas redes sociais. **Revista Eletrônica do Ministério Público do Estado do Piauí**, ano 1, ed. 2, jul./dez. 2021. Disponível em: https://www.mppi.mp.br/internet/wp-content/uploads/2022/06/A-responsabilidade-civil-dos-influenciadores-digitais-pelos-produtos-e-servic%CC%A7os-divulgados-nas-redes-sociais.pdf. Acesso em: 22 maio 2024.

Os influenciadores digitais estão sujeitos às leis que regulamentam a publicidade existente no país, como o Código de Defesa do Consumidor (CDC), o Conselho Nacional de Autorregulação Publicitária (Conar) e o Código de Conduta da Abradi (Associação Brasileira de Agentes Digitais). O artigo aborda essa questão.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Verifique como os estudantes fizeram as **atividades 1** e **2** para perceber se compreenderam o texto. Caso muitos estudantes tenham assinalado alternativas incorretas, leia o texto novamente, com pausas, para explicar cada parágrafo.

Em seguida, leia o texto da **Roda de conversa**. A temática da criação de leis para influenciadores e redes sociais é muito ampla, passando por questões que envolvem linguagem, censura, tecnologia para bloqueio de determinada faixa etária e tipificação de produtos, entre outros fatores. A publicidade digital é bastante debatida atualmente. Para fomentar a discussão, cite alguns tópicos que podem levar os estudantes à reflexão: linguagem agressiva, depreciação de minorias como forma de atrair público, incentivo a itens não testados ou não regulamentados, procedimentos médicos eletivos, incentivo a apostas e jogos de azar, empréstimos a juros exorbitantes etc. Peça aos estudantes que se organizem em pequenos grupos, para que todos possam expor suas ideias, e, no fim, reúna a turma e escolha representantes de cada grupo para apresentar o que foi discutido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

O infográfico é um gênero muito utilizado em *sites* e redes sociais. Possibilita a compreensão de determinado conteúdo de forma didática ao associar linguagem verbal, linguagem não verbal e disposição dos elementos no espaço, podendo propor diversos modos de ler a informação. Primeiramente, leia com os estudantes o infográfico do Sebrae "Como aplicar o *marketing* de influência no seu negócio". Depois, peça a eles que destaquem o que mais lhes chamou a atenção no texto.

Ao abordar os tópicos do infográfico, comente que as informações são curtas e associadas a imagens. Pergunte-lhes qual é a função desse infográfico e verifique se eles compreendem que se trata de um passo a passo a ser seguido por empreendedores para aplicar o *marketing* de influência em seu negócio. Além disso, observe se eles reconhecem a linguagem de um texto institucional, em razão do uso de verbos no imperativo.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Infográfico *versus* infográfico interativo

Há diferentes formas de apresentar informações. Em um infográfico, por exemplo, as informações essenciais sobre determinado tema são organizadas usando as linguagens verbal e não verbal.

Observe a seguir dois infográficos que tratam do mesmo tema.

INFOGRÁFICO



***Lead*:** na linguagem do *marketing*, indica um potencial cliente ou consumidor.

***Persona*:** caracterização do público para o qual se pretende vender um produto.

Reprodução de infográfico publicado no *site* do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae), em 6 mar. 2023. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/como-o-marketing-de-influencia-pode-ajudar-a-sua-estrategia-digital,b5afc4b05a6b6810VgnVCM1000001b00320aRCRD. Acesso em: 14 maio 2024.

PARA AMPLIAR

Em 2024, no Brasil, muitas pessoas tiveram problemas financeiros agravados por fazer uso indevido de plataformas de apostas, amplamente divulgadas por influenciadores digitais. Retome a leitura do texto de Ronaldo Lemos para discutir com os estudantes a necessidade de regulamentação das plataformas, bem como os cuidados que se deve tomar com o conteúdo acessado, sempre checando informações antes de compartilhá-las. Em seguida, peça aos estudantes que se reúnam em trios e, se possível, distribua uma cartolina para cada grupo. Em seguida, diga-lhes que deverão compor na cartolina um infográfico sobre os limites desse tipo de publicidade e os problemas relacionados a ele. Caso não seja possível disponibilizar cartolinas, os estudantes podem fazer o infográfico em uma folha avulsa ou de caderno.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

INFOGRÁFICO INTERATIVO



Representação de infográfico interativo criado pelo autor.

Compare os dois infográficos.

1. Marque com **X** as afirmações corretas.

- [X] Os dois infográficos apresentam linguagem verbal e linguagem não verbal.
- [ ] As informações apresentadas nos dois infográficos são diferentes.
- [X] No infográfico do Sebrae, as informações estão dispostas em uma sequência linear.
- [X] No infográfico interativo, para o usuário obter mais informações, ele precisa clicar em cada elemento.
- [ ] Os dois infográficos poderiam ser publicados em uma mídia impressa.
- [X] As imagens nos infográficos sintetizam a ideia expressa em cada item.

2. Você já utilizou um infográfico interativo? Comente. Resposta pessoal.

3. Em sua opinião, qual dos dois formatos é mais interessante? Qual deles você usaria? Respostas pessoais.

2. e **3.** Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

- LENCINA, Walter. O que é um infográfico: 5 passos para criá-lo. **Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia**, 1 jun. 2023. Disponível em: https://ebaconline.com.br/blog/o-que-e-um-infografico. Acesso em: 22 maio 2024.

No artigo, os infográficos são explorados de forma aprofundada. Há explicações sobre o gênero e as possibilidades de utilização, além de um tutorial sobre a criação de um infográfico.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

O infográfico interativo é um gênero que possibilita a interação do leitor com o texto e o acesso apenas às informações que o usuário julgar necessárias. Encoraje os estudantes a perceber a potencialidade do recurso para incluir uma quantidade grande de informação em pouco espaço na página. A opção de aprofundar-se em cada item está disponível ao leitor com apenas um clique. Chame a atenção da turma para a informação complementar que é exibida quando o usuário clica em algum item. Comente que há informações complementares sobre todos os itens. Basta o usuário acessá-las se desejar. Compare, com os estudantes, o tamanho dos dois infográficos. Verifique se, após a leitura, eles perceberam que a segunda imagem é uma representação de infográfico interativo do primeiro infográfico. Proponha a resolução das atividades. Nas **questões 2** e **3**, para valorizar as experiências e as opiniões dos estudantes, oriente-os a se organizar em pequenos grupos. Reserve um momento para a troca de ideias e, por fim, reúna a turma para realizar uma reflexão coletiva.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para expressar opinião, faz-se necessário conhecer o assunto em discussão. Assim, é possível expor o ponto de vista, levando em conta as diferentes perspectivas sobre o tema e até se antecipando a posicionamentos contrários. Auxilie a turma na organização dos aspectos positivos e dos negativos da viralização e do *marketing* de influência.

Escreva na lousa o tema do *post*: "Limites da viralização de conteúdos na internet". Oriente a formação dos trios de trabalho, considerando a afinidade de opinião. Cada trio deve contar ao menos com um estudante com mais desenvoltura na compreensão do tema de escrita. Para auxiliar os estudantes, proponha-lhes perguntas como: "Para vocês, é necessário haver limites e regras para postagens na internet?"; "Quais são esses limites e essas regras?"; "Quais aspectos podem ser destacados para expressar a opinião de vocês sobre o assunto?"; "Quais exemplos serão utilizados para embasar o ponto de vista de vocês?".

Após a escrita, se julgar pertinente, peça aos trios que leiam os textos uns dos outros e ofereçam elogios, sugestões e críticas sobre a produção dos colegas. Verifique se, após a leitura, algum grupo deseja modificar algo em seu texto. Se for necessário, ofereça essa oportunidade. Enfatize que, havendo ou não discordância, é fundamental respeitar as opiniões dos colegas. Após a publicação dos textos produzidos no *blog* da turma ou da escola, faça o acompanhamento dos comentários para verificar se os estudantes continuaram a discussão de modo *on-line*.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

Produção de *post* para *blog*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você estudou viralização, discutiu os limites do humor em conteúdos da internet, como *memes*, e a responsabilidade dos influenciadores digitais em relação ao que eles publicam e aos anúncios que divulgam.

Agora, com a orientação do professor, você vai escrever um *post* para ser publicado em um *blog* manifestando sua opinião sobre os limites da viralização de conteúdos na internet. Para isso, siga as orientações.

1. Preparação

- Retome o que foi discutido neste tópico a respeito da viralização e do *marketing* de influência.
- Com a orientação do professor, você e os colegas da turma farão um quadro com duas colunas:
  - » uma coluna com os aspectos positivos da viralização de conteúdos na internet;
  - » outra coluna com os aspectos negativos da viralização.

2. Escrita do *post*

- Reúna-se com dois colegas para escrever o *post*.
- O texto deve conter:
  - » apresentação da opinião do grupo sobre a viralização de conteúdos e a necessidade de criação de regras que regulamentem as postagens na internet;
  - » exposição dos argumentos para defender a opinião de vocês, ou seja, por quais motivos vocês têm essa opinião.
- Utilizem linguagem simples e objetiva.

3. Revisão do texto

- Verifiquem se o texto está fácil de ser entendido.
- Verifiquem se sua opinião e seus argumentos foram expressos de maneira objetiva.
- Confirmem se as palavras estão escritas corretamente.
- Compartilhem seu *post* com a turma e ouçam a opinião dos colegas.
- Reescrevam o que for necessário.

4. Publicação

- Publiquem seu *post* no *blog* da turma ou da escola. Dessa forma, vocês estarão contribuindo para uma importante discussão da atualidade.

PARA AMPLIAR

- CALDAS, Ana Lúcia. Especialistas alertam para falhas na proteção de dados na internet. **Agência Brasil**, 30 mar. 2023. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/justica/noticia/2023-03/marco-civil-da-internet-e-insuficiente-para-evitar-fake-news. Acesso em: 22 maio 2024.

Em 2014, foi aprovado pelo Congresso Nacional o Marco Civil da Internet, propondo leis que focavam prioritariamente a segurança de dados e a garantia de privacidade. Porém, com os novos desafios trazidos pelo meio digital, outra legislação se mostra cada vez mais necessária. Por um lado, juízes e especialistas no assunto têm se mostrado favoráveis à criação de leis de regulamentação da internet. Por outro, grandes corporações defendem a ideia de que as leis atuais são suficientes e as plataformas podem empregá-las e investir em autorregulação.

Para obter mais informações, leia a reportagem.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Viralização

Viralização é o fenômeno em que conteúdos publicados na internet se espalham rapidamente e têm muita repercussão.

***Marketing* de influência**

Marketing de influência é uma estratégia comercial em que as marcas contratam influenciadores digitais para promover seus produtos ou serviços.

Artigo de opinião

No artigo de opinião, o autor expressa e defende sua opinião sobre um tema específico, no qual, geralmente, ele é especialista.

Recursos interativos

+ sobre o autor

Ao clicar nesse botão, é possível acessar informações sobre o autor do texto.

Alto contraste

Ao clicar nesse botão, o fundo da tela fica escuro e o texto fica claro. Esse recurso facilita a leitura por pessoas com deficiência visual.

Infográfico

No infográfico, as informações são apresentadas de modo objetivo usando a linguagem verbal e a linguagem não verbal.

Infográfico interativo

O infográfico interativo apresenta áreas clicáveis para que o usuário obtenha mais informações sobre cada um dos tópicos.

A navegação na internet expõe os usuários a conteúdos virais nem sempre inofensivos. É preciso estar alerta para não se deixar influenciar pelos apelos de consumo e para não propagar mensagens ofensivas.

PARA AMPLIAR

- JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2015.

Henry Jenkins é um dos principais pesquisadores de mídias da atualidade. Nesse livro, ele e os demais autores investigam como a capacidade de se tornar viral pode garantir, no futuro próximo, a permanência ou a relevância de um conteúdo, propondo aos usuários digitais que se conectem mais com os conteúdos que compartilham.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Comece a revisão do conteúdo relembrando com os estudantes os objetivos deste tópico e pergunte-lhes o que aprenderam ao ler os textos, sobretudo os relacionados ao *marketing* de influência. Depois, explore as percepções dos estudantes sobre as mudanças que as mídias digitais impulsionaram na publicidade, comentando o modo como são veiculados os conteúdos publicitários na mídia impressa e nas mídias digitais. Verifique se eles compreendem que os conteúdos publicitários são difíceis de identificar e os limites do que é veiculado na internet ainda são indefinidos.

Em seguida, peça aos estudantes que se organizem em seis grupos e revisem cada um dos assuntos apresentados no tópico. Utilize os critérios que julgar necessários para a distribuição dos temas. Peça a eles que se preparem ou ofereça alguns minutos da aula para que possam revisar o conteúdo e organizar uma apresentação.

Incentive-os a explicar os assuntos sem ler o livro. Cada grupo deve ir à frente da sala e fazer a exposição de seu tema. Faça questionamentos caso perceba a ausência de algum conteúdo importante. Após a apresentação dos seis grupos, leia os itens e pergunte se todos estão de acordo com as afirmações.

Promova uma reflexão sobre os limites do humor e o potencial de viralização de alguns conteúdos. Em seguida, peça aos estudantes que compartilhem o aprendizado que consideram mais importante deste tópico.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender que a internet pode ser utilizada para promover organização e mobilização social.
- Reconhecer que o acesso à internet deu visibilidade a grupos minoritários.
- Identificar diferentes formatos de conteúdo publicados em redes sociais.
- Produzir *post* em rede social para promover a conscientização e o engajamento na luta pela resolução de questões sociais e ambientais.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, por meio do tema ciberativismo, pretende-se discutir com os estudantes as práticas cidadãs na internet. De modo geral, associa-se a cidadania digital ao modo como as pessoas se relacionam com conteúdos *on-line* nas publicações. Aborda-se, ainda, o uso das *hashtags* para reivindicar e provocar mobilização coletiva na discussão de temas de interesse social, colaborando para que os estudantes reconheçam esses elementos nos textos que acessam nos meios digitais e os utilizem de modo crítico e responsável.

Dimensões da cultura digital: Comunicação e colaboração *on-line*, cidadania digital e letramento digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Promova a leitura da imagem e do texto, iniciando uma discussão com os estudantes sobre o modo como os conteúdos que acessam em redes sociais podem mobilizar o comportamento das pessoas, levando-as a se posicionar em relação a conteúdos de impacto social, ambiental, cultural e econômico. Incentive-os a comentar o que entendem por colapso do clima e a relatar o que sabem desse fenômeno.

Ao abordar o **item a**, verifique se os estudantes associam a inundação em área urbana, o aumento da temperatura global e os períodos de chuva intensa com as mudanças climáticas. Para explorar o **item b**, faça com os estudantes o exercício de fragmentar as palavras para ajudá-los a compreender o significado dos termos: verifique se eles acionam conhecimentos prévios pensando, primeiramente, em ativismo e, depois, em ciberativismo. No **item c**, esclareça que as *hashtags* estão relacionadas à proposta de greve mundial iniciada por Greta Thunberg – ativista das questões do clima global – para pressionar as instituições a repensar suas ações para amenizar a crise climática.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **vídeo Por dentro das *hashtags*** examina o funcionamento das *hashtags* e como ativistas utilizam esse recurso para divulgar suas causas.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes observem a imagem, levantando hipóteses sobre o tema da campanha.

TÓPICO 2

Lutando por causas na internet

- Ciberativismo
- *Hashtags*
- Recurso interativo: seções em *sites*
- Protagonismo, democracia e ciberativistmo
- *Collab*
- *Post* com carrossel de imagens



Campanha de alerta sobre a emergência climática, publicada no *site* do Grupo de Trabalho da Sociedade Civil para a Agenda 2030 do Desenvolvimento Sustentável, em 20 de setembro de 2019. Disponível em: https://gtagenda2030.org.br/clima/. Acesso em: 20 abr. 2024.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que está representado nessa imagem?

b) Você já ouviu falar em ativismo e ciberativismo? O que acha que esses termos significam? Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes mobilizem conhecimentos prévios sobre o tema.

c) Você sabe o que são *hashtags*? Se souber, localize-as na imagem. São palavras-chave, antecedidas pelo sinal de cerquilha (#), relacionadas a um assunto que se deseja divulgar. São usadas para provocar mobilização coletiva, convocando usuários de uma rede social a postar publicações com elas.

Ciberativismo

O **ativismo** está relacionado a reivindicações de direitos ou de ideias nas quais acreditamos, a fim de transformar a realidade. O **ciberativismo** é o ativismo no espaço virtual. O ciberativismo pode ocorrer por meio de postagens de textos, imagens e *hashtags* em diferentes plataformas digitais.

As ***hashtags*** são palavras-chave, antecedidas pelo sinal de cerquilha (**#**), usadas para reunir, em uma plataforma, determinada publicação a outras publicações que tratem do mesmo tema.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia o texto a seguir.



Beatriz Diniz: "Precisamos saber mais e usar melhor os recursos das redes sociais para espalhar nossas causas"

A ciberativista Beatriz Diniz.

Com atuação dedicada às pautas ambientais, a comunicadora Beatriz Diniz passou a militar ativamente no Twitter [atual X] para que organizações voltadas às causas de direitos humanos e ambientais usassem melhor essa plataforma.

Para tanto, articulou e organizou um treinamento oferecido pela própria plataforma para esse grupo, criou uma *newsletter* e dá consultoria sobre o tema. [...]

Em tempos de acirramento nas redes sociais, Beatriz conta, aqui no *blog* Mulheres Ativistas, do **Conexão Planeta**, sobre sua trajetória e motivações, além de ajudar a pensar em como podemos fazer melhor uso de seus recursos.

"Precisamos saber mais e usar melhor os recursos para espalhar nossas causas. [...]".

"A primeira coisa que deveríamos fazer é agir em rede nas plataformas: nos compartilhar, validar e comentar aliados, mesmo que não estejamos com tempo de ler tudo ou concordemos totalmente. [...]"

[...]

CAMPANILI, Maura. Beatriz Diniz: "Precisamos saber mais e usar melhor os recursos das redes sociais para espalhar nossas causas". **Conexão Planeta**, 19 set. 2022. Disponível em: https://conexaoplaneta.com.br/blog/beatriz-diniz-precisamos-usar-mais-e-melhor-os-recursos-das-redes-sociais-para-espalhar-nossas-causas/. Acesso em: 25 abr. 2024.

PARA AMPLIAR

Caso haja estudantes trabalhadores na turma, sugere-se a realização de uma atividade de criação de *hashtags* com a temática das condições de trabalho, com vistas à melhoria da saúde mental. Para isso, promova a formação de grupos de afinidade – estudantes com a mesma profissão ou com profissões semelhantes – e solicite-lhes que levantem aspectos que poderiam ser melhorados no exercício das profissões deles. Oriente os grupos a elaborar uma lista com as ideias levantadas e, em seguida, criar *hashtags* com elas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura do texto e explore o conceito de ciberativismo, retomando os conhecimentos prévios dos estudantes. Se necessário, explique a eles o significado de *newsletter*. Trata-se de um boletim informativo sobre os mais variados temas que circulam na internet. Geralmente é enviado por *e-mail* com determinada frequência – por exemplo, diária, semanal ou mensal. Para recebê-lo, é preciso que o usuário se cadastre ou faça uma assinatura digital em portais, *blogs* e *sites* especializados em assuntos de seu interesse.

Após a leitura do texto, converse com os estudantes sobre as pautas ambientais que eles conhecem. Aproveite esse momento para citar outros problemas, além das inundações, relacionados às mudanças climáticas, como períodos excessivos de seca, incêndios em florestas e degelo das calotas polares.

É possível que a discussão sobre e ciberativismo seja associada a determinado grupo político. Caso isso ocorra, reforce que o ciberativismo não se relaciona a partidos políticos, mas aos princípios de civismo e cidadania, inerentes aos direitos básicos de todo cidadão.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura da definição de entrevista e converse com os estudantes sobre os conteúdos que costumam acessar na internet. Pergunte-lhes se preferem conteúdos em vídeo, áudio ou texto, solicitando-lhes que justifiquem a preferência.

Ao comentar as **atividades 1** e **2**, destaque o fato de que Beatriz Diniz se dedica ativamente às pautas ambientais na internet. Em seu trabalho, a comunicadora ajuda organizações voltadas aos direitos humanos e ambientais a usar as redes sociais mais intensamente. Para isso, ela articula e organiza um treinamento oferecido pela própria plataforma e mantém uma *newsletter* para dar consultoria sobre ciberativismo.

Espera-se que, ao realizar a **atividade 3** e **4**, os estudantes reconheçam que o ciberativismo é importante por possibilitar que os usuários da internet empreguem de maneira eficiente os recursos que as redes sociais fornecem para disseminar conteúdos em defesa de uma causa. Nesse sentido, as *hashtags* são ferramentas necessárias para difundir conteúdos de relevância social, publicados em *sites* e redes sociais, sensibilizando os usuários para essas temáticas.

Para explorar a **Roda de conversa**, encoraje os estudantes a mencionar conteúdos que tenham disseminado após acessá-los na internet, a fim de sensibilizar outras pessoas para o assunto. Caso eles mencionem conteúdos que não estejam relacionados diretamente a causas ambientais, acolha essas falas e dê exemplos de ações como o uso consciente da água e a separação de resíduos sólidos, incentivando-os a mencionar maneiras de sensibilizar as pessoas sobre a responsabilidade individual e propor soluções para os problemas por meio da internet.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

O texto que você leu é a introdução da entrevista que Beatriz Diniz concedeu à jornalista Maura Campanili. A **entrevista** é uma sequência de perguntas e respostas, marcando o diálogo entre o entrevistador e o entrevistado, que é um especialista no assunto. Quando ela é publicada em mídias digitais ou impressas, tem uma introdução, que apresenta a pessoa entrevistada e o tema abordado na conversa.

Com base no texto, responda às questões a seguir.

1. Por que o *site* convidou Beatriz Diniz para falar sobre ciberativismo? Porque Beatriz Diniz é reconhecida por sua atuação em defesa das pautas ambientais e por sua luta pelo melhor uso das redes sociais relacionadas também às causas de direitos humanos.
2. Que estratégias Beatriz Diniz usou para ajudar as pessoas a praticar o ciberativismo? Por meio do treinamento e da criação de uma *newsletter* para consultoria sobre o assunto.
3. Por que a comunicadora considera o ciberativismo importante? Explique. Porque é uma maneira de usar, de modo eficiente, as redes sociais em defesa de diversas causas.
4. Como a internet pode ajudar a difundir causas ambientais e de direitos humanos? Justifique. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que os conteúdos publicados em diferentes plataformas podem atingir um público muito diverso.

RODA DE CONVERSA

O Estado e os órgãos governamentais devem zelar pelo meio ambiente, assim como nós, pois ações individuais também causam impactos na natureza. Com base nessa afirmação, converse com os colegas sobre a questão a seguir.

- Em sua opinião, como o ciberativismo pode contribuir para a educação ambiental e para a conscientização das pessoas acerca de problemas ambientais contemporâneos?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam a respeito do papel das redes sociais na distribuição de conteúdo relacionado às causas ambientais.

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: seções de um *site*

Na internet, há *sites* de diferentes tipos e categorias, com conteúdo jornalístico ou não, como os relacionados a entretenimento, esportes, informações institucionais, entre outros.

Os sites, de modo geral, organizam os conteúdos agrupando-os em diferentes seções. Há, por exemplo, seções de notícias relacionadas a economia e a acontecimentos nacionais e internacionais.

O texto da página 121, por exemplo, está na seção "*Blogs*" do *site*.



HTTPS://CONEXAOPLANETA.COM.BR/BLOG/BEATRIZ-DINIZ-PRECISAMOS-USAR-MAIS-E-MELHOR-OS-RECURSOS-DAS-REDES-SOCIAIS-PARA-ESPALHAR-NOSSAS-CAUSAS/

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

▶ O trecho do texto que você leu está no *blog* **Mulheres Ativistas**. Nesse *blog*, o protagonismo é de mulheres que são referência no tipo de ativismo que exercem.

Considerando essas afirmações, faça as atividades a seguir.

1. Marque com V as afirmações verdadeiras e com F as afirmações falsas.

V — Ao clicar na seção "*Blogs*", é possível ter acesso ao *blog* **Mulheres Ativistas** e a outros.

V — Além da seção "*Blogs*", o cabeçalho do *site* contém *link* para outras seções: "Sobre", "Quem somos", "Nosso logo", "Editorias" e "Contato".

F — Todos os *sites* contêm as mesmas seções porque é um padrão para esse tipo de publicação na internet.

2. Em sua opinião, qual é a vantagem do uso de seções em *sites*? Comente.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que a organização em seções facilita a escolha do conteúdo que se deseja acessar no *site*.

Protagonismo, democracia e ciberativismo

O modo como a informação é produzida e transmitida ao público sofreu uma mudança muito grande com a chegada da internet e das facilidades proporcionadas por ela. Antes da internet, a produção de informação a respeito dos fatos cotidianos era centralizada em grandes empresas (como jornais e agências de notícias de renome), passando por um longo processo de averiguação dos fatos. Depois, era transmitida pelos meios oficiais, como o rádio e os jornais (impressos e televisivos).

Com o aumento da quantidade de pessoas com acesso à internet e a *smartphones*, a divulgação de informações ficou mais ágil, prática e democrática. Isso aconteceu porque diversas pessoas passaram a ter acesso às informações de sua comunidade e de diferentes locais do mundo, em tempo real.

Por um lado, esses espaços produzem falas e práticas muitas vezes inadequadas, como discursos de ódio, difusão de *fake news* e conteúdos inapropriados e não confiáveis. Por outro, ampliam a voz de pessoas com deficiência, da comunidade LGBTQIA+, de povos indígenas e de quilombolas, entre outros grupos. A democratização da divulgação de informações favorece a ampliação da discussão de causas relevantes à sociedade (meio ambiente, direitos humanos, combate à violência contra a mulher, racismo e diversidade social, entre outras). De modo geral, isso contribui para fortalecer a cidadania e a democracia.

PARA AMPLIAR

- FARRUGGIA, Francesco. **Feel the future**: a revolução digital não tem surpresa, tem surpreendidos. São Paulo: E-galáxia, 2022. *E-book*.

Nessa obra, Francesco Farruggia apresenta um panorama das mudanças que já ocorrem, com o advento da tecnologia e da inovação, em áreas como transporte, energia, educação, saúde e finanças. Na primeira parte do livro, o autor detalha o modo como a tecnologia transformou e continuará transformando a sociedade. Na segunda, procura desvendar as tecnologias emergentes que estão no centro das atuais disrupções – *blockchain*, inteligência artificial, realidade virtual e *deepfakes*. Além disso, trata da transformação digital provocada por eventos globais, como a pandemia de covid-19 e os conflitos armados. Por fim, Farruggia compartilha experiências do programa Include e da Campus Party, mostrando como essas iniciativas ajudam a entender o futuro tecnológico.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao explorar a seção **Componentes da mídia**, apresente a estrutura de um *site* aos estudantes e incentive-os a refletir sobre o modo como as informações são organizadas em *blogs*, *sites* e portais de notícias, mostrando a relação entre as categorias e os temas ou assuntos abordados em cada plataforma. Espera-se que, ao realizar as atividades, os estudantes percebam que os textos dos *sites* não se limitam ao gênero jornalístico e que as seções são elementos organizadores das informações disponíveis neles, de modo que os leitores possam encontrar as informações que buscam facilmente, além de navegar por conteúdos de interesse.

Leia o texto **Protagonismo, democracia e ciberativismo** para os estudantes. Questione-os sobre o que sabem do assunto, incentivando-os a compartilhar experiências pessoais. Enfatize a importância do acesso e da criação de conteúdo na internet pela população desfavorecida social, cultural e economicamente.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Explore a *collab* publicada em uma rede social. O vídeo foi criado para promover uma empresa que articula catadores de materiais recicláveis e veicula conteúdo informativo sobre descarte adequado de resíduos sólidos. Incentive os estudantes a pensar sobre a relevância social do assunto e sobre maneiras de colaborar com a disseminação responsável de conteúdos como o da *collab*.

Se possível, acesse o vídeo por meio do *link* disponível na legenda e exiba-o aos estudantes. Verifique se eles identificam o tema do vídeo – problemas relacionados à reciclagem de resíduos plásticos e à produção de embalagens, muitas vezes confeccionadas de maneira inadequada – e se pensam em meios de reduzir o consumo de plástico e de mobilizar empresas a desenvolver embalagens sustentáveis e biodegradáveis.

Ao comentar a **atividade 2**, promova uma reflexão sobre as consequências da produção de lixo em todo o planeta. Na **atividade 3**, incentive os estudantes a sugerir outras *hashtags* relacionadas com o tema da postagem; por exemplo, #reciclagem, #descarteconsciente e #coletaseletiva.

Observe a reprodução de uma *collab*.



HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/REEL/CY6BVATORS4/?IGSH=MZNQNTBTDGE5EJNX

Reprodução de uma cena de vídeo publicado pelo aplicativo Cataki em uma rede social, no dia 27 de outubro de 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/reel/Cy6BvATOrS4/?igsh=MzNqNTBtdGE5ejNx. Acesso em: 25 abr. 2024.

Collab é a abreviação do termo em inglês *collaboration*, que significa "colaboração". Por sua natureza colaborativa, artistas e empresários a utilizam para impulsionar os negócios. Em rede social, dois ou mais perfis fazem parceria para a postagem de fotos e vídeos curtos com informações sobre diversos temas.

Com base nessa *collab*, marque a resposta correta para cada questão.

1. De que trata o vídeo?

( ) De problemas ambientais relacionados a queimadas na Mata Atlântica.

(X) De problemas ambientais causados pela produção de lixo em larga escala.

2. Sabendo que o conteúdo do vídeo se relaciona à prática do ciberativismo, como seu conteúdo se relaciona às questões ambientais?

( ) O vídeo trata da importância da coleta seletiva em condomínios fechados.

(X) O vídeo trata da produção de lixo e de suas consequências para o planeta.

3. Circule as *hashtags* na legenda do vídeo e cite outras que possam ser usadas para combater problemas semelhantes. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

A produção e o descarte de embalagens plásticas constituem um problema social complexo que demanda a articulação de diferentes esferas para ser solucionado. Para melhor desenvolvimento da aprendizagem, organize uma roda de conversa e proponha aos estudantes estes questionamentos: "Diante do impacto ambiental causado pela produção e pelo descarte inadequado de plástico, como o governo, as empresas, as Organizações Não Governamentais (ONGs) e os cidadãos podem colaborar de forma eficaz para mitigar esse problema e promover práticas mais sustentáveis?"; "Quais responsabilidades cabem a cada um deles e como podemos incentivá-los a agir de forma conjunta para chegar a uma solução?". A conclusão dos estudantes pode ser o passo inicial para uma mobilização local pelo tema estudado, por meio de uma campanha ou da publicação de um vídeo nas redes sociais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Collab versus post com carrossel de imagens em redes sociais

***Posts* com carrossel de imagens** são publicações em redes sociais com sequências de imagens, que, geralmente, têm uma legenda fixa. Para acessar toda a sequência, o usuário arrasta as imagens já visualizadas para a esquerda.

Observe como as informações são apresentadas na reprodução a seguir de um *post* com carrossel de imagens.



Reprodução do *post* do Programa Cidades Sustentáveis, publicado em uma rede social no dia 12 de junho de 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CtZL_XjMAsB/?img_index=1. Acesso em: 25 abr. 2024.

Reveja a *collab* na página 124, compare com o carrossel de imagens e assinale as afirmações corretas.

- [ ] *Collabs* têm o conteúdo organizado em várias imagens.
- [ ] *Posts* com carrossel de imagens contêm apenas uma imagem e diferentes textos de legenda.
- [x] *Posts* com carrossel de imagens contêm diferentes imagens e apenas um texto como legenda.
- [x] Em *collabs*, é possível organizar o conteúdo em fotos e vídeos curtos.

PARA AMPLIAR

- TRASHED – Para onde vai nosso lixo. Produção de Candida Brady e Titus Ogilvy. Reino Unido: Blenheim Films, 2012. 1 vídeo (97 min), son., color.

Esse documentário trata de uma investigação global sobre o impacto devastador do lixo no planeta. O apresentador percorre aterros e praias contaminadas, respirando os poluentes e encontrando vítimas de resíduos tóxicos. O filme acusa governos de negligência e pede ao espectador que faça sua parte, separando materiais recicláveis e reduzindo o uso de plásticos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao abordar a seção **Comparação entre mídias**, promova uma discussão sobre os prós e os contras das *collab*s e dos *posts* com carrossel de imagens no ciberativismo. As *collab*s, por exemplo, combinam audiências de diversos criadores de conteúdos e, por isso, podem gerar mais engajamento. No entanto, a curta duração pode limitar a profundidade do conteúdo, além de exigir um tempo maior de produção e recursos técnicos. Os carrosséis, por sua vez, proporcionam mais espaço para explicar conceitos complexos com várias imagens e legenda. Entretanto, podem ser menos envolventes e ter seu alcance limitado. Para aprofundar a reflexão, pode-se acessar os objetos educacionais digitais de carrosséis de imagens e de vídeos desta obra.

Na **atividade**, comente cada alternativa. Retome as características da *collab* e explique aos estudantes que, nesse formato, perfis de duas pessoas diferentes divulgam o mesmo conteúdo para os seguidores. Em geral, o propósito é criar uma mensagem rápida e impactante em um vídeo de curta duração (de 1 a 15 minutos). Com relação ao carrossel, relembre que o formato suporta diversas imagens em sequência, além da legenda.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para a produção do *post*, comente com os estudantes as características do gênero e os aspectos linguísticos a ele relacionados. Oriente-os a utilizar linguagem direta, com frases curtas e precisas, para garantir uma comunicação eficiente. Além disso, diga-lhes que as *hashtags* devem ser relevantes para direcionar o *post* a públicos interessados no tema.

Ao escolher as imagens, os estudantes devem cuidar para que sejam atraentes e coerentes com o tema, complementando a mensagem que desejam transmitir. Se necessário, retome, como exemplo, a imagem de abertura deste tópico. Se possível, faça com os estudantes uma análise das cores, na perspectiva da colorimetria. Assim, é possível escolher uma paleta de cores que reforce tanto a identidade visual quanto a mensagem do *post*, além de utilizar contrastes para destacar o texto e os elementos visuais. É possível, ainda, selecionar cores que se conectam com o conteúdo; por exemplo: a cor verde remete à sustentabilidade; a cor amarela sugere otimismo ou alerta.

Oriente os estudantes a ver nas redes sociais ferramentas para inspirar ações coletivas relacionadas a causas importantes, como sustentabilidade, inclusão e justiça social. Incentive-os a manter um pensamento crítico e criativo ao produzir conteúdo digital, promovendo a diversidade de ideias e explorando abordagens inovadoras. Eles devem se sentir confiantes para se expressar *on-line* de forma autêntica, colaborando com outros criadores e usando *hashtags* relevantes para alcançar a audiência.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

Produção de *post* com *hashtags* para as redes sociais

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você conheceu a prática do ciberativismo e refletiu sobre a produção e o descarte de lixo. Com a orientação do professor, você vai produzir um *post* com *hashtags* em redes sociais voltado para a conscientização sobre o cuidado com o meio ambiente. Você pode abordar o problema da produção de lixo, a questão das queimadas, a importância da reciclagem, entre outros assuntos.

Lembre-se de fazer uso de *hashtags* que ajudem outros usuários a encontrar o conteúdo que você produziu, caso busquem publicações semelhantes.

Veja um exemplo de *post* com *hashtags*.



REPRODUÇÃO RECICLA SAMPA

Reprodução do *post* do Reciclasampa sobre o valor de 1 quilograma de plástico, em 8 de setembro de 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cw8WsgQobfQ/?igsh=MWVmNWVvZ3gyZDBmbA%3D%3D&img_index=1. Acesso em: 25 abr. 2024.

Siga as etapas para produzir seu *post*.

1. Preparação

- Observe a imagem usada no exemplo de *post*.
- Leia o texto da legenda dessa publicação.

2. Criação do *post*

- Pense nas informações que você deseja escrever em seu *post* para promover uma reflexão sobre os problemas ambientais.
- Elabore o *post* com texto, imagem e *hashtags* sobre uma questão ambiental que pode ser solucionada por meio de uma prática individual ou coletiva.

3. Revisão

- Revise seu *post* para garantir que as informações estejam fáceis de entender e reflitam sua opinião.
- Verifique se as palavras foram escritas corretamente.

PARA AMPLIAR

- BARBOSA, Andressa. O que é ciberativismo? **Forbes**, 13 jun. 2023. Disponível em: https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/06/o-que-e-ciberativismo/. Acesso em: 21 maio 2024.

Nesse artigo, Andressa Barbosa apresenta o ciberativismo como forma de manifestação *on-line* por meio de mídias sociais e tecnologias digitais para promover mudanças sociais e políticas. Ela detalha diferentes formas de mobilização de comunidades por meio de *hashtags*, campanhas virais, petições *on-line*, hacktivismo, *crowdfunding* e infográficos. Enquanto a inteligência artificial, a tecnologia *blockchain* e a realidade aumentada prometem melhorar a eficácia da propagação de informações, o ciberativismo enfrenta desafios como vigilância, censura e desinformação. Ainda assim, o ciberativismo foi essencial para movimentos como #MeToo e #BlackLivesMatter, tornando-se um campo de luta por justiça social.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. Publicação

- Compartilhe o *post* com a turma e ouça o ponto de vista dos colegas.
- Publique o *post* em uma rede social da turma ou da escola.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Ciberativismo

Ciberativismo é a utilização da internet para promover a organização e a mobilização políticas. Usando *hashtags* e participando de publicações coletivas, podemos mobilizar a opinião de usuários e cobrar das autoridades providências para a resolução de problemas que consideramos importantes.

Hashtags

Hashtags são palavras-chave antecedidas pelo sinal de cerquilha (**#**). São usadas para indexar conteúdos, ou seja, quando usamos *hashtags,* ajudamos a plataforma a inserir nossa publicação em um grupo de outras publicações que tratam do mesmo tema.

Recurso interativo: seções de *site*

Os conteúdos dos *sites* podem ser organizados em categorias para ajudar os leitores a encontrar as informações que procuram.

Protagonismo, democracia e ciberativismo

Com o aumento do número de pessoas com acesso à internet, grupos considerados minorias ganharam protagonismo. Ligados aos mais diversos movimentos sociais, esses grupos podem usar o espaço digital para apresentar sua perspectiva da realidade, rompendo assim com a estrutura convencional do jornalismo profissional.

Collab

Collab é uma publicação colaborativa feita em parceria. Os conteúdos são organizados em fotos e vídeos curtos.

***Post* com carrossel de imagens**

Post com carrossel de imagens é uma publicação que apresenta uma sequência de imagens, geralmente, com legenda fixa.

⚠ Os espaços digitais constituem um modo rápido e fluido em que podemos nos posicionar e criar conteúdos para sensibilizar e engajar os usuários que nos seguem a respeito de temas que precisam ser debatidos por todos.



COSMAAV/SHUTTERSTOCK.COM

DICA CULTURAL

- Vídeo **O que é ativismo? Como mudar a realidade ao seu redor?**, produzido por Educa Periferia. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=biZs5TIuL00. Acesso em: 25 maio 2024.

127

Autoavaliação	Compreendo	Compreendo parcialmente	Não compreendo
Conceito de ciberativismo.			
O que são seções em um *site*.			
Importância do ciberativismo para o protagonismo e o exercício da cidadania.			
Post em formato *collab*.			
Post em formato carrossel de imagens.			
Uso de *hashtags*.			

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Promova a revisão do conteúdo estudado neste tópico, se possível, planejando um momento para que os estudantes avaliem a própria aprendizagem. Se considerar oportuno, disponibilize para cada estudante uma cópia do quadro apresentado no rodapé desta página e solicite o preenchimento individual.

Verifique os conceitos que a maior parte dos estudantes compreende parcialmente ou não compreende e retome as páginas correspondentes para revisá-los. Se houver conteúdos em que poucos estudantes apresentam dificuldade, peça-lhes que se reúnam em grupos, releiam os textos e façam outras atividades, elaboradas previamente por você. Desse modo, os estudantes podem trocar conhecimentos e aprender uns com os outros.

Por fim, releia o texto de revisão, enfatizando os conceitos estudados em cada tema. Se julgar oportuno, promova um momento para que, em grupos, os estudantes criem um conteúdo para postagem em rede social, podendo escolher o formato: carrossel de imagens ou vídeo (*collab*). Acompanhe cada etapa para verificar se eles alcançaram os objetivos de aprendizagem traçados para este tópico.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o que são *deepfakes* e como identificá-los.
- Discutir questões éticas significativas sobre o uso responsável da tecnologia *deepfake*, a manipulação de informações e as implicações morais de seu uso.
- Conscientizar-se da violência digital contra a mulher e discutir possíveis soluções.
- Distinguir notícia publicada em *site* de *post* de notícia em rede social.
- Compreender o que é um *videocast* e produzir um episódio.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será abordada a tecnologia *deepfake*. Ela consiste na manipulação digital de imagens com diferentes propósitos, entre eles o de depreciar alguém ou de manipular votos em eleições. Com os recentes avanços da tecnologia e a democratização dos meios digitais, está cada vez mais fácil manipular até mesmo uma chamada ao vivo simulando o rosto e a voz de uma pessoa. O tópico também traz reflexões sobre a violência digital contra as mulheres, que são os principais alvos de *deepfakes*. Esses assuntos serão abordados por meio da análise de notícias publicadas em *sites* e de *posts* de notícia em redes sociais para que os estudantes compreendam a diferença entre ambos. Por fim, os estudantes produzirão um *videocast* em que discutirão os temas do tópico.

Dimensões da cultura digital: Letramento digital, cidadania digital e ética e responsabilidade digital.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes observem a imagem, levantando hipóteses, e busquem informações na legenda para embasar os argumentos.

TÓPICO 3

Realidade *versus* ilusão

- *Deepfake*
- Recursos interativos: *play* e *flipboard*
- Notícias em *sites*
- *Posts* de notícias em redes sociais
- *Videocast*



TERO VESALAINEN/SHUTTERSTOCK.COM

Criação de um rosto falso por meio da combinação de imagens em tela de *notebook*.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que você acha que está acontecendo nessa imagem?

b) Você já ouviu falar em *deepfake*? Compartilhe com os colegas o que sabe ou o que imagina que esse termo significa.

c) Você já viu algum vídeo em que foi utilizado o rosto ou a voz de alguém, em um contexto manipulado e sem autorização? Comente sua experiência.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes partam de suas vivências e experiências para responder a essa questão.

Deepfake

Deepfake é uma tecnologia empregada para criar imagens e vídeos falsos com o uso de rostos e vozes de pessoas reais. Com essa tecnologia, podem-se criar áudios e imagens para fazer parecer que alguém disse ou fez algo que na verdade não disse ou não fez.

b) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes acionem conhecimentos prévios, dando exemplos de *deepfake*, ou usem a imaginação para responder à questão.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia com os estudantes as questões dos **itens a**, **b** e **c** e ouça atentamente as respostas deles, incentivando a participação de toda a turma.

Conduza a reflexão para evidenciar que, com essa tecnologia, é possível criar conteúdo falso, porém muito semelhante à realidade, ameaçando não só a veracidade da informação, como também a responsabilidade individual e coletiva no compartilhamento de conteúdos digitais. A cidadania, dessa forma, entrelaça-se com a ética digital, tornando-se necessário que os cidadãos sejam capazes de avaliar a confiabilidade das fontes e de agir com integridade ao compartilhar informações.

A habilidade de discernir o que é real do que é inventado é essencial, pois conteúdos falsos podem impactar diretamente a formação da opinião pública e a condução de processos democráticos, afetando eleições e influenciando decisões políticas.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2. O funcionário não suspeitou de um golpe porque os criminosos utilizaram a tecnologia *deepfake* para recriar com precisão a aparência e a voz do diretor financeiro e dos integrantes da equipe.

Leia a notícia a seguir.



HTTPS://WWW.CNNBRASIL.COM.BR/ECONOMIA/NEGOCIOS/GOLPISTAS-USAM-DEEPFAKE-DE-DIRETOR-FINANCEIRO-E-ROUBAM-US-25-MILHOES

VECTOR IMAGE PLUS/SHUTTERSTOCK.COM

Golpistas usam *deepfake* de diretor financeiro e roubam US$ 25 milhões

Esquema fez funcionário acreditar em reunião falsa com outros colegas e realizar a transação

05/02/2024 às 16:42

ouvir notícia

Compartilhe:

0:00 1.0x

Um funcionário do setor financeiro de uma multinacional foi induzido a pagar US$ 25 milhões a fraudadores que usaram a tecnologia *deepfake* para se passar pelo diretor financeiro da empresa em uma chamada de videoconferência, conforme a polícia de Hong Kong.

O esquema elaborado levou o empregado a participar de uma chamada de vídeo com o que ele pensava ser vários outros membros da equipe, mas todos eles eram, na verdade, recriações de *deepfake*, disse a polícia de Hong Kong em uma reunião na sexta-feira (2).

[...]

O caso é um dos vários episódios recentes em que se acredita que os fraudadores tenham usado a tecnologia *deepfake* para modificar vídeos e outras filmagens disponíveis publicamente para enganar as pessoas e tirar dinheiro.

[...]

CHEN, Heather; MAGRAMO, Kathleen. Golpistas usam *deepfake* de diretor financeiro e roubam US$ 25 milhões. **CNN Brasil**, 5 fev. 2024. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/golpistas-usam-deepfake-de-diretor-financeiro-e-roubam-us-25-milhoes/. Acesso em: 11 abr. 2024.

As **notícias** publicadas em *sites* podem ser compostas de texto verbal, imagens, vídeos, *links* e recursos interativos que direcionam o leitor a mais informações ou a outras plataformas. Em geral, são atualizadas com as informações mais recentes.

Converse com os colegas sobre as questões a seguir.

1. De acordo com a notícia, por que os criminosos usaram o *deepfake* de um diretor financeiro?
Os criminosos usaram o *deepfake* para enganar o funcionário e levá-lo a transferir US$ 25 milhões para eles.
2. Por que o funcionário da empresa não pensou que era um golpe?
3. O que foi manipulado com uso da tecnologia *deepfake*, nesse caso?
3. Foram manipulados com uso da tecnologia *deepfake* a imagem e o áudio para recriar a aparência e a voz do diretor financeiro e de outros membros da equipe.

PARA AMPLIAR

- 3 DICAS valiosas para não cair em golpes *deepfake*. **Channel 360°**, 3 maio 2024. Disponível em: https://www.channel360.com.br/3-dicas-valiosas para-nao-cair-em-golpes-deepfake/. Acesso em: 21 maio 2024.

A reportagem apresenta três verificações que podem ser realizadas para identificar um *deepfake*. O texto ressalta, porém, que é preciso estar sempre atento, pois as ferramentas de inteligência artificial usadas para a criação de *deepfake* estão cada vez mais avançadas e fiéis à realidade.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura do texto de forma pausada e lembre-se de que alguns estudantes ainda podem ter dificuldade tanto com a leitura quanto com o vocabulário. Verifique se a turma compreende o sentido de alguns termos citados no texto, como "multinacional" e "fraudadores".

Comente que a notícia original é maior. Os estudantes podem perceber isso pelas marcas de supressão do texto indicadas por [...]. Pergunte se, na impressão deles, o texto contém informações suficientes para a compreensão do acontecimento. Pode ser que, na visão de alguns, ficaram faltando algumas informações. Se julgar oportuno, acesse com a turma a notícia completa para que os estudantes verifiquem se as demais informações são relevantes para compreenderem melhor o ocorrido.

Na resposta à **questão 1**, espera-se que os estudantes percebam que os criminosos usaram o *deepfake* do diretor financeiro para enganar o funcionário, fazendo-o acreditar que estava realmente falando com seu superior e com outros membros da equipe. Com essa manipulação, os fraudadores puderam criar um cenário convincente, o que fez o pedido de transferência parecer uma demanda legítima. Nas **questões 2** e **3**, espera-se que os estudantes mencionem que a familiaridade com as figuras reproduzidas e a confiança no ambiente de videoconferência contribuíram para que o funcionário não suspeitasse do golpe em curso. Percebe-se quão avançada é essa tecnologia, a ponto de "imitar" a aparência e a voz de pessoas do convívio de alguém de forma convincente.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para discutir a questão da **Roda de conversa**, peça aos estudantes que se organizem em um círculo para que todos possam ver o colega que está expondo uma opinião durante a exposição oral. Incentive-os a compartilhar suas ideias e ressalte a importância do respeito ao ouvir os colegas.

Em **Componentes da mídia**, além de criar oportunidade para os estudantes se familiarizarem com o ambiente digital, é importante incentivá-los a refletir sobre a relevância da usabilidade e do *design* na disseminação de informações e sobre o emprego da tecnologia para acessar, analisar e compartilhar conhecimento de maneira eficaz e responsável. Dessa forma, eles poderão se tornar não só consumidores conscientes de conteúdo digital, mas também participantes ativos na cultura da informação contemporânea.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

As tecnologias avançam muito rapidamente, trazendo novidades que podem ser tanto benéficas quanto prejudiciais. O *deepfake*, por exemplo, pode ser uma ferramenta interessante para criar conteúdos para uso recreativo ou para o cinema. Em contrapartida, como vimos, pode ser usado de maneira negativa, manipulando a realidade para enganar as pessoas.

RODA DE CONVERSA

- Como a internet ajuda a espalhar vídeos, áudios e imagens alterados com a tecnologia *deepfake*?

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes observem que a internet facilita a disseminação de vídeos, áudios e imagens alterados com a tecnologia *deepfake* ao possibilitar o compartilhamento rápido e amplo desses conteúdos falsificados.

COMPONENTES DA MÍDIA

Recursos interativos: ícones *play* e *flipboard*

Os recursos interativos dos *sites* são projetados para oferecer uma experiência rica, intuitiva e personalizada, incorporando diversos recursos que atendem às preferências e necessidades dos usuários.

No *site* em que a notícia que você leu foi publicada, aparecem estes botões:



VECTOR IMAGE PLUS/SHUTTERSTOCK.COM

Ao clicar no ícone (*flipboard*), é possível selecionar, agrupar e organizar artigos, notícias e outros conteúdos de interesse em uma revista digital personalizada.

Nesse caso, o ícone (*play*) é associado ao início de um áudio. Ao clicar nele, é possível ouvir a notícia, em vez de lê-la. Esse ícone é importante, por exemplo, para pessoas com deficiência visual.

- **Marque com V as afirmações verdadeiras e com F as afirmações falsas.**

V — O botão *play* ultrapassa as barreiras da leitura tradicional, possibilitando aos usuários ouvir os textos enquanto realizam outras atividades.

F — Ao clicar no botão *flipboard*, você é redirecionado a uma rede social, na qual pode participar de discussões e compartilhar conteúdos com amigos.

V — Ao clicar no botão *flipboard*, é possível criar a própria revista com notícias favoritas.

PARA AMPLIAR

Com a turma, formule na lousa uma lista de problemas que a tecnologia *deepfake* pode causar. Peça a cada estudante que cite um possível uso negativo dessa tecnologia. Ao final, reflita sobre a gravidade desse assunto no mundo atual. Para exemplificar, comente com os estudantes que alguém pode se passar por uma pessoa pública anunciando uma decisão de iniciar uma guerra ou uma mudança drástica na política econômica do país, o que poderia acarretar reações de pânico na população e nos mercados financeiros. Esse tipo de ação pode causar não apenas confusão e medo, mas também instabilidade política e econômica, afetando a vida de milhões de pessoas.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Deepfakes e direito das mulheres

A luta das mulheres por direitos é contínua. Ao longo da história, essa luta foi marcada por numerosas batalhas. Ela começou a ganhar força no século XIX, quando mulheres começaram a se organizar para reivindicar seu espaço na sociedade e direitos políticos, educacionais e de trabalho. Esse início do movimento ficou conhecido como a primeira onda do feminismo.

Em meados do século XX, teve início a segunda onda do feminismo, que trouxe à tona questões como igualdade de gênero e direitos sexuais e reprodutivos. Em alguns países, foram criadas leis para proteger as mulheres contra assédio, discriminação e outras formas de violência. Apesar dessas conquistas, o caminho para a igualdade plena ainda é longo.

Na era digital, o movimento feminista enfrenta um novo problema: o uso de *deepfake* para criar conteúdos com rostos de mulheres em situações que afetam negativamente sua imagem. Tal prática não apenas viola a privacidade e a dignidade das mulheres envolvidas, como também mina os esforços para alcançar a igualdade de gênero. Além disso, essa prática reforça estereótipos e torna o ambiente da internet inseguro para as mulheres.

Leia o *post* de notícia a seguir.



HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/STORY.PHP?STORY_FBID=798172602346201ID=100064604055220MIBEXTID=OFDKNKRDID=3NCXQKOPWK9DUCNK

Publicação da Câmara dos Deputados, em uma rede social. 5 mar. 2024. Disponível em: https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=798172602346201&id=100064604055220&mibextid=oFDknk&rdid=3nCXQkopWK9DuCNK. Acesso em: 30 abr. 2024.

PARA AMPLIAR

- BARRETO, Marcelo Menna. Pornografia com inteligência artificial expõe adolescentes e ameaça comunidade escolar. **Extraclasse**, 21 mar. 2024. Disponível em: https://www.extraclasse.org.br/educacao/2024/03/pornografia com-inteligencia-artificial-expoe adolescentes-e-ameaca-comunidade escolar/. Acesso em: 21 maio 2024.

Leia o trecho a seguir desse artigo para os estudantes e proponha uma discussão envolvendo as questões: "O que leva alguém a fazer um *deepfake* pornográfico com o rosto de um colega?"; "Por que, geralmente, os alvos dessas montagens são mulheres?"; "Que prejuízos isso pode trazer a alguém?"; "Por que essa prática está se tornando um crime?".

"Conforme um estudo, [...] 98% dos vídeos *deepfakes* identificados em 2023 são pornográficos. Entre esses, 99% têm como vítimas mulheres. No mundo da escola não é diferente [...] parte considerável dos casos de *deepfakes* pornográficas no Brasil ocorrem no ambiente escolar."

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Realize a leitura do texto com os estudantes. Faça perguntas para consolidar a compreensão da turma e verifique se todos entenderam o sentido dos termos "primeira onda" e "segunda onda". Comente que, com esse texto, pretende-se alertar sobre o crescente uso de ferramentas digitais para depreciar mulheres. A tecnologia *deepfake* tem sido usada por indivíduos mal-intencionados que criam conteúdos falsos com o objetivo de difamar, humilhar ou exercer violência psicológica contra mulheres, estendendo as formas de abuso, das quais elas já são vítimas *off-line*, para o ambiente digital.

Esse contexto ressalta a urgência em adaptar as leis para proteger efetivamente as mulheres também no ambiente *on-line*, punindo os criminosos e oferecendo suporte adequado às vítimas. Portanto, educar os estudantes, considerando seus diferentes perfis, sobre os direitos digitais das mulheres e a importância de fortalecer a legislação para combater esses crimes digitais é fundamental. A luta contra o uso malicioso de *deepfake* e de outras formas de violência digital é uma extensão necessária do combate à violência de gênero.

Chame a atenção dos estudantes para o *post* de notícia. Nele, é relatada uma conquista: a votação de um projeto de lei que prevê a criminalização do uso de inteligência artificial com o intuito de trazer prejuízo à imagem das mulheres.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para responder à **atividade 1**, os estudantes podem verificar que o *post* foi publicado em uma rede social observando a fonte do texto. Já a **atividade 2** mobiliza a habilidade de localização de informação explícita no texto. Ao comentar a **atividade 3**, incentive os estudantes a observar os detalhes da imagem e sua relação com a legenda e o texto do *post*.

Leia a proposta da **Roda de conversa** e auxilie a turma na pesquisa sobre o tema. Indique páginas ligadas a órgãos do governo ou universidades, ressaltando a importância de buscar informações em fontes confiáveis, as quais apresentam informações fundamentadas em pesquisa e reflexão social. Espera-se que a discussão, de alguma forma, problematize o machismo estrutural na sociedade brasileira.

***Posts* de notícias** em redes sociais são textos verbais, imagens ou vídeos (acompanhados ou não de descrição) publicados em plataformas da internet por jornais, revistas ou *sites* de notícias. Essas postagens são feitas para contar, de forma resumida, o que está acontecendo no mundo, como eventos importantes ou assuntos que despertam o interesse do público em geral, convidando as pessoas a interagir com a publicação e direcionando-as para a versão completa da notícia.

Com base no *post* que você leu, marque a resposta correta de cada questão.

1. Onde o *post* de notícia foi publicado?

- [X] Em uma rede social.
- [ ] Em um *site*.

2. De que trata a notícia?

- [X] Da aprovação, pela Câmara dos Deputados, de um projeto de lei que prevê o aumento da pena para quem comete crimes que envolvam *deepfake* contra mulheres.
- [ ] Da aprovação, pela Câmara dos Deputados, de um projeto de lei que visa oferecer tratamento para mulheres que sofreram violência psicológica.

3. Como a imagem que acompanha o *post* se relaciona ao título da notícia?

- [ ] A imagem se relaciona ao título da notícia, "Câmara aprova aumento de pena para crime com uso de inteligência artificial contra mulher", porque mostra vários rostos desfocados no Senado, onde, possivelmente, aconteceu a aprovação do Projeto de Lei 370, de 2024.
- [X] A imagem se relaciona ao título da notícia, "Câmara aprova aumento de pena para crime com uso de inteligência artificial contra mulher", porque mostra uma sessão da Câmara dos Deputados, durante a qual, possivelmente, foi aprovado o Projeto de Lei 370, de 2024.

No mundo todo, as mulheres enfrentam, há séculos, diversas formas de violência. Esses crimes, profundamente enraizados na sociedade, refletem desigualdades de gênero e a persistência de uma cultura que, em muitos aspectos, desvaloriza e subestima as mulheres. Com o advento da internet, esse cenário de violência encontrou um novo campo de atuação, espalhando e, em alguns casos, intensificando os abusos cometidos fora das telas.

RODA DE CONVERSA

- Em sua opinião, por que as mulheres são alvos de *deepfakes*? Faça uma pesquisa, usando páginas confiáveis da internet, e depois discuta o tema com os colegas e o professor.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apresentem ideias sobre os motivos pelos quais mulheres são alvos de *deepfakes* e sugiram maneiras de evitar agressões *on-line* por questões de gênero.

PARA AMPLIAR

- LEÃO, Izabel. Por que discutir a violência contra a mulher é importante? **Jornal da USP**, 28 jul. 2016. Disponível em: https://jornal.usp.br/universidade/por-que-discutir-a-violencia-contra-a mulher-e-importante/. Acesso em: 21 maio 2024.

O artigo apresenta as principais informações sobre o tema discutido por especialistas no Debate USP Talks. Leia um trecho: "[...] Mesmo o Brasil tendo em vigor há dez anos a Lei Maria da Penha, criada para coibir a violência contra as mulheres e uma das mais atuais do mundo, o problema ainda persiste e não se resolve por completo. A taxa de violência é altíssima. Uma em cada três mulheres, na cidade de São Paulo, sofre ou já sofreu violência física ou sexual pelo parceiro".

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Notícias publicadas em *sites versus post* de notícias em redes sociais

As notícias podem ser publicadas com mais detalhes em *sites* de notícia ou de forma resumida em redes sociais.

Observe as imagens a seguir.

Imagem 1 – *Site* de notícias



Reprodução de notícia publicada no jornal **Folha de S.Paulo**, em 5 de fevereiro de 2024. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/poder/2024/02/uso-mundial-de-deepfakes-para-manipular-eleicoes-avanca-e-audio-e-maior-risco.shtml. Acesso em: 11 abr. 2024.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Comparação entre mídias**, antes da leitura do texto publicado no *site* do jornal **Folha de S.Paulo**, chame a atenção dos estudantes para as imagens e os ícones que demonstram tratar-se de um *site* de notícias: barra de ferramentas, menu, índice temático, data e horário de publicação, *links* para notícias relacionadas e ícones de compartilhamento nas redes sociais.

A notícia em questão aborda o problema do uso de *deepfake* com o objetivo de mudar o resultado de uma eleição ou de tirar votos de determinado candidato.

Ao final da leitura, explore com os estudantes o subtítulo da notícia, pois é um elemento importante da informação. Demonstre que, segundo a notícia, não há como saber se a montagem citada foi a causa da derrota do candidato nas urnas, mas o texto sugere que ela o fez perder muitos votos, podendo ter sido determinante para isso. Verifique se todos compreenderam que o "áudio é o maior risco", uma vez que é possível utilizar a voz de um indivíduo para enganar o eleitorado com falas inventadas.

Proponha aos estudantes algumas perguntas para conversa e reflexão: "Vocês acham possível alguém manipular as eleições do município, do estado ou de todo o país usando *deepfake*?"; "Ao receber um vídeo comprometedor de alguém famoso, vocês costumam fazer uma pesquisa imediata para verificar se ele é verdadeiro?".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia com os estudantes o *post* de notícia e explore os aspectos gráficos da publicação. Durante a atividade, incentive-os a comparar os dois textos e identificar semelhanças e diferenças entre eles. Ao tratar da afirmação do **item a**, comente que, pelo fato de os *sites* de notícias terem mais espaço, o autor consegue explorar o tema de maneira aprofundada, apresentando contextos, análises e opiniões, além de incorporar uma variedade de fontes e materiais de apoio, como imagens e vídeos. Ao tratar da afirmação do **item b**, comente que, embora algumas publicações nas redes sociais sejam direcionadas a um público específico, a natureza dessas plataformas é envolver o público o quanto for possível. A ideia é maximizar a visibilidade e o engajamento, atingindo uma variedade de usuários com interesses diversos. Ao tratar da afirmação do **item c**, comente que a estrutura e o *design* das redes sociais incentivam a interatividade e a participação ativa dos usuários, tornando o conteúdo mais dinâmico e propenso a viralizar. Ao comentar as afirmações dos **itens d** e **e**, destaque o fato de que, em *sites* dedicados a notícias, o *design* e a estrutura são pensados para promover uma leitura aprofundada e concentrada. Embora esses *sites* permitam interações como comentários e compartilhamentos, o principal objetivo é oferecer ao leitor um conteúdo detalhado e bem fundamentado sobre os acontecimentos. Essa abordagem contribui para uma apreciação crítica das notícias, contrastando com o consumo rápido dos *posts* em redes sociais.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Imagem 2 – *Post* de notícia em rede social



FOLHAPRESS

Post de notícia publicado pelo jornal **Folha de S.Paulo**, em 5 de fevereiro de 2024, em rede social. Disponível em: https://twitter.com/folha/status/1754522729166832067?t=5prV9KF8BBLj0_XauOA26Q&s=19. Acesso em: 17 abr. 2024.

- Compare as imagens das duas publicações e assinale as afirmações corretas.

a) [X] Notícias em *sites* são mais detalhadas e extensas do que *posts* de notícias em redes sociais, possibilitando ao leitor ter acesso a mais informações.

b) [ ] *Posts* de notícia em redes sociais visam alcançar um público específico.

c) [X] Nas redes sociais, os *posts* são elaborados para encorajar interações rápidas, como curtidas, compartilhamentos e comentários.

d) [X] Em *sites*, embora seja possível fazer comentários e compartilhar as notícias, o leitor tende a focalizar as informações escritas.

e) [X] *Posts* de notícia em redes sociais geralmente são curtos, diretos e projetados para captar rapidamente a atenção do leitor.

f) [ ] Nas redes sociais, a atenção dos usuários é atraída principalmente pelos textos longos.

g) [X] O *post* de notícia é produzido para despertar o interesse do usuário da rede social, a fim de fazê-lo clicar no *link*.

134

Ao tratar da afirmação do **item f**, comente que, embora o texto tenha seu papel, são os elementos visuais – como fotos e vídeos – que desempenham a função principal de atrair a atenção dos usuários nas redes sociais. O *design* e a estética dos *posts* frequentemente determinam o sucesso da publicação em engajamento e alcance. Por fim, ao tratar da afirmação do **item g**, pergunte aos estudantes se eles costumam acessar os *sites* por meio de *posts* em rede sociais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR Produção de *videocast*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Até aqui, você explorou o fenômeno *deepfake* e seus impactos, inclusive, na vida de mulheres vítimas de abuso psicológico na internet.

Como você já estudou no Tópico 6 da Etapa 1, *podcast* é uma mídia digital no formato de áudio, semelhante a um programa de rádio, disponível na internet. Esse tipo de conteúdo pode ser acessado em qualquer momento e ouvido enquanto se realizam diversas atividades, como caminhar ou cozinhar.

Agora, com a orientação do professor, você vai criar um *videocast* sobre *deepfake*. Esse formato de mídia digital amplia a experiência com o *podcast*, porque incorpora elementos visuais.

Videocast, também conhecido como ***vlogcast***, é uma forma de mídia digital que combina elementos de áudio e vídeo para promover uma conexão mais profunda do público com o conteúdo. No *videocast*, o público pode ouvir e ver os apresentadores e convidados.

Siga as etapas para criar um *videocast* com os colegas.

1. Planejamento

- Identifiquem o público-alvo do *videocast* (jovens, adultos, idosos etc.).
- Decidam se vocês vão convidar especialistas ou pessoas com experiência no assunto para enriquecer a discussão sobre o tema *deepfake*. Vocês podem também optar por um *videocast* no formato de debate. Nesse caso, definam os participantes e as regras básicas para a realização de um debate produtivo e respeitoso.

2. Elaboração do roteiro

- Com o formato definido, desenvolvam um roteiro detalhado para o episódio sobre *deepfake*. O roteiro deve conter, nesta ordem: abertura, introdução, desenvolvimento, conclusão e encerramento.
- Escolham um nome para o *videocast* da turma e um título para o episódio sobre *deepfake*.

3. Gravação do vídeo

- Providenciem o equipamento necessário para a gravação: câmera de vídeo ou *smartphone* com esse recurso, microfone e iluminação.
- Escolham um local tranquilo para a gravação e preparem o ambiente, deixando-o bem iluminado. Fiquem atentos ao fundo que aparecerá no vídeo; ele deve ser agradável e não conter elementos que distraiam os espectadores.
- Com tudo preparado, iniciem a gravação seguindo o roteiro. Ajam naturalmente e tentem manter um tom conversacional, como se estivessem falando diretamente com o público.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A produção do *videocast* deve ser feita em grupos. Oriente a organização dos estudantes, de modo que haja, em cada grupo, pessoas com os equipamentos necessários. Para orientar a turma na utilização dos equipamentos, bem como das ferramentas de edição de vídeo e autorização de uso de imagem, retome as instruções apresentadas nos **tópicos 8** e **11** da **etapa 1**.

Na etapa **1. Planejamento**, a opção pelo debate pode ser a mais pertinente, uma vez que o assunto foi discutido no próprio tópico. Se possível, apresente outros textos e reportagens que tratem do assunto. Caso a turma conheça algum especialista, procure conhecer previamente o convidado para validar sua participação.

Na etapa **2. Elaboração do roteiro**, oriente os estudantes sobre as características do gênero *videocast*. Na etapa **3. Gravação do vídeo**, os estudantes devem preparar o cenário e cuidar dos elementos básicos de um vídeo: iluminação, enquadramento e som.

Se possível, realize a gravação com, pelo menos, duas fontes de captação de áudio e de vídeo. Assim, o grupo terá um *backup* caso haja alguma falha. Os estudantes podem, por exemplo, utilizar mais de um celular ou computador para a gravação e ter duas ou três câmeras filmando em posições diferentes. Ao editar, essa variação de câmeras torna o *videocast* mais dinâmico.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Boa parte do sucesso de alguns *videocasts* se deve à edição. Se for possível, na etapa **4. Edição, publicação e monitoramento**, peça aos estudantes que incluam efeitos sonoros, música de fundo, corte entre cenas e mudanças de câmera. Dessa forma, o vídeo ficará mais dinâmico. Após a publicação do *videocast*, reforce a importância do monitoramento contínuo. Os estudantes podem acompanhar o engajamento e a quantidade de visualizações, curtidas, compartilhamentos e comentários.

Na revisão do tópico, organize os estudantes em quatro grupos, cada um com a tarefa de expor, ao restante da turma, um dos temas estudados. Estabeleça um tempo de cinco a dez minutos para cada grupo definir "o que" vai apresentar e "como" vai comunicar o conteúdo. A exposição pode ser memorizada ou espontânea, mas não pode se basear na leitura do livro.

No quadro presente no final da página do livro, promova-se uma reflexão sobre o mundo digital. Chame a atenção da turma para o fato de que conteúdos falsos trazem consequências reais para a vida das pessoas e para a sociedade. Pergunte aos estudantes se sempre é possível discernir a fonte e a intenção por trás de tudo o que é publicado na internet e como fazer isso de forma prática. São respostas possíveis: identificar a autoria; conferir o grupo ou a associação que está compartilhando determinado tema; e verificar se outros veículos de informação confirmam o conteúdo. Certifique-se de que os estudantes mobilizam os conhecimentos adquiridos ao longo do tópico para embasar a discussão.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. Edição, publicação e monitoramento

- Após a gravação, utilizem um *software* de edição para cortar trechos desnecessários, ajustar o áudio e adicionar música de fundo, se apropriado.
- Escolham uma plataforma de compartilhamento de vídeo para publicar o *videocast*.
- Façam o ***upload*** do vídeo e adicionem a ele uma descrição e palavras-chave.
- Compartilhem o *videocast* nas redes sociais.
- Monitorem o desempenho do *videocast* por meio de visualizações, curtidas e comentários. Usem essas informações para melhorar suas próximas produções.

Upload: processo de transferência de fotos, vídeos e outros tipos de arquivo do computador ou de outro dispositivo para a internet.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Deepfake

Deepfake é a tecnologia da ilusão digital. Por meio do uso de inteligência artificial, são criados vídeos, áudios ou imagens tão realistas que é difícil perceber se são ou não reais. Pode ser usado tanto para produzir conteúdos de humor quanto para disseminar informações falsas.

Recursos interativos

Play

Ele pode ser acionado para reproduzir vídeos ou ouvir notícias e histórias.

Flipboard

Permite explorar e criar revistas digitais organizando uma seleção de conteúdos com os temas favoritos do usuário.

Compartilhamento de notícias

As notícias publicadas em *sites* são detalhadas e atualizadas, oferecendo informações mais completas. As postagens em redes sociais são curtas e interativas, captam a atenção dos usuários da internet e incentivam a interação.

Videocast

Videocast é a combinação de *podcast* e vídeo. É uma mídia audiovisual, geralmente publicada em episódios para informar, entreter ou educar.

⚠ Muitas vezes, é difícil perceber o que é realidade e o que é ilusão no mundo digital. É importante conhecer a fonte e a intenção da publicação que vemos e ouvimos na internet.



4ZEVAR/SHUTTERSTOCK.COM

VECTOR IMAGE PLUS/SHUTTERSTOCK.COM

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

a) Espera-se que os estudantes descrevam os elementos da imagem, identificando um cesto com itens alimentícios (legumes, queijo, suco de fruta e pão) saindo da tela de um *smartphone*. Para essa resposta, é interessante propor a eles que listem (com o máximo de detalhes possível) o que compõe a imagem, como se a estivessem descrevendo para alguém que não pudesse vê-la.

TÓPICO 4

Cooperar, compartilhar e ganhar

- Economia de compartilhamento
- Recurso interativo: *player* de rádio
- Resumo de reportagem de rádio
- Rádio universitária
- Consumo colaborativo



BRO CROCK/SHUTTERSTOCK.COM

Composição de imagens para representar compras virtuais.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que você observa na imagem?

b) O que a imagem representa? Explique.

b) Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes digam que, por meio do *smartphone* com acesso à internet, é possível fazer compras *on-line*.

c) Em sua opinião, de que modo essa imagem se relaciona ao conteúdo deste tópico? Justifique.

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes façam a relação entre a imagem e os serviços de comércio por meio de aplicativos de celular.

Economia de compartilhamento

Você já compartilhou objetos ou serviços com pessoas que precisavam deles? Já precisou utilizar esse tipo de compartilhamento?

A **economia de compartilhamento** é formada por práticas econômicas baseadas na colaboração e no engajamento por meio de plataformas digitais e aplicativos. Nesse tipo de economia, prestadores de serviços, produtores e vendedores podem se conectar diretamente com o consumidor.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em uma roda de conversa, explore a imagem de abertura do tópico propondo aos estudantes que pensem em outras composições de elementos visuais para representar a economia de compartilhamento. Pergunte a eles, por exemplo: "De que forma uma composição visual poderia estar organizada para representar os desafios da economia de compartilhamento?".

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **carrossel de imagens Seu, meu ou nosso? A economia de compartilhamento** examina diferentes serviços que aplicam os princípios da economia de compartilhamento em seu modelo de negócios.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Entender o que é economia de compartilhamento.
- Compreender o conceito de consumo colaborativo.
- Comparar e analisar diferentes mídias (de áudio e de texto escrito), compreendendo as vantagens e as peculiaridades de cada uma na disseminação de informações.
- Identificar serviços ou produtos que podem ser compartilhados a fim de contribuir para uma economia mais sustentável.
- Participar de discussões sobre os benefícios do consumo colaborativo e o impacto da economia de compartilhamento na sociedade e no meio ambiente.
- Criar anúncio de produtos, serviços ou eventos para publicar em plataforma colaborativa, utilizando linguagem persuasiva e direta.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, explora-se a dinâmica da economia de compartilhamento, que, por meio da colaboração e do uso de plataformas digitais, oferece alternativas sustentáveis e eficientes ao modelo tradicional de consumo. Os estudantes são incentivados a refletir sobre essa abordagem, a qual possibilita a troca, o empréstimo e a contratação de serviços de maneira que beneficie tanto os indivíduos quanto a comunidade, e a discutir o consumo colaborativo, que reduz o desperdício, promovendo a conservação do meio ambiente e uma economia mais sustentável.

Dimensões da cultura digital: Letramento digital, identidade digital, economia digital, cidadania digital e ética e responsabilidade digital.

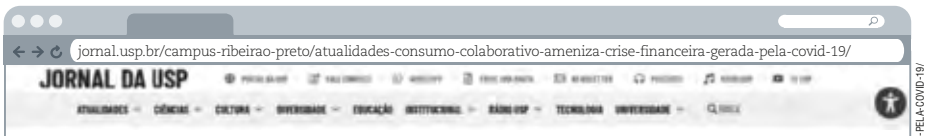
ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

É possível abordar o tema considerando aspectos relacionados ao meio ambiente, à cidadania e à economia. Em relação ao meio ambiente, no contexto da economia compartilhada, em vez de as pessoas adquirirem bens, elas poderiam realizar a troca, o compartilhamento, o empréstimo ou o aluguel de bens entre usuários de uma comunidade digital. Além disso, esse modelo pode ser considerado mais sustentável que os tradicionais por não demandar a posse exclusiva de um bem. Por exemplo, muitas vezes, um negócio não precisa ter sede fixa ou mesmo equipamentos próprios para que o trabalho ocorra; logo, seria possível compartilhar o espaço e as ferramentas. Nesse caso, o foco está no acesso ao uso, não na posse.

Em contrapartida, há um extenso debate sobre os direitos trabalhistas nas economias compartilhadas, pois diversas plataformas (de transporte compartilhado, de locação de imóveis e equipamentos, de troca de produtos etc.) oferecem uma opção de trabalho ainda não regulamentada para quem está desempregado ou não tem formação especializada (curso técnico ou universitário). Caso haja estudantes trabalhadores na turma, convém enfatizar esse aspecto. Ademais, a economia de compartilhamento interfere na lógica dos mercados em que está presente. Um aplicativo de comércio de frutas e legumes sob demanda, por exemplo, provoca impacto nos pontos de venda tradicionais desses alimentos.

Ao abordar a **atividade 3**, incentive os estudantes a refletir sobre os prós e os contras desse tipo de economia com base nas próprias experiências. Pergunte-lhes se utilizam redes sociais ou aplicativos para vender, trocar ou alugar bens e comente que essa prática combate o desperdício, bem como ajuda as pessoas a economizar no dia a dia, uma vez que o gasto com um produto novo seria maior do que com um produto usado em bom estado. Caso queira aprofundar o tema com os estudantes, solicite a eles que pesquisem informações sobre consumo colaborativo. Em momento posterior, depois de realizarem a pesquisa, organize uma roda de conversa e fomente uma discussão sobre sustentabilidade e educação financeira.

Leia a seguir o resumo de uma reportagem.



HTTPS://JORNAL.USP.BR/CAMPUS-RIBEIRAO-PRETO/ATUALIDADES-CONSUMO-COLABORATIVO-AMENIZA-CRISE-FINANCEIRA-GERADA-PELA-COVID-19/

Consumo colaborativo ameniza crise financeira gerada pela covid-19

A falta de empregos e as dificuldades financeiras fazem com que a população brasileira busque se reinventar e sobreviver durante a crise do novo coronavírus. [...]

Segundo o professor Eliezer Martins Diniz, do Departamento de Economia da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto (FEA-RP) da USP, uma das alternativas mais benéficas, para atravessar esse período conturbado, é o consumo colaborativo.

O professor explica que esse tipo de consumo é caracterizado por trocas, empréstimos e contratação de serviços. Portanto, não é focado na posse de bens, e sim no uso e no acesso dos bens materiais. "Eu não preciso ter uma bicicleta, se não a uso frequentemente, eu posso alugá-la por um determinado tempo e depois devolvê-la", afirma Diniz.

O professor conta que, apesar de existir há muitos anos, o consumo colaborativo volta a ganhar força com a internet. Segundo ele, as redes sociais facilitam as trocas entre as pessoas. Diniz também chama a atenção para os *sites* e aplicativos existentes focados na proposta, como no caso dos aplicativos de compartilhamento de carona. Além de possibilitar maior economia, continua o professor, o consumo colaborativo é bastante sustentável e diminui os desperdícios. Fato que contribui muito para a preservação do meio ambiente.

COLTRI, Flavia. Consumo colaborativo ameniza crise financeira gerada pela covid-19. **Jornal da USP**, Ribeirão Preto, 29 jun. 2020. Disponível em: https://jornal.usp.br/campus-ribeirao-preto/atualidades-consumo-colaborativo-ameniza-crise-financeira-gerada-pela-covid-19/. Acesso em: 8 maio 2024.

Uma crise econômica desencadeada pelas restrições impostas durante a pandemia da covid-19.

1. Segundo o texto, escrito em 2020, o que ocorria naquela época no Brasil?
2. De acordo com o professor Eliezer Martins Diniz, o que caracteriza o consumo colaborativo? Segundo o professor, o consumo colaborativo é caracterizado por trocas, empréstimos e contratação de serviços.
3. Quais são os benefícios desse tipo de consumo? Além de os consumidores economizarem dinheiro, esse tipo de consumo contribui para a preservação do meio ambiente, pois diminui desperdícios.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

RODA DE CONVERSA

- Que serviços ou produtos podem ser compartilhados e contribuir para uma economia mais sustentável? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

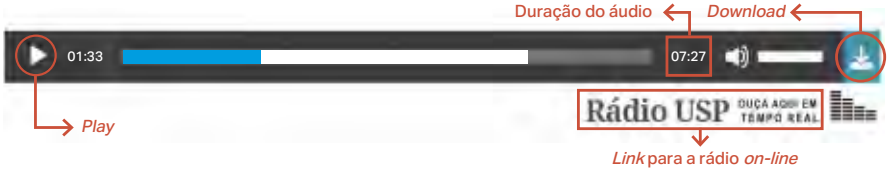
COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: *player* de rádio

O texto que você leu é o resumo de uma reportagem feita pela **Rádio USP** e publicada no *site* do **Jornal da USP**. No *site*, é possível ler o texto e também ouvir a reportagem original. A indicação do áudio da rádio é feita com um ***player***.

Player: reprodutor multimídia utilizado para acessar uma faixa de áudio ou vídeo em uma página na internet.

Observe os ícones do *player*.



HTTPS://JORNAL.USP.BR/CAMPUS-RIBEIRAO-PRETO/ATUALIDADES-CONSUMO-COLABORATIVO-AMENIZA-CRISE-FINANCEIRA-GERADA-PELA-COVID-19/

Quando o usuário clica no botão *play*, dá início à escuta do áudio. No início e no fim da faixa, é indicado o tempo de áudio. Em "Rádio USP", é possível acessar o conteúdo da rádio *on-line* em tempo real. Ao clicar no ícone azul, o usuário pode fazer o *download* da reportagem para ouvi-la em outro momento.

Considerando essas informações, faça as atividades a seguir.

1. Marque com **X** a afirmação correta.

( ) Ao clicar no nome da rádio, é possível apenas ouvir o áudio da reportagem.

(X) Ao clicar no ícone azul, o ouvinte pode baixar o conteúdo em seu computador ou *smartphone* para ouvi-lo em outro momento.

2. Qual é a duração da reportagem indicada no *player*?

Tempo total de 7 minutos e 27 segundos.

3. O que representa o tempo indicado de "01:33"?

Representa o tempo de audição do áudio até aquele momento.

PARA AMPLIAR

- CONSANI, Marciel. **Como usar o rádio na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2007.

Caso queira ampliar o trabalho com faixas de áudio ou criar uma rádio na escola, a leitura desse livro lhe trará ótimos subsídios. A obra apresenta uma análise detalhada do uso do rádio como meio eficaz de apoio ao processo de ensino e aprendizagem, além de conter sugestões de diferentes atividades com a linguagem do rádio. O autor discute a importância histórica do rádio e sua evolução até se tornar uma ferramenta relevante no ambiente escolar e ressalta a capacidade dessa mídia para alcançar diferentes camadas da população, o que é particularmente útil na Educação de Jovens e Adultos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Espera-se que, ao discutir a questão proposta na **Roda de conversa**, os estudantes identifiquem a economia compartilhada e o consumo colaborativo como práticas que se conectam e podem beneficiar tanto os consumidores quanto quem oferece produtos ou serviços. Entre os produtos e serviços que podem ser compartilhados, é possível que mencionem viagem de carro, empréstimo de objetos, troca de produtos etc.

Em **Componentes da mídia**, acesse o áudio para os estudantes compararem o resumo que leram com a versão original da reportagem. Ressalte o fato de que, ao ouvir a gravação, é possível identificar os trechos editados pelo jornal para o texto escrito ficar conciso. Chame a atenção da turma para as características da reportagem de rádio, como apresentação do assunto, entonação de voz da jornalista e do entrevistado, pausas, ritmo e pronúncia. Depois, explore o botão de *download* com os estudantes, mostrando como acessar o conteúdo direto do equipamento, no local em que foi salvo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Peça aos estudantes que leiam o título do texto e observem a imagem. Em seguida, solicite a eles que levantem hipóteses sobre o que é tratado no texto e sobre a trajetória de Celso Athayde e seu empreendimento. Verifique se eles compreendem o sentido da palavra "internacionalizar", utilizada no título, e se acreditam ser algo benéfico para os negócios da personalidade retratada. Pergunte o que eles acham da postura em que o empresário foi retratado (com braços cruzados e roupa bem alinhada, em fundo neutro) e comente que se trata de um estilo de fotografia muito utilizado por pessoas que querem transmitir uma imagem de sucesso profissional. Após essa primeira conversa sobre os elementos que acompanham o texto, leia-o para os estudantes.

Durante a leitura, faça pausas para checar as hipóteses dos estudantes. Aproveite para tirar dúvidas de compreensão e vocabulário.

Os ganhos de compartilhar bens

No consumo colaborativo, os recursos são utilizados de maneira eficiente, pois são compartilhados entre várias pessoas ou organizações.

Nas favelas e nos bairros periféricos de cidades brasileiras, o consumo colaborativo é praticado como um meio de combater as desigualdades.

Leia o texto a seguir.

exame.com/esg/celso-athayde-transformou-a-favela-em-um-grande-mercado-seu-proximo-passo-e-internacionalizar/

exame.

Celso Athayde transformou a favela em um grande mercado. Seu próximo passo é internacionalizar



LEANDRO FONSECA/EXAME

HTTPS://EXAME.COM/ESG/CELSO-ATHAYDE-TRANSFORMOU-A-FAVELA-EM-UM-GRANDE-MERCADO-SEU-PROXIMO-PASSO-E-INTERNACIONALIZAR/

[...]

Fundada por ele [Celso Athayde] no início dos anos 2000, junto com outros integrantes do movimento *rap*, a Central Única das Favelas (Cufa) é atualmente a maior organização não governamental focada nesse tipo de território no mundo – engana-se quem pensa que favela só existe no Brasil. A Favela ***Holding***, conglomerado de empresas com atuação exclusiva em favelas que Athayde criou, acaba de incorporar mais duas empresas. E a Expo Favela, seu mais recente empreendimento, em sua segunda edição, se tornou um evento nacional, com eventos em diversos estados.

Holding: sociedade que controla a participação de empresas em um negócio.

A novidade que Athayde foi compartilhar com a EXAME é a evolução natural de qualquer empreendimento de grande porte: a internacionalização. O processo começou com a Cufa, que já está presente na Europa, nos Estados Unidos e na África. Agora é a vez

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

da FHolding, seu braço de negócios. "Você pode chamar de vila, de quebrada, de gueto, do que quiser. São sinônimos de favela", diz Athayde. "A ONU aponta que, em 2025, teremos mais de 2 bilhões de pessoas vivendo nesses territórios. Mas, eu não quero exportar favelas, e sim as soluções desenvolvidas nas favelas e para resolver os problemas das favelas."

Pelo fim das favelas

O termo favela já foi um pejorativo para designar o que o IBGE [Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística] classifica como "aglomerados subnormais". Desde o início de seu trabalho como líder comunitário, Athayde buscou desassociar o termo a seu aspecto negativo, de carência. A questão, diz ele, não é romantizar a favela nem esconder seus problemas. É mostrar que, embora falte infraestrutura e serviços básicos a que todo cidadão tem direito, o favelado não é um carente. "Favela é potência", afirma, sempre que pode, o empresário.

[...]

CAETANO, Rodrigo. Celso Athayde transformou a favela em um grande mercado. Seu próximo passo é internacionalizar. **Exame**, 26 jun. 2023. Disponível em: https://exame.com/esg/celso-athayde-transformou-a-favela-em-um-grande-mercado-seu-proximo-passo-e-internacionalizar/. Acesso em: 8 maio 2024.

O texto que você leu é um resumo da entrevista concedida por Celso Athayde ao *podcast* "ESG de A a Z". Com base no texto, faça o que se pede.

1. Marque com **V** as afirmações verdadeiras e com **F** as afirmações falsas.

F A Central Única das Favelas (Cufa) foi fundada apenas por Celso Athayde.

V A Cufa é a maior organização não governamental do mundo focada em favelas.

V A Expo Favela é um evento que ocorre em várias localidades no Brasil.

F Celso Athayde pretende expandir o conceito de favela para outros países.

V Athayde quer promover as soluções desenvolvidas nas favelas em outros países.

2. Em sua opinião, o que Celso Athayde quis dizer com a afirmação "Favela é potência"? Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

RODA DE CONVERSA

- Como a criação de diferentes negócios e empresas em uma favela pode ajudar os moradores do local a enfrentar problemas e desafios? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PARA AMPLIAR

- CILO, Hugo. A quebrada que dá lucro. **IstoÉ Dinheiro**, 14 abr. 2022. Disponível em: https://istoedinheiro.com.br/a-quebrada-que-da-lucro/. Acesso em: 24 maio 2024.

Se considerar oportuno, compartilhe com os estudantes essa reportagem sobre empreendedorismo nas favelas. Peça a eles que se reúnam em duplas ou trios e projete o texto ou distribua, à turma, cópias impressas dele. Em seguida, faça a leitura dos trechos que vêm antes e depois da entrevista com Celso Athayde, pois isso propiciará uma discussão mais rica e contextualizada do assunto.

Se julgar interessante, peça à turma que pesquise informações sobre o Favela Hub, iniciativa de economia de sustentabilidade. Os estudantes podem compartilhar os resultados da pesquisa por meio de seminários, da elaboração de painéis ou da realização de um minidocumentário.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após a leitura, comente que o texto aborda iniciativas empresariais em comunidades das periferias de São Paulo e do Rio de Janeiro. No caso, empresas locais atendem a demandas das comunidades, facilitando o cotidiano dos moradores e fortalecendo o senso de coletividade.

Antes de propor as atividades, pergunte aos estudantes se conhecem iniciativas parecidas no local onde moram. Em seguida, explique-lhes que o *podcast* "ESG de A a Z" trata de temas relacionados a Governança Ambiental, Social e Corporativa (ESG, na sigla em inglês). Trata-se dos três pilares usados para avaliar a sustentabilidade e o impacto das práticas de uma empresa ou organização.

Na **atividade 2**, espera-se que os estudantes percebam que Celso Athayde se refere à forma como os moradores de favelas encontram soluções para a redução da desigualdade e à capacidade de produção de riqueza dessas comunidades.

Na **Roda de conversa**, propõe-se uma discussão sobre os impactos do estabelecimento de negócios e empresas em favelas, como a criação de empregos, o aumento da renda e o desenvolvimento das habilidades profissionais dos moradores, além da ampliação do acesso a produtos e serviços. Para aprofundar a exploração do tema, conduza a discussão propondo aos estudantes perguntas como: "Qual é a importância de fazer o dinheiro local circular na comunidade?"; "Que tipo de transformação o empreendedorismo pode promover em favelas?".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na **questão 1**, explique aos estudantes que a reportagem em áudio pode ter um registro de linguagem mais ou menos formal, de acordo com o tema e com o público-alvo, e a entonação dos entrevistados ajuda a entender o significado de frases incompletas. Com extensão variável, são produzidas para informar o ouvinte e manter a audiência de determinado veículo. Já os resumos publicados em *sites* costumam ter um registro mais formal e linguagem objetiva, com vocabulário padronizado e direto, e pouco uso de jargões ou coloquialismos. Apresentam parágrafos curtos e frases completas e informativas, podendo incluir citações diretas ou indiretas, pois seu propósito principal é informar, de maneira rápida e direta, o leitor.

Ao discutir a **questão 2** com os estudantes, verifique se eles observam que as reportagens em áudio são acessíveis a pessoas com deficiência visual ou que não tenham sido alfabetizadas. Comente que, no entanto, essas reportagens apresentam limitações para quem tem deficiência auditiva. Tais limitações podem ser contornadas com a disponibilização de recursos *on-line*, como transcrições. Os resumos, por sua vez, são acessíveis a pessoas com deficiência auditiva, mas não a pessoas com deficiência visual ou que não tenham sido alfabetizadas, limitação que também pode ser contornada com o recurso de leitura automática ou com a conversão do texto em voz.

Ao tratar da **questão 3**, deixe os estudantes expressarem à vontade suas preferências, justificando-as com argumentos.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Reportagem em áudio *versus* resumo de áudio publicado em *site*

A essência da informação é a mesma nas duas mídias, mas há diferenças entre ouvir uma reportagem na rádio e ler seu resumo no *site*.

Releia um trecho do resumo da reportagem publicada no *site* do **Jornal da USP**.

> Segundo o professor Eliezer Martins Diniz, do Departamento de Economia da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto (FEA-RP) da USP, uma das alternativas mais benéficas, para atravessar esse período conturbado, é o consumo colaborativo.
>
> O professor explica que esse tipo de consumo é caracterizado por trocas, empréstimos e contratação de serviços. Portanto, não é focado na posse de bens, e sim no uso e no acesso dos bens materiais.

Agora, leia a transcrição desse mesmo trecho do áudio da **Rádio USP**.

> **Flávia Coltri** – Uma das alternativas que podem ser mais benéficas é o consumo colaborativo que, apesar de existir há muitos anos, volta a ganhar força com a internet. Para entender mais sobre o assunto e saber como funciona esse tipo de consumo, ouvimos o professor Eliezer Martins Diniz do Departamento de Economia, da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da USP em Ribeirão Preto.
>
> **Eliezer Martins Diniz** – Consumo colaborativo é um tipo diferente de consumo. O consumo normal nós estamos acostumados a adquirir bens. Você vai, por exemplo, adquirir um automóvel, você vai ter um plano de adquirir uma bicicleta e assim por diante. No caso do consumo colaborativo, se você eventualmente quiser realmente adquirir um bem, você vai priorizar adquirir um bem usado. Caso contrário, a sua ênfase vai ser outra, vai ser no uso de um bem, vai ser no acesso a um bem.
>
> COLTRI, Flavia. Consumo colaborativo ameniza crise financeira gerada pela covid-19. **Jornal da USP**, Ribeirão Preto, 29 jun. 2020. Disponível em: https://jornal.usp.br/campus-ribeirao-preto/atualidades-consumo-colaborativo-ameniza-crise-financeira-gerada-pela-covid-19/. Acesso em: 8 maio 2024.

Compare as duas mídias e responda às questões a seguir.

1. Que diferenças você observou entre os dois textos?
2. Em sua opinião, quem pode se beneficiar com as reportagens em áudio?
3. Qual das duas mídias você escolheria para se informar sobre o assunto?

1, **2** e **3**. Respostas pessoais. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

A acessibilidade digital engloba as práticas e os recursos que tornam *sites* e outras plataformas digitais utilizáveis por todas as pessoas. É regida por diretrizes, sobretudo pelas Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) – "Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo da *Web*". O governo brasileiro segue o Modelo de Acessibilidade em Governo Eletrônico (eMAG). Esse conjunto de recomendações está alinhado às WCAG e visa garantir que os *sites* governamentais sejam acessíveis a todos, com recursos como leitor de tela, ampliação de texto, teclado adaptado e ajuste de contraste. É possível obter mais informações no *link* https://www.gov.br/pt-br/acessibilidade (acesso em: 24 maio 2024).

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

Criação de anúncio para plataforma colaborativa

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Com a orientação do professor, você vai criar o anúncio de um produto, serviço ou evento para publicar em uma plataforma utilizada para compartilhamento.

Siga estas orientações para produzir seu anúncio.

1. Preparação

- Revise o que aprendeu sobre economia de compartilhamento.
- Pense em produtos, serviços ou eventos que podem ser integrados a esse modelo econômico.
- Decida o tipo de transação que você pretende fazer: emprestar, alugar ou vender um produto, prestar um serviço ou promover um evento.

2. Escolha dos pontos principais

- **Produto** – informe as características importantes do produto, o estado de conservação e o tempo de uso.
- **Serviço** – descreva o serviço que você pretende prestar, como costurar, bordar, fazer limpeza, consertar objetos, reformar móveis ou reparar computadores.
- **Evento** – informe o local, a data e a finalidade do evento, como angariar fundos para uma causa social, realizar exposição de artesanato local ou vender alimentos orgânicos.

3. Escrita do anúncio

- Inicie o texto do anúncio com uma frase de efeito que atraia a atenção do leitor. Use um verbo no imperativo, como "transforme", "utilize", "economize" e "junte-se".
- Descreva os benefícios e as características do produto, serviço ou evento. Use para isso frases curtas.
- Explique como o produto, serviço ou evento pode solucionar problemas comuns do dia a dia ou melhorar a qualidade de vida de quem o adquirir.

Veja um exemplo.

Você precisa de uma bicicleta? Eu alugo!
Bicicleta seminova, em perfeito estado de conservação.
Diárias com preços camaradas.
Para mais informações, ligue para (00) 00000-0000.
Compartilhar. Por um mundo mais sustentável.



GILANG PRIHARDONO/SHUTTERSTOCK.COM

4. Revisão

- Antes de finalizar, revise seu anúncio para assegurar-se de que todas as informações estão corretas e a mensagem está atraente e fácil de entender.

5. Publicação

- Compartilhe seu anúncio nas redes sociais da turma ou da escola.

PARA AMPLIAR

- CONHEÇA as vantagens da economia colaborativa. **Sebrae**, 3 abr. 2017. Disponível em: https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/artigoshome/economia-colaborativa-a-tendencia que-esta-mudando-o-mercado,49115f4cc443b510VgnVCM1000004c00210aRCRD. Acesso em: 24 maio 2024.

Esse artigo, disponível no *site* do Sebrae, trata das vantagens da economia colaborativa. Se possível, leia-o com os estudantes para adquirir mais informações sobre o assunto.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Criar e conectar**, oriente os estudantes a elaborar um anúncio em conformidade com a dinâmica da economia de compartilhamento. Essa abordagem proporciona uma experiência de aprendizagem prática, além de possibilitar o reconhecimento, pelos estudantes, dos benefícios reais desse tipo de economia tanto para o indivíduo quanto para a comunidade. Encoraje os estudantes a pensar em recursos que poderiam ser compartilhados de maneira mais eficaz, como livros didáticos, ferramentas, roupas ou, até mesmo, habilidades e conhecimentos. Proponha-lhes que elaborem os anúncios para *sites* e aplicativos já existentes ou criem um canal virtual de compartilhamento para a comunidade escolar ou do entorno da escola e depois produzam os anúncios. Oriente a turma a considerar aspectos de *marketing*, como público-alvo, palavras-chave eficazes em motores de busca e clareza da mensagem. Fomente uma discussão sobre segurança e privacidade no compartilhamento de itens pessoais na internet e maneiras de gerenciar essas preocupações em uma plataforma de compartilhamento.

Por fim, reserve um tempo para uma sessão de revisão e *feedback*, na qual os estudantes apresentem os anúncios à turma e recebam sugestões.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A fim de verificar se os objetivos de aprendizagem foram atingidos, peça aos estudantes que escrevam uma reflexão individual sobre o que aprenderam neste tópico. Solicite-lhes que se guiem pelas seguintes questões: "O que é a economia de compartilhamento e como ela se diferencia do consumo tradicional?"; "Quais são os benefícios do consumo colaborativo para a sociedade e o meio ambiente?"; "Como a tecnologia facilita as práticas de compartilhamento?". Oriente-os a incluir exemplos de aplicação desses conceitos na vida cotidiana. Concluída a produção escrita individual, peça aos estudantes que se organizem em duplas e compartilhem suas ideias com o colega. Proponha-lhes que discutam as vantagens da economia de compartilhamento em diferentes contextos e pensem em iniciativas para a comunidade em que vivem.

Finalize a aula com uma discussão coletiva. Pergunte aos estudantes o que mais os surpreendeu sobre a economia de compartilhamento e quais ideias ou práticas pretendem adotar após o estudo do tópico. Reforce a importância da colaboração, da eficiência no uso de recursos e da sustentabilidade. Destaque o fato de que essas práticas ajudam não apenas a economizar dinheiro, mas também a construir uma comunidade mais conectada e solidária.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Economia de compartilhamento

A economia de compartilhamento é composta de práticas econômicas que se apoiam na colaboração entre pessoas de uma comunidade e no engajamento facilitado por plataformas digitais e aplicativos.

Consumo colaborativo

Esse tipo de consumo tem como base o compartilhamento (aluguel, troca, empréstimo ou doação de recursos, produtos ou serviços). Ele contrasta com o modelo tradicional de consumo, no qual cada consumidor compra e possui os bens. No consumo colaborativo, os recursos são utilizados de maneira mais eficiente, pois são compartilhados entre várias pessoas ou organizações.

Recurso interativo: *player* de rádio

Player de rádio é uma ferramenta digital incorporada ou integrada a um *site*. Ao clicar no ícone "*play*", os usuários podem ouvir, diretamente no navegador, transmissões de rádio ao vivo ou gravadas.

Resumo de reportagem de rádio

Os resumos de reportagens de rádio publicados em *sites* são textos concisos que apresentam os principais pontos que elas abordam. São geralmente publicados nas plataformas *on-line* em que os programas podem ser acessados, proporcionando aos usuários uma forma rápida de conhecer o conteúdo do episódio antes de ouvi-lo. Eles servem, portanto, como uma ferramenta de pré-visualização para atrair novos ouvintes. Além disso, são úteis para as pessoas que buscam informações específicas ou que desejam retomar os temas abordados sem ouvir o programa inteiro novamente.

Rádio universitária

Rádios universitárias *on-line* abordam temas contemporâneos e divulgam descobertas e estudos científicos, promovendo a produção acadêmica para o público geral. Nessas rádios, é comum a produção de reportagens que incluem explicações de especialistas na área do assunto tratado.



KATEPILKO/SHUTTERSTOCK.COM

A comunicação cordial e respeitosa é um elemento importante durante a negociação de produtos ou serviços nos espaços digitais.

PARA AMPLIAR

- O QUE é economia circular e quais seus princípios? **eCycle**. Disponível em: https://www.ecycle.com.br/economia circular/. Acesso em: 24 maio 2024.

Esse artigo trata da economia circular, um modelo sustentável inspirado nos ciclos da natureza. Com base nesse modelo, defendem-se mudanças no *design*, na produção e no consumo de bens e contínuas reutilização e reciclagem de materiais. Visando minimizar a geração de resíduos, esse tipo de economia se opõe à economia linear, que segue o padrão de "extrair, produzir e descartar" e promove bens que possam ser desmontados, reparados e reciclados. Sua implementação requer a colaboração entre empresas, governos e consumidores.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

b) Resposta pessoal. Os estudantes podem, por exemplo, levantar a hipótese de que a mulher da foto recebeu uma notícia ruim; por isso, está triste ou angustiada. Podem também considerar a ideia de que ela está se sentindo sozinha, a despeito da proximidade física com outras pessoas. Eles podem, ainda, relacionar essa situação a experiências pessoais.

TÓPICO 5

Medo de ficar de fora

- Fomo
- Artigo informativo
- Recurso interativo: *newsletter*
- *Post* informativo



TERO VESALAINEN/SHUTTERSTOCK.COM

Mulher em lugar movimentado.

a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, como a de que a pessoa está se sentindo triste, angustiada ou sozinha.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Como a mulher que está com as mãos no rosto parece estar se sentindo?

b) Por que alguém pode se sentir dessa forma com tantas pessoas ao redor?

O que é a síndrome de Fomo

Fomo é a sigla da expressão *Fear of Missing Out*, que significa "medo de ficar de fora". Ela é usada para nomear a ansiedade que as pessoas sentem quando acreditam que estão perdendo experiências ou eventos importantes.

Sintomas da **síndrome de Fomo** costumam ser notados quando as pessoas se obrigam a estar conectadas para não perder o que está acontecendo nas redes sociais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o conceito de *Fear of Missing Out* (Fomo).
- Compreender a função da *newsletter* e identificar suas características.
- Desenvolver técnicas para regular o uso de tecnologias digitais, a fim de obter um equilíbrio saudável entre a vida *on-line* e a vida *off-line*.
- Refletir sobre as repercussões das interações *on-line*.
- Desenvolver condutas éticas e empáticas no ambiente digital.
- Criar conteúdo digital responsável: um *post* informativo em rede social.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, será explorada a síndrome, cada vez mais comum na sociedade contemporânea, denominada *Fear of Missing Out* (Fomo) – "medo de ficar de fora". Serão discutidas as implicações dessa síndrome e seus efeitos na saúde mental das pessoas, nas relações sociais e na percepção da realidade. Serão também abordadas as características de uma *newsletter*, além das diferenças entre artigo informativo em portal de notícias e *post* informativo em redes sociais.

Dimensões da cultura digital: Saúde e bem-estar digital, identidade digital e letramento digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Proponha a estudantes de diferentes faixas etárias que comentem suas impressões sobre o título do tópico. O que é o "medo de ficar de fora"? Os mais velhos podem dizer que não existia esse medo quando não tinham acesso ao celular conectado à internet. Depois, peça aos mais jovens que compartilhem suas sensações a respeito do assunto.

Pergunte a todos quanto tempo, no máximo, já conseguiram ficar sem acessar o celular e como se sentiram quando voltaram a utilizá-lo.

Depois de dar a oportunidade a todos de se expressarem, inicie a interpretação da imagem. Convide os estudantes a dizer o que visualizam na imagem e quais são os sentimentos que ela provoca neles. Com essa atividade, pretende-se despertar a empatia nos estudantes, bem como promover o levantamento de hipóteses de leitura, ao utilizar pistas visuais da imagem associadas ao título do tópico.

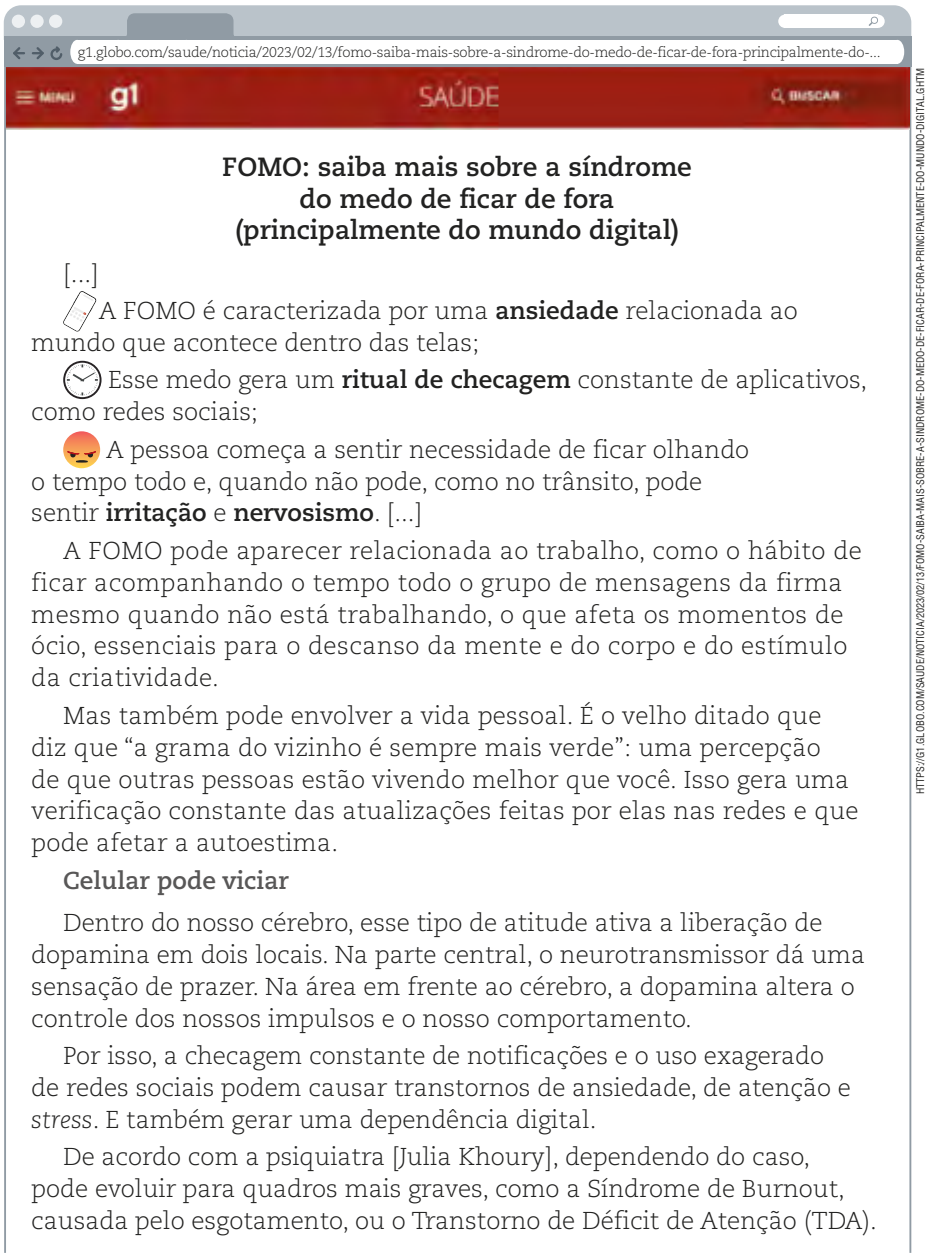
ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia o texto com os estudantes, considerando que eles apresentam diferentes níveis de habilidades de leitura. É preciso, portanto, abordar estratégias inclusivas para que todos possam compreender, interessar-se pelo tema e ampliar suas habilidades de letramento.

Sugere-se utilizar uma das estratégias indicadas a seguir.

- Leitura dirigida: lidere a leitura em voz alta, pausando periodicamente para explicar vocabulário difícil ou conceitos-chave. Isso ajuda a garantir que todos os estudantes acompanhem o conteúdo, independentemente de seu nível de leitura. Destaque estes termos citados no texto: "ansiedade", "estímulo", "neurotransmissor", "dopamina", "síndrome de *Burnout*" ou outros sugeridos pelos estudantes.
- Grupos de leitura: peça aos estudantes que se organizem em grupos de leitura, atribuindo previamente um parágrafo para cada estudante. Combine a leitura deles com a sua e dê tempo para que se preparem para a leitura coletiva. Priorize parágrafos mais longos ou mais difíceis para os estudantes que apresentem mais fluência na leitura. Certifique-se de que todos do grupo estão acompanhando a leitura e incentive-os a colaborar uns com os outros ao longo da atividade.
- Perguntas guiadas: antecipe as perguntas propostas no tópico para verificar a compreensão dos estudantes. Debata-as antes de solicitar o registro e verifique se, de modo geral, houve compreensão por parte da turma.

Leia a seguir o trecho de um artigo informativo.



MARKOBABIC/SHUTTERSTOCK.COM

HTTPS://G1.GLOBO.COM/SAUDE/NOTICIA/2023/02/13/FOMO-SAIBA-MAIS-SOBRE-A-SINDROME-DO-MEDO-DE-FICAR-DE-FORA-PRINCIPALMENTE-DO-MUNDO-DIGITAL.GHTM

FOMO: saiba mais sobre a síndrome do medo de ficar de fora (principalmente do mundo digital)

[...]

A FOMO é caracterizada por uma **ansiedade** relacionada ao mundo que acontece dentro das telas;

Esse medo gera um **ritual de checagem** constante de aplicativos, como redes sociais;

A pessoa começa a sentir necessidade de ficar olhando o tempo todo e, quando não pode, como no trânsito, pode sentir **irritação** e **nervosismo**. [...]

A FOMO pode aparecer relacionada ao trabalho, como o hábito de ficar acompanhando o tempo todo o grupo de mensagens da firma mesmo quando não está trabalhando, o que afeta os momentos de ócio, essenciais para o descanso da mente e do corpo e do estímulo da criatividade.

Mas também pode envolver a vida pessoal. É o velho ditado que diz que "a grama do vizinho é sempre mais verde": uma percepção de que outras pessoas estão vivendo melhor que você. Isso gera uma verificação constante das atualizações feitas por elas nas redes e que pode afetar a autoestima.

Celular pode viciar

Dentro do nosso cérebro, esse tipo de atitude ativa a liberação de dopamina em dois locais. Na parte central, o neurotransmissor dá uma sensação de prazer. Na área em frente ao cérebro, a dopamina altera o controle dos nossos impulsos e o nosso comportamento.

Por isso, a checagem constante de notificações e o uso exagerado de redes sociais podem causar transtornos de ansiedade, de atenção e *stress*. E também gerar uma dependência digital.

De acordo com a psiquiatra [Julia Khoury], dependendo do caso, pode evoluir para quadros mais graves, como a Síndrome de Burnout, causada pelo esgotamento, ou o Transtorno de Déficit de Atenção (TDA).

146

PARA AMPLIAR

- BRAZ, Erika Medeiros. Você tem F.o.M.O. (*Fear of Missing Out*)? **Poder Judiciário de Santa Catarina**. Florianópolis: TJSC, c2024. Disponível em: https://www.tjsc.jus.br/web/servidor/dicas-de-saude/-/asset_publisher/0rjJEBzj2Oes/content/voce-tem-f-o-m-o-fear-of-missing-out-. Acesso em: 24 maio 2024.

Nesse artigo, Erika Medeiros Braz discute a Fomo como um fenômeno comum na era digital, impulsionado pelas redes sociais e pela comparação da vida do usuário dessas redes com a vida de outras pessoas. A autora ainda aborda os impactos negativos da síndrome na saúde mental e na produtividade das pessoas, além de oferecer dicas para gerenciar a ansiedade gerada pela síndrome.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

"A pessoa se sente o tempo todo com excesso de estímulo, não consegue descansar", explica Julia Khoury. "A gente tem visto uma prevalência cada vez maior de pessoas com dificuldade de concentração", afirma a médica, que fez mestrado e doutorado em dependência digital.

[...]

1. Fomo é o conjunto de sintomas advindos da crença de alguns indivíduos de que estão perdendo oportunidades, eventos ou experiências que outras pessoas estão vivenciando.

PAGNO, Marina. FOMO: saiba mais sobre a síndrome do medo de ficar de fora (principalmente do mundo digital). **G1**, 13 fev. 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/saude/noticia/2023/02/13/fomo-saiba-mais-sobre-a-sindrome-do-medo-de-ficar-de-fora-principalmente-do-mundo-digital.ghtml. Acesso em: 9 maio 2024.

O **artigo informativo** é um texto, não necessariamente científico, que explica de forma objetiva determinado tema.

Converse com os colegas sobre as questões a seguir.

1. O que é a síndrome conhecida como Fomo?
2. De acordo com o artigo, o hábito de checar, fora do horário de serviço, as mensagens enviadas pela empresa em que trabalham pode afetar as pessoas? De que forma?
3. Por que passar muito tempo nas redes sociais pode afetar a autoestima de uma pessoa?
4. No texto, é citada a ação da dopamina no cérebro. A dopamina é uma substância química que desempenha um papel importante na regulação de várias funções corporais e de comportamentos. Sobre isso, assinale a afirmação correta.

2. Sim. O hábito de acompanhar mensagens no grupo da empresa onde trabalha atrapalha o ócio, momento importante para o descanso e o estímulo à criatividade das pessoas.

3. Segundo o texto, o hábito de passar muito tempo nas redes sociais pode contribuir para que a pessoa compare sua vida com a vida dos outros e passe a verificar constantemente as atualizações de perfis nas redes sociais, o que afeta negativamente sua autoestima.

[X] Quando uma pessoa fica sempre atenta às notificações ou verifica as redes sociais, o cérebro dela libera dopamina, que causa a sensação de prazer. Por causa dessa sensação, a pessoa tem o impulso de continuar *on-line*, atualizando-se nas publicações nas redes sociais.

[ ] A dopamina só é liberada quando a pessoa compartilha publicações nas redes sociais. Então, ela pode passar horas somente lendo as publicações dos perfis nessas redes sem ter problemas.

RODA DE CONVERSA

O artigo que você leu informa que passar muito tempo *on-line*, principalmente nas redes sociais, pode ser prejudicial à saúde mental das pessoas.

- Você acha importante conhecer esse tipo de informação? Por quê?

Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Discuta as questões propostas e verifique se os estudantes são capazes de apontar, com marcadores ou notas adesivas, os trechos do artigo que justificam as respostas deles. Isso ajuda a desenvolver habilidades de localização de informações e compreensão de texto. Explore com os estudantes o modo como o texto está organizado. Comente com eles, por exemplo, que a introdução do conceito, seguida por exemplos e desdobramentos, demonstra a estrutura típica de um texto expositivo. Discuta o motivo por que o autor organizou as informações dessa maneira e como isso ajuda a entender melhor o assunto.

Na **Roda de conversa**, espera-se que os estudantes reconheçam a importância dos textos com fundamentação teórica e científica sobre os impactos do uso excessivo de tecnologia na saúde mental. Para iniciar a conversa, apresente um resumo do que foi discutido, destacando os aspectos relacionados a Fomo e a seus impactos no bem-estar mental. Isso ajudará a situar a discussão e a garantir que todos estejam no mesmo patamar de entendimento. Em seguida, apresente perguntas abertas que estimulem o pensamento e a partilha. Incentive os estudantes a relacionar o tema com a própria vida e utilize exemplos concretos ou estudos de caso que ilustrem os conceitos discutidos. Encerre a conversa com um breve resumo e pergunte aos estudantes o que eles aprenderam. Isso ajuda a consolidar o conhecimento e a aplicação prática do que foi discutido.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Solicite aos estudantes que leiam com atenção o texto sobre *newsletter* em **Componentes da mídia** e reflitam sobre as informações. Apoie os que necessitam de auxílio na leitura ou organize duplas produtivas em que um estudante auxilia o outro para garantir que ambos aprendam juntos.

Para certificar-se de que estão compreendendo o texto, proponha aos estudantes perguntas como: "O que é uma *newsletter*?"; "Vocês já acessaram uma?"; Conheciam esse tipo de texto por outro nome?".

Pode ser que os estudantes conheçam *newsletter* como boletim ou mencionem receber notícias por *e-mail*.

Desenvolva um momento de discussão com base na ampliação das questões. Pergunte: "Quais são as vantagens de assinar uma *newsletter*?"; "Vocês sabem como assinar uma *newsletter*"?; "Quais são os dados que se deve ter ao assinar uma *newsletter*?".

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: *newsletter*

Newsletter é um tipo de boletim informativo que funciona como publicação periódica de uma empresa. Ela pode ser quinzenal, semanal ou mensal. Sua finalidade principal é apresentar conteúdo relevante às pessoas que integram a lista de contato da empresa, mantendo-as atualizadas.

No portal de notícias do texto que você leu, há a opção de assinar a *newsletter*. Para isso, é necessário seguir alguns passos: abrir a aba "Menu", clicar em "Serviços" e, depois, clicar em "*Newsletter*".

Ao clicar em "Inscreva-se", o usuário será direcionado a uma página na qual deve informar seu endereço de *e-mail* a fim de receber periodicamente as notícias e os artigos do *site*. Para isso, o usuário deve permitir o uso de seus dados de acordo com a política de privacidade do portal, clicando em "Continuar".

Em seguida, o usuário receberá um *e-mail* de confirmação da assinatura da *newsletter*. Ao confirmar, ele passará a receber um texto com informações, novidades e notícias no endereço de *e-mail* que informou.

Faça as atividades a seguir.

1. **Marque com V as afirmações verdadeiras e com F as afirmações falsas.**

F Para ter acesso ao conteúdo de uma *newsletter*, é necessário entrar no portal e buscar as novidades.

V A *newsletter* é uma forma prática de acessar notícias e novidades de um portal de forma rápida, pois esse conteúdo é enviado ao endereço de *e-mail* do usuário.

F Para assinar uma *newsletter*, o usuário pode discordar da política de privacidade do portal sobre o uso dos dados pessoais fornecidos.

2. **Em sua opinião, qual é a importância de realizar assinaturas de *newsletter* em *sites* de interesse pessoal? Comente.** Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem aspectos como a facilidade de acessar notícias ou artigos de fonte confiável no *e-mail* pessoal.

Uso consciente das redes sociais

No mundo virtual, nem tudo é o que parece ser. Modelos de beleza, fórmulas mágicas de sucesso, conselhos sobre saúde e sobre atividades físicas dados por falsos especialistas nas redes sociais são um caminho para a frustração e a angústia. Por isso, é importante buscar formas saudáveis de usar as redes sociais, com moderação e bom senso.

Leia o *post* a seguir.

PARA AMPLIAR

Peça aos estudantes que indiquem temas de interesse da turma e, se possível, em sala de aula, pesquise com eles *newsletters* relacionadas. Para isso, em um buscador *on-line*, digite no campo de busca "*newsletter* sobre…". Depois, proponha aos estudantes que, sozinhos, façam buscas utilizando celulares ou outros dispositivos a que tenham acesso.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA



Post da **Revista Trip** em rede social, publicado em 29 fev. 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C38G508LdVB/?igsh=MXN6OWU2cml3bDZndA%3D%3D. Acesso em: 9 maio 2024.

Com base no *post*, responda às questões a seguir.

1. Qual é o assunto principal do *post* da *Revista Trip*? Marque com **X** a resposta correta.

- [X] A cidade de Nova York está processando as redes sociais porque o sistema de saúde ficou sobrecarregado com o atendimento a jovens adoecidos pelo uso excessivo de plataformas digitais.
- [ ] Em Nova York, as redes sociais foram criadas para aliviar a sobrecarga do sistema de saúde.
- [ ] Nova York está expandindo seu sistema de saúde para melhor acomodar o uso de redes sociais.

2. Segundo o *post*, quais são as causas da ansiedade, da depressão e do isolamento social de crianças e jovens? Conte aos colegas.

2. As causas são a constante exposição a filtros de beleza, a pressão pela obtenção de *likes* e seguidores e a busca incessante por validação externa.

3. Em sua opinião, qual é a forma saudável de usar as redes sociais? Comente. Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

- FoMO: O medo de ficar de fora. **Diane Barranco**, Brasília: DF, c2024. Disponível em: https://www.psicologadianebarranco.com.br/tratamento/outros-tratamentos/fomo-o-medo-de-ficar-de-fora/. Acesso em: 24 maio 2024.

Nesse artigo publicado em seu *blog*, a psicóloga Diane Barranco define a Fomo e seus sintomas, como ansiedade, insatisfação e compulsão por checar as redes sociais. Ela explica as causas da Fomo, como a baixa autoestima e a necessidade de validação social, e comenta estratégias para superá-la, incluindo terapia, práticas de *mindfulness* e autocuidado.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para abordar o item **Uso consciente das redes sociais** da página anterior, contextualize a imagem do *post*. Chame a atenção dos estudantes para os aspectos gráficos e o que a composição de texto verbal e não verbal sugere sobre o impacto das redes sociais na saúde pública. Pergunte se conhecem a rede social na qual o *post* foi publicado e faça uma leitura dirigida da legenda do *post*, pausando para discutir as ideias importantes.

Na **questão 1**, os estudantes devem interpretar a mensagem da mídia social, além de compreender globalmente o texto lido. Na **questão 2**, incentive os estudantes a trocar ideias e confirme se eles percebem que as redes sociais costumam apresentar uma versão idealizada e, muitas vezes, irreal da vida das pessoas, o que pode impactar negativamente a saúde mental dos usuários. Por fim, verifique se, ao comentar a **questão 3**, os estudantes entendem que, em princípio, não há nada de errado em gostar de redes sociais. O hábito passa a ser um problema quando a pessoa permanece muitas horas nas redes sociais, deixa de conviver com a família e os amigos e manifesta excessiva preocupação em postar e ver as postagens de outras pessoas. Lembre os estudantes de que é nesse ponto que sintomas de Fomo podem aparecer, causando ansiedade e angústia. Deixe-os se expressar sobre o que seria o uso saudável das redes sociais e escolha palavras-chave que eles citarem na conversa para registrar na lousa. No encerramento da discussão, resuma as opiniões defendidas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Comparação entre mídias,** leia com os estudantes o texto da atividade. Em seguida, peça-lhes que comparem as características que diferenciam os textos publicados ao longo do tópico. Para ampliar, sugira-lhes que procurem outros exemplos de *posts* informativos em redes sociais. Espera-se que eles percebam algumas diferenças entre artigos informativos em portais de notícias e *posts* informativos em redes sociais. Os artigos tendem a ter o formato mais bem estruturado, com abordagem detalhada, incluindo introdução, desenvolvimento e conclusão, e são dirigidos a um público que deseja explorar profundamente os temas. Já os *posts* informativos são mais breves e diretos, idealizados para promover engajamento nas redes sociais, captando a atenção de um público variado e amplo, com informações cruciais apresentadas de forma concisa. Durante a mediação da atividade, faça perguntas aos estudantes cujas respostas estejam no quadro da atividade proposta para reforço e fixação das diferenças entre os gêneros.

Ao realizar a atividade proposta em **Criar e conectar**, os estudantes atuarão na orientação e na sensibilização de outras pessoas compartilhando o que aprenderam sobre a Fomo. Retome com eles os conteúdos abordados, destacando os sintomas e os tratamentos da síndrome. Pergunte-lhes se acreditam que seus familiares, amigos e colegas de trabalho estão cientes das implicações dessa síndrome.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Artigo informativo em portal de notícias *versus post* informativo em rede social

Releia o artigo publicado em um portal de notícias, nas páginas 146 e 147, e o *post* publicado em uma rede social, na página 149. Eles são informativos e abordam as consequências do uso excessivo das redes sociais.

Marque com **X** as características que são próprias do artigo informativo e as que são próprias do *post* informativo.

Características	Artigo informativo	*Post* informativo
O texto costuma ser longo, organizado em parágrafos e subtítulos.	X	
O texto costuma ser curto, para uma leitura rápida.		X
A informação é completa e detalhada.	X	
A informação é concisa e apresenta apenas os pontos essenciais.		X
É escrito para chamar rapidamente a atenção do leitor.		X
É escrito para o leitor que quer obter informação completa sobre um assunto.	X	

CRIAR E CONECTAR

Produção de *post* informativo em rede social

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você estudou a síndrome de Fomo, refletiu sobre as consequências para a saúde do uso excessivo de redes sociais e comparou um artigo informativo com um *post* informativo.

Agora, você vai produzir um *post* informativo que resuma o que você aprendeu sobre o "medo de ficar de fora". Para isso, siga as orientações.

1. Planejamento

- Defina o público a quem você quer se dirigir. Isso vai determinar a linguagem que você vai usar e os aspectos que vai abordar.
- Selecione as informações mais importantes que você quer compartilhar; por exemplo, a definição de Fomo, o modo como essa síndrome afeta a saúde mental das pessoas ou as dicas para reduzir o tempo de uso das redes sociais.

2. Apresentação do tema

- Comece a escrever o texto do *post* apresentando o tema. Use uma frase curta e impactante para atrair a atenção do leitor.
- Selecione uma imagem que chame a atenção para sua mensagem.

Para a etapa **1. Planejamento**, oriente os estudantes a definir o público-alvo. Isso os ajudará na escolha da linguagem e dos pontos a serem destacados. Depois, discuta com eles os pontos mais relevantes do assunto, pois isso gerará as informações principais do *post*.

Durante a etapa **2. Apresentação do tema**, incentive os estudantes a começar o *post* com uma introdução cativante que chame a atenção do leitor. Uma pergunta retórica ou uma estatística surpreendente pode ser um bom ponto de partida. Sugira-lhes que usem uma imagem impactante para complementar o texto, algo que ilustre visualmente os pontos trabalhados e o conceito de Fomo.

Para a etapa **3. Escrita do texto**, peça aos estudantes que desenvolvam o tema com concisão, incluindo exemplos práticos ou citações do material estudado. Encoraje a inclusão de dicas para minimizar o impacto do Fomo. A etapa **4. Revisão do texto** pode ser realizada de forma coletiva para ajustar a linguagem e garantir a concisão e a precisão das informações.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

3. Escrita do texto

- De maneira simples e breve, explique o assunto e dê exemplos práticos.
- Dê sugestões para solucionar o problema apresentado.
- Encerre o *post* convidando os leitores a refletir sobre o uso que eles fazem das redes sociais e sobre a importância da proteção do bem-estar emocional.

4. Revisão do texto

- Revise o texto para verificar se a linguagem está adequada ao público que você quer alcançar e se as normas da língua portuguesa foram seguidas.

5. Publicação

Caso não seja possível fazer a publicação em rede social, convide os estudantes a criar o *post* em uma folha avulsa e compartilhá-lo no mural da sala de aula ou da escola para que todos possam ver e comentar.

- Compartilhe o *post* na rede social da turma.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Fomo

Fomo é a sigla da expressão em inglês *Fear of Missing Out*, que significa "medo de ficar de fora". Síndrome de Fomo é o nome dado a um conjunto de sintomas, como ansiedade e depressão, causados pela sensação de estar perdendo experiências e novidades sobre outras pessoas.

Recurso interativo: *newsletter*

A *newsletter* é um boletim informativo disponibilizado gratuitamente por portais de notícias, *sites* de empresas, jornais e revistas.

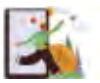
Artigo informativo

Os artigos informativos publicados em portais de notícia são textos que tratam de determinado tema com base em pesquisas e consulta a especialistas no assunto.

***Post* informativo**

Os *posts* informativos em redes sociais são textos curtos, com linguagem apelativa, para atrair rapidamente a atenção do leitor. Geralmente, eles oferecem apenas as informações mais importantes sobre o assunto tratado.

É importante gerenciar o tempo que se passa nas redes sociais, pois o hábito de verificar as atualizações e as postagens constantemente pode afetar a saúde mental e emocional, causando ansiedade, depressão, irritação e isolamento.



RUMKA VODKI/ SHUTTERSTOCK.COM

DICA CULTURAL

- Vídeo **Cientistas descobriram os segredos do vício em redes sociais**, produzido pelo canal Olá, Ciência! Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=KTgTt4BTYjU. Acesso em: 27 maio 2024.

Na etapa **5. Publicação**, incentive os estudantes a compartilhar o *post* em uma rede social da escola ou em outra plataforma digital disponível e apropriada. Recomenda-se fazer uma demonstração, projetando a tela do celular para que todos vejam o passo a passo da postagem. Prepare um texto como exemplo, mostrando a eles as ferramentas de edição e customização disponíveis na rede social escolhida, como formato e cor do texto e filtro de tratamento da imagem. Em seguida, acompanhe o processo de postagem dos estudantes, colocando-se à disposição para ajudá-los.

Após a publicação, organize uma discussão sobre as reações aos *posts* e o que os estudantes aprenderam. Encerre a atividade com uma reflexão sobre a importância da comunicação responsável e do consumo consciente de informações nas redes sociais.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para conduzir a revisão do conteúdo, peça aos estudantes que formem pequenos grupos e listem as palavras-chave e os conceitos sobre Fomo. Isso pode ser feito por meio da dinâmica "tempestade de ideias" (*brainstorming*). Utilize a lousa para registrar as palavras-chave, discutindo o significado e a relevância de cada uma. Se preferir, prepare cartões ou *slides* com definições e conceitos-chave sobre Fomo e peça aos estudantes que associem cada definição ao conceito correspondente. Para registrar o desempenho da turma, sugere-se o uso da ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo** no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Identificar os efeitos das bolhas de informação no debate público e na percepção da realidade.
- Compreender as consequências legais e sociais do *cyberstalking* e discutir medidas de prevenção e proteção no espaço digital.
- Distinguir formatos de mídia, suas características e seus objetivos.
- Entender as implicações legais do uso de conteúdo digital e as diferentes licenças de uso.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, serão discutidas a organização e a disponibilização das informações acessadas *on-line*, bem como o impacto gerado pelas interações em ambientes digitais. Na temática cidadania (tolerância social), explore o fato de que nem sempre o modo como os espaços de discussão nos meios digitais é estruturado favorece o diálogo. É importante compreender os elementos estruturais das plataformas que podem determinar o comportamento dos usuários e tratar o espaço digital como um lugar de debate, de ampliação de pontos de vista e de convivência democrática.

Nessa abordagem, parta de hipóteses e vivências relatadas pelos estudantes para que construam conhecimentos de forma crítica e percebam como são afetados e como influenciam a seleção dos conteúdos na internet. Nos momentos de troca, peça aos estudantes que se organizem em círculo ou semicírculo.

Dimensões da cultura digital: Ética e responsabilidade digital, cidadania digital e letramento digital.

TÓPICO 6

Quando a internet divide pessoas

- Bolhas de informação
- Licença aberta
- *Cyberstalking*
- Minidocumentário
- Enquete



BALEFIRE/SHUTTERSTOCK.COM

Representação de um olho espiando através de uma "cortina" feita de códigos binários, usados na programação de computadores.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que o olho humano parece expressar na imagem? Como você identificou isso?

a) Respostas pessoais. O olho parece expressar espanto e vigilância diante do ambiente digital. Espera-se que os estudantes concluam que o fato de o olho estar bem aberto, espiando por trás da camada de dados binários, transmite uma sensação aterrorizante diante do que foi descoberto.

b) Em sua opinião, quais sentimentos e sensações essa imagem transmite? Justifique sua resposta.

b) Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes respondam que a imagem gera um clima de tensão, suspense e medo, pois não se sabe exatamente o que o olho está vendo, mas, pela expressão, não parece ser algo positivo ou agradável.

c) Com base na imagem, que tema da cultura digital você imagina que estudará neste tópico? Explique.

c) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes relacionem a imagem ao acesso a conteúdos e atitudes inadequados nos meios digitais.

Bolhas de informação

A seleção dos conteúdos nos ambientes digitais é feita com base nas preferências dos usuários, formando **bolhas de informação**. Os usuários fornecem as informações para essa seleção por meio de "curtidas" nas redes sociais, de compartilhamento de informações e de buscas de conteúdos na internet.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

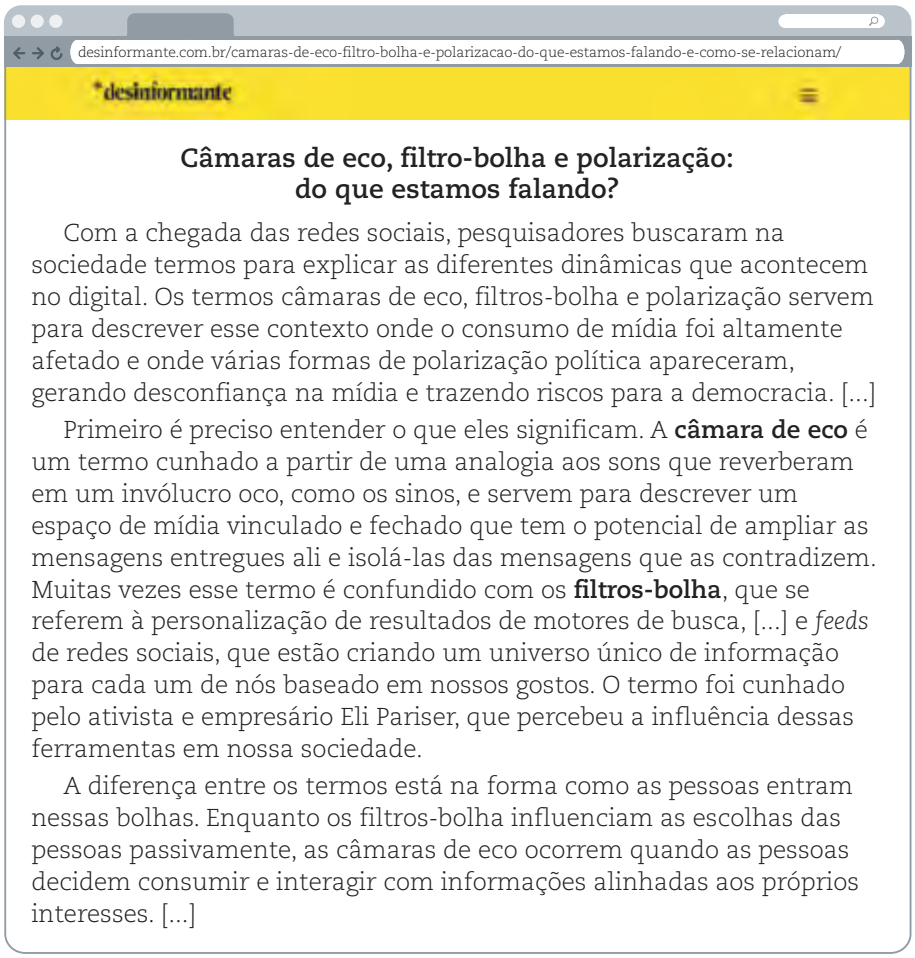
Promova um debate inicial retomando o aprendizado da turma sobre personalização digital. Pergunte: "Que temas vocês têm pesquisado *on-line*?"; "Quando vocês acessam uma rede social, descobrem novos conteúdos?"; "Os conteúdos que aparecem têm afinidade com o que vocês pensam/acreditam ou defendem?".

Em seguida, promova uma discussão sobre a compreensão da imagem de abertura usando as questões propostas, incentivando os estudantes a compartilhar seus pontos de vista. A percepção de que os dados de pesquisa são usados para personalização digital pode deixar os usuários desconfortáveis pela sensação de monitoramento. Portanto, é fundamental realizar com os estudantes uma leitura crítica do modo como as bolhas de informação funcionam, provocando isolamento ideológico, redução da percepção da realidade e afastamento da pluralidade humana e da convivência democrática.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

1. Nos **filtros-bolha**, as pessoas são influenciadas passivamente; já nas **câmaras de eco**, as pessoas escolhem interagir com conteúdos alinhados aos próprios interesses.

Leia o artigo a seguir.



Câmaras de eco, filtro-bolha e polarização: do que estamos falando?

Com a chegada das redes sociais, pesquisadores buscaram na sociedade termos para explicar as diferentes dinâmicas que acontecem no digital. Os termos câmaras de eco, filtros-bolha e polarização servem para descrever esse contexto onde o consumo de mídia foi altamente afetado e onde várias formas de polarização política apareceram, gerando desconfiança na mídia e trazendo riscos para a democracia. [...]

Primeiro é preciso entender o que eles significam. A **câmara de eco** é um termo cunhado a partir de uma analogia aos sons que reverberam em um invólucro oco, como os sinos, e servem para descrever um espaço de mídia vinculado e fechado que tem o potencial de ampliar as mensagens entregues ali e isolá-las das mensagens que as contradizem. Muitas vezes esse termo é confundido com os **filtros-bolha**, que se referem à personalização de resultados de motores de busca, [...] e *feeds* de redes sociais, que estão criando um universo único de informação para cada um de nós baseado em nossos gostos. O termo foi cunhado pelo ativista e empresário Eli Pariser, que percebeu a influência dessas ferramentas em nossa sociedade.

A diferença entre os termos está na forma como as pessoas entram nessas bolhas. Enquanto os filtros-bolha influenciam as escolhas das pessoas passivamente, as câmaras de eco ocorrem quando as pessoas decidem consumir e interagir com informações alinhadas aos próprios interesses. [...]

FELIPE, Mathias. Câmaras de eco, filtro-bolha e polarização: do que estamos falando? **Desinformante**, 10 fev. 2022. Disponível em: https://desinformante.com.br/camaras-de-eco-filtro-bolha-e-polarizacao-do-que-estamos-falando-e-como-se-relacionam/. Acesso em: 3 maio 2024.

1. Comente a diferença entre os termos **filtros-bolha** e **câmaras de eco**.

2. O que são **filtros-bolha**?

O conceito de **filtros-bolha** se refere à personalização de resultados de *sites* de busca e *feeds* de redes sociais.

PARA AMPLIAR

- O'NEIL, Cathy. **Algoritmos de destruição em massa**: como o *big data* aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. Rio de Janeiro: Editora Rua do Sabão, 2021.
- MORANO, Maycon Henrique Mariz. **A mídia-educação como meio de alfabetização midiática de adolescentes no ambiente digital permeado de bolhas virtuais**. 2023. 133 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2023. Disponível em: http://bdtd.unoeste.br:8080/jspui/handle/jspui/1565. Acesso em: 21 maio 2024.

Para obter mais informações sobre como as interações em redes sociais e os conteúdos buscados e compartilhados geram dados que formam bolhas virtuais e têm papel determinante na maneira como as pessoas enxergam a realidade, consulte essas indicações de leitura.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia o artigo com os estudantes, registrando na lousa as expressões e as palavras-chave, como "câmaras de eco" e "filtros-bolha". Se perceber alguma dificuldade, desenvolva estratégias de estudo e leitura, como solicitar aos estudantes que localizem, no texto, as explicações sobre as câmaras de eco e os filtros-bolha, comparem-nas e as resumam com as próprias palavras.

Incentive os estudantes a refletir sobre suas interações *on-line* e a relatar os últimos tópicos que pesquisaram ou os conteúdos mais frequentes em suas redes sociais. Explique o conceito de filtros-bolha com exemplos práticos, mostrando como as plataformas usam algoritmos para personalizar as experiências *on-line* baseadas nas atividades anteriores dos usuários. Verifique se eles levantam hipóteses sobre as características de uma bolha, como o isolamento do ambiente externo, a fragilidade e a distorção, e se as relacionam com o tema, além de perceber outros aspectos.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **vídeo O que é a bolha nas redes sociais?** examina como os algoritmos funcionam e ressalta a importância de interagir com fontes de informações e opiniões variadas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao discutir a questão proposta na **Roda de conversa**, espera-se que os estudantes analisem criticamente a influência das bolhas de informação na visão política das pessoas e no enfraquecimento da democracia. Encoraje-os a propor soluções práticas para mitigar os efeitos desse fenômeno, como a promoção de letramento digital nas escolas, o *design* ético de algoritmos por plataformas sociais e a implementação de políticas públicas que incentivem a transparência e a responsabilidade das plataformas digitais.

As plataformas digitais cionam com base em a lógica de bolhas de dados e informações, crian- visões enviesadas de ndo. É preciso conhecer sse funcionamento e pro- ar formas de fomentar a iversidade e a pluralidade opiniões.

Em **Componentes da mídia**, faça a leitura coletiva do texto de maneira pausada e interagindo com os estudantes para que não apenas compreendam o conceito, mas também explorem suas implicações práticas. Explique a eles os termos técnicos e os conceitos-chave, usando exemplos que ilustrem diferentes tipos de licença aberta e a interferência desses tipos no uso de recursos. Pergunte aos estudantes o que sabem sobre as regras da licença aberta citada no texto lido e sobre as restrições tradicionais de direitos autorais. Explore cenários hipotéticos que os levem a decidir se o uso de um material é permitido sob licença aberta.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

3. Como a definição de **câmaras de eco** pode ser usada para compreender o modo como as pessoas acessam conteúdos nas redes sociais?

Como as **câmaras de eco** são estruturas de repetição, os usuários ficam em contato apenas com as pessoas que têm pensamento semelhante ao deles.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que, em uma democracia, é importante considerar a pluralidade e a diversidade de opiniões. Quando os cidadãos ficam presos em suas "bolhas", ou seja, trocam informações e ideias apenas com aqueles que pensam como eles, deixam de ampliar sua visão de mundo e, eventualmente, de mudar de opinião.

RODA DE CONVERSA

- Quais são as consequências para uma sociedade democrática das discussões feitas nas bolhas de informação e nas câmaras de eco?

Esse comportamento enfraquece a democracia, que se beneficia do diálogo entre pessoas com diferentes pontos de vista.

COMPONENTES DA MÍDIA

Licença aberta

Toda obra publicada (texto, vídeo, áudio ou imagem) em qualquer mídia e que tenha um autor está protegida pela Lei de Direitos Autorais. Nesse caso, para utilizá-la é necessário obter a autorização do autor. Algumas obras, porém, têm a chamada **licença aberta**. Isso significa que essas obras podem ser utilizadas sem a autorização do autor.

Mas a licença aberta tem regras, que são expressas por um conjunto de códigos. No fim da página do *site* **Desinformante**, por exemplo, há um selo que indica que a licença para publicar o conteúdo do texto é aberta.



HTTPS://DESINFORMANTE.COM.BR/CAMARAS-DE-ECO-FILTRO-BOLHAS-E-POLARIZACAO-O-QUE-ESTAMOS-FALANDO-E-COMO-SE-RELACIONAM/

O símbolo (cc) é a abreviatura da expressão em língua inglesa *Creative Commons*, que é o nome de uma licença que permite reproduzir e compartilhar o conteúdo utilizado.

Há diferentes tipos de licença **CC**, que permitem com algumas condições que um conteúdo seja reproduzido fora de seu contexto original. Veja alguns exemplos:

PARA AMPLIAR

Proponha uma atividade prática em que os estudantes devem verificar se diferentes recursos *on-line* estão sob licença aberta pesquisando símbolos de licença em *sites* populares.

Para obter mais informações sobre tipos de licença e recursos, acesse:

- EDUCAÇÃO ABERTA. **Recursos Educacionais Abertos (REA)**: um caderno para professores. Campinas: [*S. n.*], 2013. Disponível em: https://educacaoaberta.org/cadernorea/index. Acesso em: 22 maio 2024.
- SOBRE as licenças. **Creative Commons**. Disponível em: https://br.creativecommons.net/licencas/. Acesso em: 15 maio 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

REPRODUÇÃO/CREATIVE COMMONS

Permite que seja distribuído, remixado e adaptado, mesmo para fins comerciais, desde que se atribua o devido crédito à criação original.

Permite que seja remixado, adaptado ou desenvolvido novo material, mesmo para fins comerciais, desde que se atribua o devido crédito à criação original e se licencie a nova criação sob os mesmos termos.

Permite que sejam feitas alterações, desde que indicadas, e se atribua o devido crédito. Não permite que seja remixado, adaptado ou desenvolvido novo material. Nesse caso, não pode ser distribuído.

Permite que seja remixado, adaptado e desenvolvido novo material para fins não comerciais, desde que seja dado o devido crédito à criação original e se licencie a nova criação sob os mesmos termos.

Creative Commons CC Brasil. Disponível em: https://br.creativecommons.net/licencas/. Acesso em: 27 maio 2024.

1. Resposta pessoal. Com esta questão, espera-se que os estudantes reflitam sobre a importância do respeito aos direitos autorais.

Responda às questões a seguir.

1. Você já reproduziu textos da internet ou de livros? Se sim, deu os devidos créditos ao autor do texto e à editora ou ao *site* que o publicou? Comente.
2. Observando as licenças apresentadas, quais são as permissões para uma licença do tipo ? Esse tipo de licença permite que o conteúdo seja remixado, adaptado e desenvolvido novo material para fins não comerciais e que seja licenciado sob os mesmos termos e com o devido crédito à criação original.

Cyberstalking

Os filtros-bolha e a programação do algoritmo das plataformas digitais têm papel importante nas trocas de informação. Nessas plataformas, o usuário pode ter contato com pessoas que conhece e com as quais compartilha assuntos de interesse. No entanto, ele pode se colocar em situações arriscadas. Dependendo das configurações de privacidade em suas redes sociais e da exposição de seu perfil, o usuário pode estar sujeito a práticas como a do *cyberstalking*.

O ***cyberstalking*** é a versão digital do comportamento *stalking*, que significa "perseguição". O *stalker* ("perseguidor") persegue alguém de modo sistemático, com ameaças e comportamentos inadequados nos espaços virtuais, principalmente nas redes sociais. Essa prática é considerada crime no Brasil desde a aprovação da Lei nº 14.132, em 2021.

Leia a notícia a seguir, que trata de crimes praticados na internet.

PARA AMPLIAR

Promova uma discussão sobre a responsabilidade das empresas que administram as plataformas digitais em casos de condutas criminosas *on-line*. Proponha aos estudantes a seguinte reflexão: "Sabemos que muitas pessoas passam uma parte significativa do tempo usando as plataformas digitais para manter contato com outros usuários ou para acessar conteúdos. As empresas responsáveis por essas plataformas devem cuidar dos conteúdos postados a fim de garantir que um usuário não seja lesado em razão do que foi publicado ou da expressão de seu pensamento na internet?". Sugira aos estudantes que pesquisem países que regulamentaram as plataformas digitais e como os cidadãos podem exigir que as empresas proprietárias dos *softwares* zelem pela segurança nessas plataformas.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para iniciar a abordagem do item ***Cyberstalking***, leia e discuta o significado do termo com a turma. Verifique o que os estudantes compreendem do conceito e do motivo por que o *cyberstalking* é considerado crime. Incentive-os a compartilhar, se sentirem confortáveis, experiências pessoais ou de conhecidos sobre o tema para ilustrar a relevância do assunto. Pergunte-lhes se, mesmo desconhecendo o tema, já se depararam com situações de perseguição, ameaça ou outro tipo de comportamento semelhante *on-line* ou se sabem de casos em que isso ocorreu.

Leia o texto com a turma e pergunte aos estudantes se têm interesse em saber mais informações sobre o assunto. Caso demonstrem interesse, apresente-lhes a notícia e o documentário disponíveis no *site* da TV Brasil: MINIDOC da EBC revela histórias de vítimas de crimes na internet. **Agência Brasil**, Brasília, DF, 23 jul. 2023. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/justica/noticia/2023-07/minidoc-da-ebc-revela-historias-de-vitimas-de-crimes-na-internet. Acesso em: 22 maio 2024.

Se possível, exiba o documentário e, em seguida, converse com a turma sobre os relatos e o impacto das *fake news*, do discurso de ódio, do *cyberbullying* e da insegurança na internet na vida das pessoas. Resgate os depoimentos dos especialistas sobre o tema e a importância da regulação das plataformas digitais.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Com base na leitura da notícia e no acesso ao minidoc, debata com a turma as questões propostas, instigando-a a pensar criticamente sobre o tema.

Ao abordar a questão proposta na **atividade 1**, se considerar pertinente, comente com os estudantes alguns crimes cibernéticos, como o "golpe do Pix" – afetando principalmente idosos e pessoas com baixo letramento digital —, que geralmente envolve um contato feito por alguém que se passa por um conhecido pedindo devolução de dinheiro transferido indevidamente ou, até mesmo, solicitando empréstimos; a "manipulação de fotos", que é a edição de imagens feita com fins escusos usando aplicativos de edição de imagem com recursos de inteligência artificial; os "crimes contra a honra", relacionados à calúnia, à difamação e à ofensa à dignidade pessoal e/ou profissional de alguém.

Na **atividade 2**, espera-se que os estudantes mencionem duas formas de evitar situações como as retratadas no minidoc: o monitoramento pelo Estado dessas questões – com a implementação de medidas para a proteção dos direitos dos usuários, pensando em formas de responsabilizar as plataformas por conteúdos indevidos, retirando-os do ar e identificando e banindo usuários que tenham comportamento inadequado – e a educação digital do usuário, que precisa reconhecer esses problemas e sua complexidade para evitá-los.



MINIDOC da EBC revela histórias de vítimas de crimes na internet. **Agência Brasil**, 23 jul. 2023. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/justica/noticia/2023-07/minidoc-da-ebc-revela-historias-de-vitimas-de-crimes-na-internet#. Acesso em: 3 maio 2024.

Com base na leitura da notícia, responda às questões.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. Você já ouviu falar em crimes cibernéticos (como golpe do Pix, manipulação de fotos e crimes contra a honra)? Fale o que sabe sobre isso. Resposta pessoal.
2. No minidoc, são apresentados depoimentos e casos de *cyberstalking* para tratar de segurança digital. O que é necessário fazer para evitar que crimes cibernéticos como esses aconteçam?
3. Reúna-se com três colegas e pesquise as leis a seguir, verificando por que são importantes para proteger os direitos dos cidadãos nos meios digitais:
   - Lei nº 12.965, de 2014 (Marco Civil da Internet);
   - Lei nº 13.709, de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados);
   - Lei nº 14.132, de 2021 (Crime de perseguição).

   Depois, você e os colegas de grupo vão apresentar para a turma:
   - as principais informações que encontraram sobre as leis pesquisadas;
   - o modo como essas leis podem proteger os direitos dos cidadãos na internet e fora dela.

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes citem a necessidade de uma educação digital apropriada para os usuários e o desenvolvimento de leis que regularizem a responsabilidade das plataformas nesses casos.

Ao tratar da pesquisa proposta na **atividade 3**, pergunte aos estudantes se consideram que os usuários de plataformas digitais devem ter direitos garantidos por lei, quais são eles e como podem ser respeitados. Peça a eles que se organizem em pequenos grupos e atribua a cada grupo a tarefa de pesquisar as leis. Incentive a diversidade de fontes a respeito desse tema: textos, vídeos e/ou *podcasts*. Espera-se que os estudantes pensem criticamente sobre o modo como as leis protegem os usuários na internet e procurem imaginar casos reais ou hipotéticos em que elas possam ser aplicadas, assim como identificar desafios e controvérsias na implementação dessas leis.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Documentário *versus* minidocumentário

Neste tópico, você leu uma notícia da **Agência Brasil** sobre o lançamento do minidocumentário **Justiça no digital**. Você sabe o que é um minidocumentário?

Documentário é uma produção audiovisual em que se explora um fato ou um tema com base em depoimentos de especialistas no assunto e de pessoas envolvidas. Nesse tipo de produção, busca-se registrar e documentar uma situação da realidade. O **minidocumentário** (ou **minidoc**) tem as mesmas características do documentário, mas, como o nome diz, é uma produção reduzida, com duração de poucos minutos.

Leia as sinopses a seguir.

> **O dilema das redes** – 2020 – Estados Unidos – 1h34min
> Nesse documentário, especialistas em tecnologia e profissionais da área apresentam o funcionamento das redes sociais e alertam para o impacto que elas têm sobre a democracia e a humanidade.

> **Justiça no digital** – 2023 – Brasil – 22min56s
> Nesse minidocumentário, especialistas e vítimas de crimes cibernéticos falam de suas experiências e de segurança na internet.

Considerando a descrição e a duração do documentário e do minidocumentário (minidoc), assinale as afirmações corretas.

- [X] Por ser mais longo, o documentário apresenta uma abordagem mais ampla do tema.
- [X] Por ser mais curto, o minidoc concentra-se em um aspecto do tema.
- [X] Tanto o documentário como o minidoc são produções audiovisuais de caráter jornalístico.
- [ ] Apenas no documentário há investigação sobre os fatos e a apresentação deles.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na seção **Comparação entre mídias**, instrua os estudantes a formar duplas para ler o texto. As duplas devem compartilhar o que compreenderam do texto, realizando a atividade sobre a diferença entre documentário e minidoc. Em seguida, peça a elas que compartilhem a resposta com o restante da turma e organize, na lousa, um quadro com as diferenças entre o documentário e o minidoc observadas pelos estudantes.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Retome com os estudantes os conteúdos deste tópico e pergunte-lhes se acreditam que seus familiares e amigos conhecem os temas abordados. Em seguida, organize-os em grupos, proponha a elaboração da enquete e auxilie-os nas etapas propostas.

Faça intervenções para que os estudantes contemplem os principais temas e retome o conteúdo deste tópico, se necessário. Ajude-os a agrupar questões, caso haja repetição de alguma ideia. Revise com a turma todo o questionário, verificando se não está extenso ou cansativo para ser respondido. Oriente os estudantes a eliminar coletivamente o que considerarem desnecessário.

Se possível, utilize aplicativos de preenchimento digital da enquete para facilitar a divulgação ou oriente os estudantes a criar pequenas enquetes para compartilhar em aplicativos de mensagem instantânea. Caso isso não seja possível, peça-lhes que usem gravadores de áudio para registrar as perguntas e as respostas e que, posteriormente, transcrevam os dados coletados em uma tabela ou em um gráfico para compor os *slides*.

Para avaliar a produção dos estudantes, considere o processo de criação das enquetes, a pesquisa e a análise dos resultados. O foco, nessa produção, é avaliar o quanto eles se apropriaram da discussão sobre os temas e se empregaram linguagem adequada na apresentação do resultado da pesquisa.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

Criação de enquete e apresentação oral com *slides*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você leu um artigo sobre filtros-bolha e câmaras de eco e uma notícia a respeito de um minidocumentário sobre crimes virtuais.

Com a orientação do professor, você e alguns colegas vão elaborar uma enquete digital sobre o que a comunidade escolar sabe a respeito desses temas. Depois, vão criar uma apresentação oral com *slides* para compartilhar com a turma os dados levantados na enquete. Para fazer as atividades, siga as orientações.

Enquete é uma pesquisa para obter dados e averiguar o que as pessoas sabem ou pensam sobre determinado tema.

1. Planejamento

- Junte-se a alguns colegas.
- Retomem as anotações sobre todos os pontos trabalhados neste tópico para formular perguntas sobre esses temas.

2. Elaboração do questionário

- Elaborem perguntas objetivas e fáceis de entender. Elas podem ser respondidas com "Sim" ou "Não" ou ter opções para o entrevistado escolher. Vejam dois exemplos.

1. Você já reparou que suas atividades em redes sociais (*likes*, compartilhamento e pesquisas) podem determinar o conteúdo que você acessa nessas plataformas?

☐ Sim. ☐ Não.

2. Indique as opções de riscos à segurança digital que você já presenciou.

☐ Manipulação de fotos.

☐ Golpe do Pix.

☐ *Cyberstalking*.

3. Publicação da enquete e organização das respostas

- Com a ajuda do professor, salvem as perguntas em um aplicativo para os entrevistados responderem.
- Depois de os entrevistados terem respondido à enquete, organizem gráficos ou tabelas com as respostas.

4. Montagem dos *slides* para a apresentação

- Organizem as perguntas e os gráficos ou tabelas em *slides* para a apresentação.

PARA AMPLIAR

- 16 INCRÍVEIS ferramentas para pesquisas que você deve conhecer. **Jotform**, 29 nov. 2023. Disponível em: https://www.jotform.com/pt/blog/melhores-ferramentas-de-pesquisa/. Acesso em: 30 maio 2024.
- OITO ferramentas gratuitas para a produção de gráficos impactantes. **Profissão Biotec**, Porto Alegre, 26 out. 2021. Disponível em: https://profissaobiotec.com.br/oito-ferramentas-gratuitas-producao-graficos-impactantes/. Acesso em: 30 maio 2024.

Nesses *links*, são sugeridas várias ferramentas para a criação de enquetes e gráficos.

5. Apresentação dos resultados

- No dia marcado pelo professor, apresentem para a turma, oralmente e com o apoio dos *slides*, o que vocês produziram.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Bolhas de informação

Bolhas de informação são formadas com base nas preferências que o usuário demonstra em suas navegações na internet.

Filtros-bolha

Filtros-bolha são as filtragens das pesquisas dos usuários e o envio a eles de conteúdos semelhantes e personalizados pelos motores de busca. Desse modo, os usuários são influenciados sem que percebam.

Câmaras de eco

As câmaras de eco entregam conteúdos que formam bolhas de pessoas que gostam das mesmas coisas e pensam do mesmo modo.

Licença aberta

As licenças abertas são permissões de utilização de obras publicadas em texto, vídeo, áudio e imagem sem a autorização de seus autores. Essas licenças têm diferentes classificações segundo as regras de utilização.

Cyberstalking

O *cyberstalking* é a perseguição sistemática de alguém no espaço virtual, com ameaças e comportamentos inadequados. Essa prática é criminosa.

Minidocumentário

Minidocumentário é uma obra audiovisual curta em que se explora um fato ou um tema com base em investigação e depoimentos.

Enquete

A enquete é uma pesquisa feita na forma de questionário com o objetivo de coletar informações e dados sobre determinado tema.

⚠ Os espaços digitais oferecem oportunidades de engajamento, mas também podem levar à divisão e à alienação. Fique aberto à diversidade e evite entrar nas bolhas de informação.

DICA CULTURAL

- Vídeo **O que é a bolha social?**, produzido pela Faculdade Cásper Líbero. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=AihV89Wr-qI. Acesso em: 27 maio 2024.

159

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para conduzir a revisão do conteúdo com a turma, peça aos estudantes que relembrem palavras-chave ou ideias. Sugira-lhes que falem a palavra ou o conceito e expliquem o que se recordam dele com as próprias palavras. Em seguida, peça que comparem suas respostas com a síntese do livro.

Encoraje uma discussão na qual os estudantes compartilhem o modo como observaram ou experimentaram esses conceitos na prática ao longo das aulas. Faça perguntas abertas para incentivar o pensamento crítico e a aplicação dos conceitos em situações reais.

Observe as respostas e reforce conceitos ou aspectos que não tenham sido bem compreendidos pelos estudantes.

Em sua avaliação, considere todo o processo desenvolvido ao longo do tópico: a participação dos estudantes durante as atividades propostas, bem como o envolvimento deles com o tema.

Incentive os estudantes a refletir sobre o próprio progresso, avaliando suas aprendizagens e compartilhando os conhecimentos adquiridos.

Incentive os estudantes a assistir ao vídeo **O que é a bolha social?** indicado na **Dica cultural** e a discutir suas experiências nas redes sociais, bem como sobre os impactos do isolamento ideológico na sociedade.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Conhecer plataformas de *streaming* para consumo de mídia sonora e audiovisual.
- Reconhecer os pontos positivos e os pontos negativos da difusão dos serviços de *streaming*.
- Discutir a função das *tags* em publicações na internet.
- Distinguir características do gênero sinopse.
- Produzir uma sinopse de filme ou série para publicar em um *blog*.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

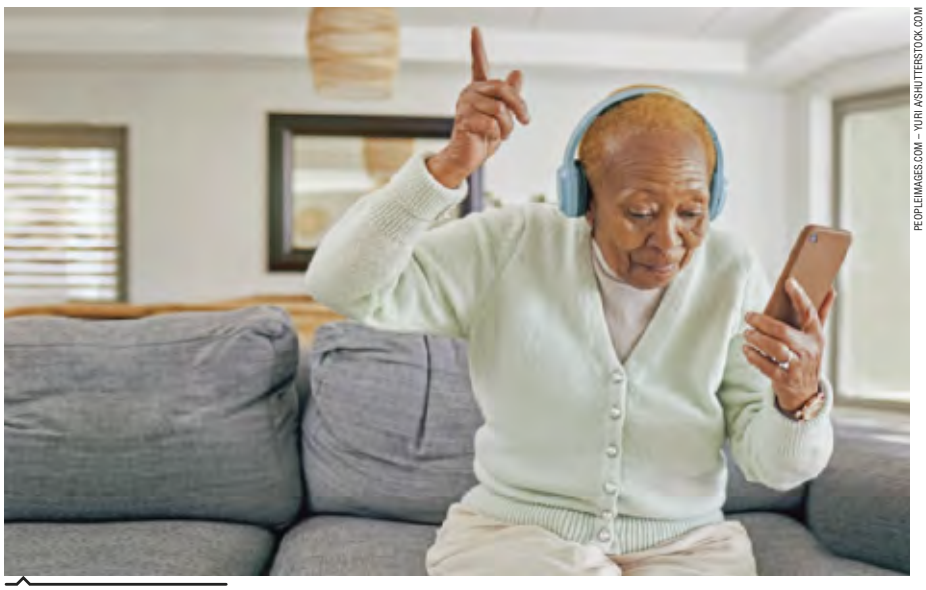
Com a popularização da internet e com o acesso de considerável parte da população a aparelhos eletrônicos como *smartphones*, *tablets* e computadores, teve início o serviço de transmissão de conteúdos audiovisuais em plataformas na internet. Chamado *streaming*, esse serviço oferece acesso a áudios e vídeos diversos por meio da internet, sem a necessidade de *download*. Neste tópico, os estudantes obterão informações sobre esse serviço e refletirão a respeito de seus pontos positivos e negativos. O gênero textual sinopse, presente nas plataformas de *streaming* para sintetizar o conteúdo dos vídeos disponibilizados, também será explorado no tópico. Nesse contexto, será abarcado o uso das *tags* para organizar conteúdos publicados na internet. Ao final, os estudantes serão convidados a produzir a sinopse de um filme ou de uma série para publicar em um *blog* da turma. Inicie a abordagem do tópico propondo uma conversa sobre as mudanças que a tecnologia trouxe para quem consome conteúdo na internet, seja ouvindo músicas, seja assistindo a filmes ou séries.

Dimensões da cultura digital: Economia relacionada ao mercado digital, letramento digital e privacidade e segurança digital.

TÓPICO 7

Como a era digital mudou a música, as séries e os filmes

- *Streaming*
- Recurso interativo: *tags*
- *Streaming* e mídia física
- Sinopse



PEOPLEIMAGES.COM – YURI A/SHUTTERSTOCK.COM

Diversão na palma da mão.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que a pessoa retratada na imagem parece estar fazendo?

b) Você tem o hábito de ouvir música? Caso tenha, que tipo de aparelho você utiliza para isso? Respostas pessoais. Pergunte aos estudantes se gostam de ouvir música, se usam o rádio ou outro aparelho.

c) Você já ouviu falar em *streaming*? Compartilhe com os colegas o que você sabe a respeito dessa palavra. Resposta pessoal. Caso os estudantes desconheçam a palavra, fale o nome de algumas plataformas de *streaming* famosas e questione-os se as conhecem, se já fizeram uso de algumas ou se já viram alguém usá-las.

Streaming

O ***streaming*** é uma forma de transmissão de conteúdos disponíveis em diversas plataformas na internet. Por meio dele, é possível assistir a vídeos, ouvir músicas e jogar usando a internet sem a necessidade de baixar os conteúdos em um dispositivo.

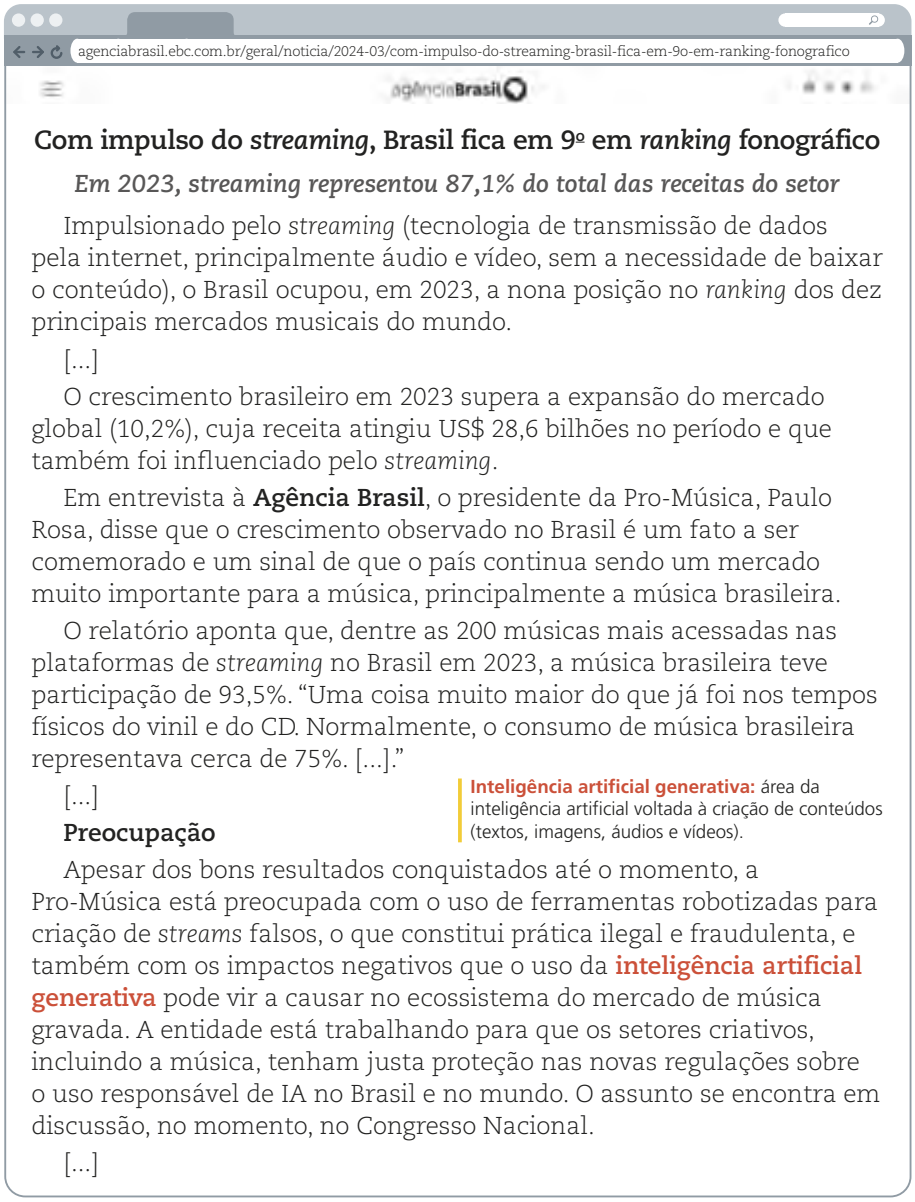
a) Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes observem que a mulher parece estar ouvindo, por meio de um aplicativo do celular, uma música que lhe agrada.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A imagem de abertura sugere uma pessoa acessando um conteúdo de áudio pelo celular. Convide os estudantes a observar a imagem e a indicar os equipamentos utilizados pela pessoa retratada (*smartphone* e fone de ouvido sem fio). Leia para os estudantes as questões propostas nos **itens a**, **b** e **c**, incentivando-os a compartilhar experiências. Ouça com atenção as respostas e conduza a turma à conclusão de que o avanço da tecnologia tem contribuído para que mais pessoas tenham acesso a conteúdos publicados na internet, nos formatos sonoro, audiovisual e escrito.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia a seguir o trecho de uma notícia.



agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-03/com-impulso-do-streaming-brasil-fica-em-9o-em-ranking-fonografico

agência Brasil

Com impulso do *streaming*, Brasil fica em 9º em *ranking* fonográfico

Em 2023, streaming representou 87,1% do total das receitas do setor

Impulsionado pelo *streaming* (tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo), o Brasil ocupou, em 2023, a nona posição no *ranking* dos dez principais mercados musicais do mundo.

[...]

O crescimento brasileiro em 2023 supera a expansão do mercado global (10,2%), cuja receita atingiu US$ 28,6 bilhões no período e que também foi influenciado pelo *streaming*.

Em entrevista à **Agência Brasil**, o presidente da Pro-Música, Paulo Rosa, disse que o crescimento observado no Brasil é um fato a ser comemorado e um sinal de que o país continua sendo um mercado muito importante para a música, principalmente a música brasileira.

O relatório aponta que, dentre as 200 músicas mais acessadas nas plataformas de *streaming* no Brasil em 2023, a música brasileira teve participação de 93,5%. "Uma coisa muito maior do que já foi nos tempos físicos do vinil e do CD. Normalmente, o consumo de música brasileira representava cerca de 75%. [...]."

[...]

Preocupação

Apesar dos bons resultados conquistados até o momento, a Pro-Música está preocupada com o uso de ferramentas robotizadas para criação de *streams* falsos, o que constitui prática ilegal e fraudulenta, e também com os impactos negativos que o uso da **inteligência artificial generativa** pode vir a causar no ecossistema do mercado de música gravada. A entidade está trabalhando para que os setores criativos, incluindo a música, tenham justa proteção nas novas regulações sobre o uso responsável de IA no Brasil e no mundo. O assunto se encontra em discussão, no momento, no Congresso Nacional.

[...]

Inteligência artificial generativa: área da inteligência artificial voltada à criação de conteúdos (textos, imagens, áudios e vídeos).

HTTPS://AGENCIABRASIL.EBC.COM.BR/GERAL/NOTICIA/2024-03/COM-IMPULSO-DO-STREAMING-BRASIL-FICA-EM-9O-EM-RANKING-FONOGRAFICO

GANDRA, Alana. Com impulso do *streaming*, Brasil fica em 9º em *ranking* fonográfico. **Agência Brasil**, 21 mar. 2024. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-03/com-impulso-do-streaming-brasil-fica-em-9o-em-ranking-fonografico. Acesso em: 10 maio 2024.

PARA AMPLIAR

- ACEVEDO, Claudia Rosa *et al*. Hábitos e consumo de mídia do consumidor de plataformas de *streaming*. **Revista Geminis**, São Carlos, v. 12, n. 1, p. 227-246, jan./abr. 2021. Disponível em: https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/500/424. Acesso em: 23 maio 2024.

Esse artigo apresenta os resultados de uma pesquisa feita com consumidores de *streaming*, a qual demonstrou que, entre as razões para a preferência por esse serviço, estão: a comodidade de conectar-se à plataforma por qualquer dispositivo, a pluralidade de conteúdo, a ausência de propagandas nas versões pagas, os preços considerados baixos e a possibilidade de pausar, retroceder e avançar a reprodução de uma mídia.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para acessar conteúdos em plataformas de *streaming* há um custo; contudo, não há a necessidade de comprá-los em outras mídias, como DVDs ou arquivos para *download*.

Há também a possibilidade de consumir conteúdos gratuitos, porém, nesse caso, em geral, durante a exibição de um vídeo ou antes do início de uma música, o usuário é obrigado a ver ou a ouvir uma propaganda. Por meio de algoritmos, as plataformas de *streaming* captam informações dos usuários, identificando seus interesses principais para alinhá-los com a reprodução das propagandas. Nesse sentido, há pontos importantes a serem considerados nos serviços de *streaming*.

Leia o título da notícia e verifique se os estudantes o compreenderam. Se necessário, explique o termo "*ranking* fonográfico". *Ranking* é uma classificação ordenada. Já o mercado fonográfico abrange a movimentação e o lucro do conjunto de empresas envolvidas na gravação e na reprodução de músicas. Assim, a notícia relaciona as plataformas de *streaming* à posição do Brasil no *ranking* de receitas desse setor em 2023.

Durante a leitura, esteja atento à necessidade de explicar aos estudantes outros termos citados no texto, como "vinil" e "*streams*" (algo publicado em um *streaming*), além da expressão "ecossistema do mercado da música gravada". Essa expressão é inspirada na natureza, referindo-se, possivelmente, ao relacionamento entre diversos segmentos do setor fonográfico junto ao público consumidor.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

As questões de exploração do texto lido promovem reflexões sobre a importância do *streaming* para a indústria fonográfica brasileira e os aspectos positivos e negativos desse mercado. Faça a leitura das questões para os estudantes e discuta-as com eles, dando oportunidade para que emitam suas opiniões.

Na **atividade 2**, espera-se que os estudantes reconheçam que a facilidade de acesso às plataformas de *streaming* é um dos motivos principais da difusão delas, além do valor mais baixo que o da obtenção da mídia física. Espera-se que, ao fim das atividades, eles identifiquem práticas ilegais e fraudulentas de reprodução de mídias e a importância de ações que garantam a regulamentação do setor. Além disso, que destaquem pontos positivos dos serviços das plataformas em questão, como o acesso simplificado a uma variedade de conteúdo e a eliminação de mídias físicas, e pontos negativos, como a dependência da conexão com a internet e as preocupações com a privacidade e a segurança digital.

Na **Roda de conversa**, incentive os estudantes a comentar os impactos do uso das plataformas de *streaming* que eles identificam na vida cotidiana das pessoas que passaram a acessar de forma mais facilitada essas ferramentas e a ter contato com uma ampla diversidade de produtos culturais.

Na seção **Componentes da mídia**, demonstra-se o que são as *tags* e como podem ser usadas para organizar conteúdos na internet. Investigue o que os estudantes sabem do assunto, se já identificaram ou usaram *tags* em conteúdos que acessaram ou publicaram e se as consideram um recurso importante para os usuários da internet.

1. O *streaming* é fundamental para a indústria da música brasileira, pois 93,5% das 200 músicas mais acessadas nas plataformas são de artistas nacionais, demonstrando que ele contribui para a popularização dessa arte no país.

Com base no texto, responda às questões a seguir.

1. De acordo com a notícia, qual é a importância do *streaming* para a indústria da música brasileira?
2. O crescimento do *streaming* no Brasil reflete uma mudança significativa no consumo de música brasileira em comparação com períodos anteriores. Em sua opinião, por que isso aconteceu? Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.
3. Qual é a principal preocupação da Pro-Música com os serviços de *streaming*? Por que essa preocupação é válida? **3.** A Pro-Música está preocupada com o uso de robôs para criar *streams* falsos e com os possíveis impactos negativos que a inteligência artificial generativa pode trazer para o mercado fonográfico.
4. Em sua opinião, quais são os pontos positivos e negativos do uso de um serviço de *streaming*? Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

RODA DE CONVERSA

• Converse com os colegas sobre o impacto das plataformas na vida cotidiana e na cultura de entretenimento dos brasileiros. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: *tags*

Tag é uma palavra da língua inglesa que pode ser traduzida como "etiqueta".

No fim da página da Agência Brasil, em que foi publicada a notícia que você leu, há as seguintes *tags*.



Dizemos, então, que essas palavras foram etiquetadas ou tagueadas. Ao clicar nessas *tags*, acessamos todas as notícias relacionadas a elas que foram publicadas no *site*. Assim como etiquetamos produtos no mundo físico, podemos etiquetar assuntos na internet.

Com base nessas informações, faça as atividades a seguir.

1. Assinale os termos que poderiam ser destacados como *tags* na notícia que você leu.

X	Mercado musical.	X	Diversidade musical.
	CDs.		Rádios.
X	Música brasileira.	X	Inteligência artificial generativa.

2. As *tags* facilitam a navegação do usuário no *site*? Comente.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes respondam que as *tags* facilitam a navegação do usuário no *site* em busca de textos relacionados a determinado tema.

HTTPS://AGENCIABRASIL.EBC.COM.BR/GERAL/NOTICIA/2024-03/COM-IMPULSO-DO-STREAMING-BRASIL-FICA-EM-9O-EM-RANKING-FONOGRAFICO

PARA AMPLIAR

• SAVAGE, Mark. Por que música viral feita por inteligência artificial com vozes de Drake e The Weeknd preocupa artistas. **BBC News Brasil**, 18 abr. 2023. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/articles/cy0r0zny1pko. Acesso em: 23 maio 2024.

Essa reportagem relata um fato ocorrido em 2023, quando um usuário da internet criou uma música na qual ferramentas de inteligência artificial imitavam vozes de artistas reconhecidos e a lançou em plataformas de *streaming*. Isso acendeu um alerta ao levantar questões sobre direitos autorais e o uso não autorizado da voz de uma pessoa, mesmo que criada artificialmente.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Streaming e diversidade cultural

Com os serviços de *streaming* disponíveis, as pessoas passaram a ter contato com uma diversidade cultural mais ampla, uma vez que podem acessar produções de vários locais do mundo. Assim, uma pessoa no Brasil, por exemplo, pode ter acesso a conteúdos em outras línguas e de culturas diferentes e refletir sobre diversos modos de ver o mundo.

Para que o usuário possa escolher as séries e os filmes do catálogo, as plataformas de *streaming* e os *sites* especializados na divulgação desses conteúdos disponibilizam sinopses com as principais informações sobre as produções.

Leia a seguir duas sinopses.

Anne with an "E" (Anne com "E")

Série – 2017-2019 – Canadá
Sinopse

Depois de treze anos sofrendo no sistema de assistência social, a órfã Anne é mandada para morar com uma solteirona e seu irmão. Munida de sua imaginação e de seu intelecto, a pequena Anne vai transformar a vida de sua família adotiva e da cidade que a abrigou, lutando pela sua aceitação e pelo seu lugar no mundo.

ANNE with an "E". **Adoro Cinema**. Disponível em: https://www.adorocinema.com/series/serie-20175/. Acesso em: 10 maio 2024.

Dias perfeitos

Filme – 2023 – 2h05min – Japão
Sinopse

Dias Perfeitos acompanha a história de Hirayama (Koji Yakusho), um homem de meia-idade reflexivo que vive sua vida de forma modesta como zelador e limpando banheiros em Tóquio. Sua vida é revelada ao espectador através da música que ouve, dos livros que lê e das fotos que tira das árvores, uma vez que são suas três paixões. À medida que a vida de Hirayama avança, encontros inesperados começam a surgir revelando um passado sombrio e não tão metódico do zelador. O longa explora temas como a solidão, fuga e busca de sentido na vida moderna.

DIAS perfeitos. **Adoro Cinema**. Disponível em: https://www.adorocinema.com/filmes/filme-314885/. Acesso em: 10 maio 2024.

Observe que a série e o filme foram produzidos em países diferentes. Isso significa que retratam modos de vida e culturas distintos.

PARA AMPLIAR

Peça aos estudantes que se organizem em cinco grupos e designe o nome de um continente para cada um: América, África, Ásia, Oceania e Europa. Leve um mapa-múndi para a sala de aula e mostre a localização de alguns dos países de cada continente. Depois, oriente-os a usar a internet para pesquisar: "filmes produzidos em (nome de um país pertencente ao continente designado ao grupo) na (nome da plataforma de *streaming*)". Eles devem pesquisar produções do continente designado e, ao final, apresentar informações sobre, pelo menos, cinco dessas produções. Essa proposta permite interdisciplinaridade com **Geografia** e **Arte**.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Por muito tempo, a indústria audiovisual estadunidense exerceu influência predominante no cenário mundial, sobretudo em países ocidentais, como o Brasil. Esses países tinham pouco acesso a produções de outros lugares, como as das nações asiáticas. Quando disponíveis, essas produções eram exibidas em salas de cinema de centros urbanos voltadas à elite. Esse cenário mudou com as plataformas de *streaming*, que proporcionam o acesso dos usuários a filmes e séries produzidos em diversos países, como México, Japão, Coreia do Sul, Índia, Polônia, Rússia e Senegal.

Leia as sinopses com os estudantes e pergunte-lhes se elas despertaram o interesse deles pelas produções. Em seguida, questione-os sobre a função desses textos. Explore com a turma as características do gênero, como a intenção de antecipar ao leitor as principais informações sobre o produto cultural, a objetividade e a extensão do texto. Caso algum estudante já tenha assistido ao conteúdo, encoraje-o a emitir opinião sobre o texto, dizendo se concorda ou não com as informações e explicando o porquê.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **infográfico Pipoca na mão: a linha do tempo dos filmes** apresenta uma linha do tempo da evolução do cinema, desde o primeiro cinematógrafo até os filmes em *streaming*.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na **Roda de conversa**, oriente a reflexão de modo que os estudantes compreendam que, uma vez que os algoritmos guardam todas as informações de navegação, os usuários ficam restritos às indicações dadas pela ferramenta e podem deixar de explorar novos conteúdos. Retome com os estudantes, caso considere oportuno, o **tópico 9** da **etapa 1**, no qual foi estudado o conceito de algoritmo.

Para explorar a seção **Comparação entre mídias**, se possível, leve para a sala de aula alguns exemplos de mídia física: fitas cassete, fitas de vídeo, discos de vinil e CDs.

Ao abordar a **atividade 1**, traga considerações positivas e negativas em relação às mídias físicas, como o fato de serem colecionáveis. Como aspectos negativos, cite o alto custo envolvido a essas mídias, uma vez que é necessário adquirir um equipamento, fazer a manutenção dele e ter espaço disponível para armazenar o volume de material adquirido. Como ponto positivo do *streaming*, destaque o extenso catálogo e a praticidade de acesso e, como ponto negativo, o custo necessário para ter acesso aos conteúdos sem a obrigatoriedade de lidar com propagandas indesejadas.

Na **atividade 2**, incentive os estudantes a expor as próprias opiniões e a apresentar argumentos para defendê-las.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Com base nas sinopses, faça as atividades a seguir.

1. O que é uma sinopse? Marque com **X** a resposta correta.

[X] Um resumo objetivo dos principais eventos, personagens e temas de uma obra, oferecendo uma visão geral do enredo.

[ ] Uma lista dos elementos técnicos de uma obra, como elenco, direção e produção, sem oferecer uma visão geral do enredo.

2. As sinopses são produzidas para oferecer ao usuário uma ideia geral do filme ou da série a que ele pretende assistir.

2. Qual é a função das sinopses nas plataformas de *streaming*? Comente.

3. Pelas informações das sinopses, qual dessas produções você escolheria para assistir? Por quê? Respostas pessoais. Oriente os estudantes a pensar sobre os gêneros dos quais eles gostam mais e sobre as características apresentadas que mais chamaram a atenção deles.

RODA DE CONVERSA Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

- De que forma os algoritmos podem restringir as escolhas dos usuários de plataformas de *streaming*?

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Streaming versus mídia física



VLADIMIR SUKHACHEV/SHUTTERSTOCK.COM

Mídias físicas: CDs, fitas VHS e fitas cassete.

Com o passar do tempo, a tecnologia se modifica e a forma como interagimos com ela também. No passado, as pessoas ouviam músicas em discos de vinil, fitas cassete e CDs. Hoje, podem usar uma plataforma de *streaming* de música.

Algo parecido aconteceu com os filmes e as séries. Antes, era preciso esperar uma transmissão na TV (aberta ou a cabo), ir ao cinema, alugar ou comprar as fitas (VHS) ou os discos (DVD) de vídeo para assistir aos filmes em casa.

Atualmente, as plataformas de *streaming* disponibilizam um catálogo extenso de produções que podem ser acessadas em praticamente qualquer lugar do mundo usando um dispositivo, como *smartphone*, *tablet* ou computador. Já as mídias físicas, para serem usadas, dependem de equipamentos específicos, como aparelhos de videocassete, de DVD ou de CD.

As mídias físicas preservam a arte como um registro, conservando não apenas o conteúdo, mas também a história e a cultura envolvida na produção da obra. Em contrapartida, os *streamings* oferecem praticidade de acesso à cultura.

Sobre essas diferentes mídias, faça as atividades a seguir.

1. Cite um ponto positivo e um ponto negativo das plataformas de *streaming* e das mídias físicas. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

2. Você prefere usar as plataformas de *streaming* ou as mídias físicas? Por quê? Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes escolham uma das formas com base no que consideram mais importante. Por exemplo, alguém que gosta de colecionar álbuns prefere a mídia física. Já, para alguém que gosta de ter um extenso catálogo sempre à disposição, o *streaming* é a melhor opção.

PARA AMPLIAR

Considerando a diversidade de perfis entre os estudantes da EJA, sugere-se a realização de uma conversa sobre as experiências da turma com o uso de diferentes mídias. Pergunte-lhes, por exemplo, se já ouviram músicas em mídias físicas, como vinil, fita cassete ou MP3 *player*. Pode-se questionar, ainda, se os estudantes já frequentaram uma locadora para alugar fitas de VHS ou cartuchos e CDs de jogos de *videogame*. Depois, problematize o acesso a músicas e a filmes ou séries em plataformas de *streaming*. Além de verificar a compreensão do conteúdo, essa atividade favorece a empatia e a conexão entre os estudantes de diferentes faixas etárias.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR

Produção de sinopse de produtos culturais para *blog*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você viu que os *streamings* modificaram a indústria do entretenimento e leu sinopses que mostram a diversidade existente nas plataformas.

Agora, é sua vez de fazer a sinopse de um produto cultural. Siga as orientações.

1. Planejamento

- Escolha um produto cultural audiovisual (série ou filme) a que você tenha assistido e do qual tenha gostado. Se necessário, assista ao filme ou à série novamente para retomar o enredo, os personagens e o tema trabalhado.

2. Elaboração da sinopse

- Identifique os elementos principais da história, como personagens, conflito central, cenário e outros eventos que impulsionam a trama.
- Escreva uma introdução breve, com aspectos gerais da obra.
- De forma sucinta, descreva os principais eventos do enredo, destacando o conflito central da história, mas sem revelar o final.

3. Revisão

- Revise o texto para garantir que esteja fácil de compreender e conciso o suficiente para que o leitor tenha uma ideia do que a obra trata.

4. Publicação

- Com a ajuda do professor, publique a sinopse em um *blog* da turma ou da escola.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Streaming

O *streaming* é a reprodução de uma obra em áudio ou audiovisual publicada em uma plataforma na internet. Com ele, é possível assistir a vídeos, ouvir músicas e jogar *on-line*.

Recurso interativo: *tags*

As *tags* são termos empregados para organizar os conteúdos publicados nos *sites*. Com elas, é possível buscar conteúdos relacionados a um tema

Sinopse

A sinopse é um resumo dos principais eventos, personagens e temas de obras, como filmes, séries, livros e peças teatrais.

PARA AMPLIAR

- MARTINS, Iris. Brasil é 2º maior consumidor de *streaming* do mundo. **Agência Maurício Tragtenberg**, 29 maio 2023. Disponível em: https://agemt.pucsp.br/noticias/brasil-e-o-2o-maior consumidor-de-streaming-do-mundo. Acesso em: 23 maio 2024.

Leia um trecho desse artigo: "O Brasil é o segundo país que mais consome serviços de *streaming*, de acordo com o relatório de adoção de Streaming Global do Finder de 2021, ficando apenas atrás da Nova Zelândia. O estudo da companhia australiana leva em conta os 18 principais mercados de *streaming* do mundo [...]. A pesquisa mostrou que pelo menos 65% dos adultos brasileiros possuem um serviço de *streaming*, enquanto a média global é de 56%.

[...] o brasileiro gasta cerca de 92 horas por semana na internet, mas a atividade que mais toma seu tempo é assistir *streaming*, com 13 horas semanais. [...]".

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Elaborar uma sinopse não é tarefa simples, tanto que algumas plataformas de *streaming* apresentam textos problemáticos sobre os produtos disponíveis. Entre as situações percebidas por usuários, estão descrições genéricas que poderiam valer para qualquer produção do mesmo gênero ou situações em que a sinopse revela algum segredo da trama, inibindo a curiosidade do espectador.

Durante a produção da sinopse, verifique se os estudantes conseguem elaborar sequências expositivas em que antecipam elementos específicos da obra descrita, revelando apenas o conteúdo principal da trama.

Antes de revisar o conteúdo abordado neste tópico, retome com os estudantes os objetivos de aprendizagem e incentive-os a avaliar o próprio desenvolvimento, identificando as tarefas que conseguiram fazer sozinhos e aquelas que precisaram de sua mediação.

Ao revisar o conteúdo do tópico, incentive os estudantes a nomear todas as plataformas de *streaming* que conhecem. Ao listar as diversas plataformas, verifique se eles identificam aquelas que oferecem acesso gratuito. A quantidade de plataformas de *streaming* gratuitas, com ou sem anúncios publicitários, tem aumentado e são uma opção acessível aos estudantes que não podem obter acesso aos conteúdos pagos. Em seguida, encerre a aula com a leitura da síntese dos conteúdos abordados e promova uma reflexão coletiva sobre o que foi aprendido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender práticas de publicidade nos jogos digitais.
- Discutir os impactos da publicidade na experiência de jogo e na percepção dos jogadores.
- Refletir sobre questões éticas e de segurança associadas à publicidade em jogos.
- Controlar configurações de segurança em um *site* e manejar recursos interativos de segurança e privacidade.
- Criar um *podcast* informativo.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, serão abordadas práticas de publicidade em jogos digitais e discutidos os perigos dos anúncios em *games* e questões éticas relacionadas a essa estratégia publicitária. São destacados os *advergames* (jogos publicitários), o *in-game advertising* (uso de propaganda em jogos virtuais) e os *dark patterns* (técnicas de indução). Além disso, são apresentados aos estudantes os recursos interativos de privacidade e a função dos *cookies*.

Dimensões da cultura digital: Economia digital, privacidade e segurança e letramento digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para começar, faça um contraponto entre os *games* antigos e os atuais. Ao abordar o **item a**, caso haja estudantes que nunca tiveram acesso a jogos eletrônicos, incentive-os a compartilhar percepções sobre a imagem. Em seguida, convide os colegas que jogam *on-line* a ajudá-los na interpretação da imagem, bem como a falar dos *games* que conhecem. Isso ajuda a desenvolver a observação e interpretação, além de incluir estudantes de diferentes perfis, independentemente da experiência com jogos eletrônicos. Reforce o fato de que diferentes perspectivas enriquecem o entendimento sobre a integração dos jogos eletrônicos na vida cotidiana e na cultura contemporânea.

Ao discutir o **item b**, aborde as mudanças tecnológicas ao longo do tempo. Comente, por exemplo, que, antes de existirem jogos para celular, era mais comum as pessoas jogarem *games* em fliperamas ou em consoles e era costume alugar cartuchos ou CDs em locadoras. Ao comentar o **item c**, encoraje os estudantes a compartilhar experiências pessoais com publicidade em jogos de celular. Promova uma discussão sobre o modo como os anúncios afetam a experiência de jogo. Se julgar pertinente, conduza a conversa para temas como publicidade digital e consumo consciente. Incentive os estudantes a refletir criticamente sobre as intenções dos anunciantes e sobre o impacto dos anúncios nas escolhas do consumidor.

TÓPICO 8

Jogos *on-line*: diversão e vendas

- *Advergame*
- Recurso interativo: controle de privacidade
- *Cookies*
- Padrões sombrios (*dark patterns*)
- *In-game advertising*



ILSTUDIO/SHUTTERSTOCK.COM

Pessoa manipulando um celular.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que a imagem representa? A imagem representa uma pessoa jogando em celular.

b) Você costuma jogar *on-line*? Caso tenha esse costume, de quais jogos você gosta?

c) Você já jogou algum *game* no celular que continha anúncios de publicidade? Como eles apareciam? Respostas pessoais. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

b) Respostas pessoais. Deixe que os estudantes falem livremente sobre os jogos de que mais gostam. Se possível, peça a eles que descrevam os diferentes gêneros que conhecem: estratégia, ação, RPG, quebra-cabeça, simuladores, jogos de cartas etc.

Advergame

O termo ***advergame*** é composto de duas palavras da língua inglesa: *advertising*, que significa "anúncio", e *game*, nome dado a um jogo eletrônico. Muito populares em celulares, os *advergames* são criados para divulgar uma marca, associando o consumo de um produto à ideia de diversão.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia a seguir o trecho de uma entrevista.



HTTPS://WWW.MEIOEMENSAGEM.COM.BR/PROXXIMA/ARQUIVO/HOW-TO/O-QUE-E-E-COMO-FUNCIONA-O-ADVERGAMING

O que é e como funciona o *advergaming*

Até o final de 2030, os jogos para dispositivos *mobile* devem atingir um valor aproximado de US$ 272 bilhões, já tendo atingido US$ 98 bilhões em 2020.

[...] Diante desse crescimento da indústria, Guilherme Kapos [...] explicou ao **Meio & Mensagem** o que é o *Advergaming* e como as marcas podem utilizá-lo em suas estratégias de *marketing*.

***Brand awareness*:** nível de reconhecimento que os consumidores têm de uma marca e seus produtos ou serviços (*brand* significa "marca", e *awareness*, "conhecimento").

Meio & Mensagem – Como funciona a criação de um *advergaming*? Quais ferramentas são usadas?

Guilherme Kapos – O *advergaming* oferece aos usuários entretenimento por meio de jogos com o objetivo de criar ***brand awareness*** e aumentar o engajamento de uma marca, acabando desse jeito com a publicidade desordenada. Os jogos desenvolvidos como parte de uma estratégia de *advergaming* costumam ser gratuitos, distribuídos *on-line* e compatíveis com diversos dispositivos. Normalmente, a protagonista desses jogos é a marca, empresa, produto ou serviço que está sendo promovido.

Principalmente, existem três tipos de *advergames* que podem ser criados:

• **Jogos completos para computadores *desktop*, consoles ou dispositivos móveis:** A construção de um jogo completo incorporando a marca é a forma mais popular de *advergaming*. A marca financia inteiramente esse tipo de jogo. Ele se concentra em aumentar o *brand awareness* e construir um relacionamento forte com os clientes.

• **Minijogos da marca:** Esses jogos estão disponíveis no *site* da marca e ajudam a aumentar o engajamento do cliente enquanto os usuários estão no *site*.

• **Publicidade inserida em um jogo existente:** Essa abordagem permite que as empresas coloquem seus anúncios no cenário de um jogo existente. É apenas a colocação do produto.

[...]

HUERTAS, Carolina. O que é e como funciona o *advergaming*. **Meio & Mensagem**, 2 mar. 2022. Disponível em: https://www.meioemensagem.com.br/proxxima/arquivo/how-to/o-que-e-e-como-funciona-o-advergaming. Acesso em: 18 maio 2024.

PARA AMPLIAR

- FERNANDES, Izabella Bueno; VEIGA, Ricardo Teixeira; BORGES, Fábio Roberto Ferreira. A efetividade das estratégias de *advergaming*: um estudo experimental comparando *advergames* e *in-game advertisings*. **REMark: Revista Brasileira de Marketing**, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 187-203, abr./jun. 2018. Disponível em: https://periodicos.uninove.br/remark/article/view/12204/5848. Acesso em: 27 maio 2024.
- MONTEIRO, Fabíola Vitor. *Playable ads*: a implicação dos anúncios jogáveis nos resultados de aquisição de usuários em jogos *mobile*. **Caderno de Graduação – Ciências Exatas e Tecnológicas – UNIT – Sergipe**, v. 7, n. 1, p. 70-87, 2021. Disponível em: https://periodicos.set.edu.br/cadernoexatas/article/view/10176. Acesso em: 27 maio 2024.

Os artigos contribuem para aprofundar a compreensão sobre os anúncios em *games* como elementos de estratégia publicitária.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de começar a leitura do texto, é importante explicar que *advergame* é a junção de duas palavras da língua inglesa: *advertisement* ("anúncio publicitário") e *game* ("jogo"). O termo pode ser traduzido, literalmente, por "jogo-anúncio". Inicie a leitura e, se necessário, explique o conteúdo do subtítulo. As quantias estão em dólar. Converta os valores para real, a fim de facilitar a compreensão dos estudantes. Comente que "dispositivos *mobile*" são móveis, ou seja, portáteis.

Leia o texto fazendo pausas a cada parágrafo para verificar se todos os estudantes estão acompanhando a leitura. É possível que tenham dificuldade em compreender trechos da entrevista por se tratar de um texto com palavras em inglês e cifras.

Se possível, compartilhe com os estudantes tipos de anúncios que podem aparecer em *games*: em *banner* – pequenos anúncios que aparecem geralmente no topo ou na parte inferior da tela durante o jogo; intersticiais – anúncios de tela cheia que aparecem em momentos específicos, como entre níveis ou durante a pausa do jogo; em vídeo – vídeos curtos a que o usuário pode assistir em troca de recompensas no jogo, como moedas ou vidas extras; nativos – anúncios integrados ao *layout* de maneira sutil, como parte do próprio jogo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao comentar a **atividade 1**, verifique se os estudantes compreenderam a finalidade dos *advergames*. Explique a eles que profissionais de *marketing* utilizam jogos eletrônicos para promover ou ampliar o conhecimento do público sobre uma marca (*brand awareness*) e aumentar o engajamento com ela. As opiniões dos estudantes sobre o *advergame* mais eficiente dão subsídios para verificar se entenderam esse conceito. Uma parte deles pode afirmar que prefere os jogos completos para computadores, consoles ou dispositivos móveis, pois oferecem uma experiência de imersão completa que pode criar uma associação mais forte com a marca. Outros podem argumentar que os minijogos são mais eficientes porque são acessíveis diretamente no *site* da marca, facilitando a interação imediata e contínua do usuário. Alguns podem, ainda, considerar a publicidade inserida em jogos existentes a mais eficiente, visto que estes já têm uma base de fãs estabelecida, e as inserções podem alcançar um público amplo, dispensando o desenvolvimento de um jogo novo. Para a segunda questão da **atividade 1**, não há resposta única. Acolha as opiniões dos estudantes, solicitando-lhes que as justifiquem, e ofereça explicações complementares, se necessário.

Em relação à **atividade 2**, comente que a gratuidade favorece o engajamento com a marca, pois a percepção dos usuários sobre ela é influenciada pela interação lúdica sem custo monetário. Além disso, jogos gratuitos podem ser instrumentos de coleta de dados sobre os hábitos e as preferências dos consumidores. Esses dados são aproveitados pelas empresas para refinar estratégias de *marketing* e desenvolver ou aperfeiçoar produtos. Jogos gratuitos também têm mais chances de viralizar, elevando a visibilidade da marca sem gerar gastos extras de publicidade. Profissionais de *marketing* acreditam que boas experiências gratuitas contribuem para formar relações mais fortes e duradouras com os consumidores e aumentar a quantidade de recomendações pessoais, melhorando a reputação da marca.

1. Jogos completos para computadores *desktop*, consoles ou dispositivos móveis, que são financiados inteiramente pela marca; minijogos, que estão disponíveis no *site* da marca para aumentar o engajamento dos clientes; publicidade inserida em um jogo popular, sem vínculo com a marca.

Com base no texto, responda às questões a seguir.

1. Quais são os três tipos de *advergame* mencionados no texto? Em sua opinião, qual deles é o mais eficiente? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.
2. Em sua opinião, por que os *advergames* são geralmente gratuitos, como informa o texto? Justifique. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes levantem hipóteses, como a de que tais produtos são gratuitos para atrair um público que não esteja disposto a pagar para jogar.

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: controle de privacidade

O termo ***cookies*** significa "biscoitos". Na internet, o uso do termo *cookies* remete às migalhas de biscoito que João e Maria, do conto de fadas, deixaram pelo trajeto para encontrar o caminho de volta para casa. Dessa maneira, os *cookies* são os rastros digitais, ou seja, os dados que os usuários deixam *on-line* ao navegar na internet, usar aplicativos ou interagir em redes sociais.

É comum encontrar em *sites* uma janela de gestão de *cookies*, pequenos arquivos de texto que armazenam dados da navegação do usuário para personalizar a experiência *on-line*.

Observe a janela de gestão de *cookies* do *site* **Meio & Mensagem**.



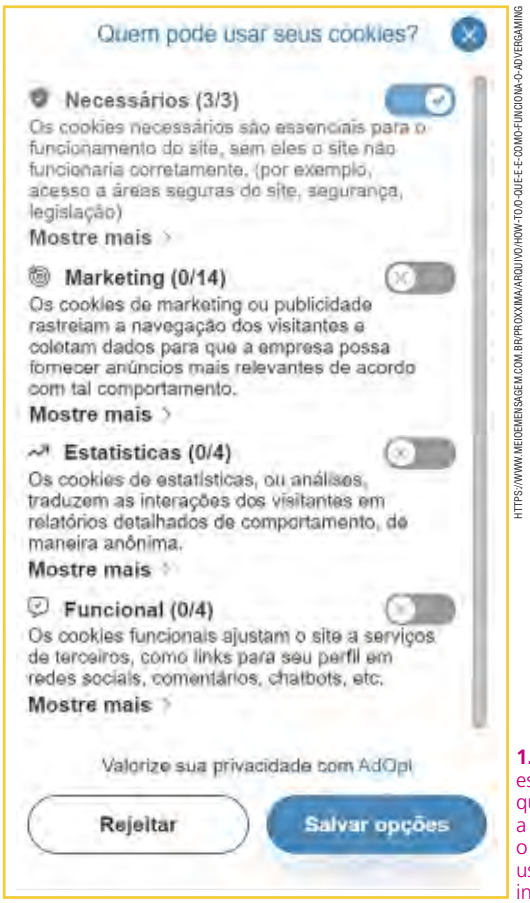
HTTPS://WWW.MEIOEMENSAGEM.COM.BR/PROXXIMA/ARQUIVO/HOW-TO/O-QUE-E-E-COMO-FUNCIONA-O-ADVERGAMING

Nessa janela, o usuário encontra opções para aceitar ou rejeitar os *cookies* e, em "Minhas opções", pode especificar sua permissão para diferentes usos. Veja:

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

- **dados necessários** para o funcionamento do *site*;
- **dados de *marketing*** para anúncios personalizados;
- **dados estatísticos** para análise anônima do comportamento dos usuários;
- **dados funcionais** compartilhados com terceiros para criação de perfis em outras plataformas.



HTTPS://WWW.MEIOEMENSAGEM.COM.BR/PROXXIMA/ARQUIVO/HOW-TO/O-QUE-E-E-COMO-FUNCIONA-O-ADVERGAMING

Responda às questões a seguir.

1. Por que os *sites* devem oferecer aos usuários a possibilidade de escolher se seus dados poderão ser usados para criar perfis?
2. Em sua opinião, de que modo os *sites* podem lucrar com o uso de dados de usuários? Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), do Brasil, sancionada como Lei nº 13.709, de 2018, estabelece diretrizes para coleta, armazenamento, tratamento e compartilhamento de dados pessoais. Inspirada no Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (GDPR), da União Europeia, a LGPD foi criada para proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade dos cidadãos, garantindo maior controle dos indivíduos sobre os próprios dados.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na seção **Componentes da mídia**, explore a função do botão de autorização de *cookies* de alguns *sites* e esclareça sobre os rastros digitais. Explique aos estudantes que as plataformas fazem uso dessas informações para criar perfis dos usuários e entregar a eles conteúdos e publicidades personalizados.

Ao abordar a **questão 1**, verifique se os estudantes entendem que a permissão para uso de dados dos usuários promove transparência e confiança, previne o uso não consentido de dados pessoais, bem como proporciona sensação de segurança para quem navega, interage ou realiza transações *on-line*. Espera-se que, ao responder à **questão 2**, os estudantes percebam que as empresas se baseiam em dados de usuários para criar produtos e anunciá-los. Encoraje os estudantes a considerar algumas formas de obter lucro com esses dados. Os *sites* podem, por exemplo, vendê-los para empresas interessadas em captar tendências de mercado, desenvolver produtos ou elaborar anúncios relevantes para o público-alvo. Além disso, com base neles, os *sites* podem personalizar recomendações de produtos, a fim de aumentar os ganhos com comissões por meio do *marketing* de afiliados, ou oferecer assinaturas e serviços personalizados, visando à geração de receitas. Durante a discussão, certifique-se de que os estudantes reconhecem que os dados de usuários têm valor.

1. Espera-se que os estudantes percebam que isso respeita a privacidade e o controle pelo usuário sobre suas informações.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para começar a abordar os *dark patterns*, pergunte aos estudantes se, ao navegar na internet, já se sentiram induzidos a comprar algo, tentaram cancelar um serviço ou aplicativo e acabaram não conseguindo achar o caminho para fazer isso ou deixaram uma assinatura ser renovada por desistir de procurar a opção de cancelamento. Caso haja na turma muitos usuários de internet, mas se poucos disserem que já vivenciaram experiências assim, a leitura do texto e a realização das atividades possibilitarão verificar se na realidade eles já tinham passado por uma experiência desse tipo sem perceber ou lembrar conta dela.

Antes de iniciar a leitura do texto citado, comente que alguns jogos podem ser programados para induzir os usuários a fazer compras em momentos de distração. Informe aos estudantes que eles vão conhecer o caso de um jogo bastante popular entre crianças e jovens. Leia o texto explicando todas as palavras e os termos em língua inglesa. Verifique quantos na turma conhecem o caso mencionado no texto. Pergunte-lhes se já haviam pensado em modelos de configuração de acordo com a faixa etária dos usuários e identificado práticas de manipulação como a mencionada no texto.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **vídeo Será que é só um joguinho?** examina os jogos de aposta *on-line*, os riscos de vício e a lei que regulamentou as apostas esportivas em 2023.

O problema dos padrões sombrios (*dark patterns*) nos *games*

Padrões sombrios (*dark patterns*, em inglês) são técnicas usadas em *sites* e aplicativos para induzir os usuários a tomar decisões que podem não ser as melhores para eles, mas que beneficiam empresas.

Esses padrões são utilizados para tentar forçar a inscrição do usuário ou a renovação automática de assinaturas nos *sites* ou aplicativos de *games*. São usados também para dificultar o cancelamento de assinaturas. São comuns ainda na exibição de anúncios disfarçados ou indesejados e na publicidade a que o jogador é obrigado a assistir para mudar de fase no *game* ou ter acesso a um item especial.

Leia a seguir o trecho de uma notícia.



HTTPS://CRIANCAECONSUMO.ORG.BR/NOTICIAS/FORTNITE/

Empresa responsável pelo jogo Fortnite é multada em mais de meio bilhão de dólares por violar direitos de crianças

A *Federal Trade Commission* (FTC), agência independente do governo dos Estados Unidos, **multou a Epic Games, Inc., responsável pelo jogo Fortnite, em um total de US$ 520 milhões** por ter violado a *Children's Online Privacy Protection Act* (COPPA), ou seja, a lei que protege a privacidade digital de crianças no país. De acordo com o órgão, a empresa coletou informações de menores de 13 anos sem consentimento de algum adulto responsável. Além disso, foi constatado que a Epic Games usou *dark patterns* para induzir que jogadores fizessem compras não intencionais.

Por violar a COPPA, a empresa foi penalizada em $ 275 milhões de dólares. A companhia ainda **será obrigada, de forma inédita, a adotar configurações de privacidade mais fortes para crianças e adolescentes**, como, por exemplo, a desativação por padrão de comunicações por voz e texto, em tempo real, no jogo.

[...]

EMPRESA responsável pelo jogo Fortnite é multada em mais de meio bilhão de dólares por violar direitos de crianças. **Criança e Consumo**, 20 dez. 2022. Disponível em: https://criancaeconsumo.org.br/noticias/fortnite/. Acesso em: 18 maio 2024.

170

PARA AMPLIAR

- "*DARK patterns*" e práticas manipulativas na internet. [*S. l.*: *s. n.*], 2022. 1 vídeo (89 min). Publicado pelo canal NICbrvideos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=gE84Hmgx9qY. Acesso em: 20 maio 2024.

Nesse vídeo, é possível assistir ao debate sobre *dark patterns,* com participação de diversos especialistas, organizado pelo Fórum da Internet no Brasil, em 2022. A discussão aprofunda o conhecimento sobre o tema e oferece subsídios para abordar o assunto em sala de aula.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que as fases da infância e da adolescência marcam o desenvolvimento da autonomia e do senso de tomada de decisões. Isso torna as crianças e os adolescentes ainda mais suscetíveis a práticas de *dark pattern* e vulneráveis a publicidades mal-intencionadas.

Após a leitura do texto, responda às questões a seguir.

1. **Segundo a notícia, quais foram as violações cometidas pela empresa citada por meio do jogo que comercializa? Marque com X as respostas corretas.**

- [X] A empresa coletou dados de menores sem a autorização dos responsáveis.
- [X] A empresa usou *dark patterns* para induzir os usuários a comprar de maneira não intencional.
- [ ] A empresa não permite a comunicação por voz e texto, em tempo real, para crianças menores de 13 anos.

2. **Em sua opinião, por que é necessário aplicar "configurações de privacidade mais fortes para crianças e adolescentes"? Comente.**

Espera-se que os estudantes citem exemplos, conforme a própria experiência como consumidores digitais e com base no tópico, diferenciando práticas éticas de publicidade digital, como transparência e consentimento informado, de *dark patterns*, que induzem ao erro.

RODA DE CONVERSA

Há diferenças entre a publicidade legítima e os *dark patterns*, que manipulam o comportamento dos usuários de forma antiética. Com isso em mente, discuta com os colegas a seguinte questão, sobre os limites éticos da publicidade digital:

- Quais práticas são consideradas aceitáveis nos anúncios *on-line* e quais não são?

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Publicidade física *versus* *in-game advertising*

No centro de algumas cidades e à beira de rodovias, é comum a instalação de *banners* e painéis publicitários. Uma prática parecida com essa é adotada no mundo dos *games*. Conhecida como ***in-game advertising***, é a inserção de faixas, painéis publicitários e outros tipos de anúncio no cenário de jogos.

Leia a seguir o trecho de um artigo acadêmico sobre o tema.

> O *In-game Advertising* é a inserção de marcas e produtos em jogos produzidos por um desenvolvedor, onde o jogo não foi originalmente concebido para a exposição de uma marca específica (Nelson, 2002). O *In-game Advertising* pode ser a colocação de uma marca em uma placa lateral em um simulador de futebol ou em um jogo de corrida, um *outdoor* em um jogo [...] em ambiente urbano, o uso de camisas com determinada marca em um jogo simulador de convivência, entre tantas outras possibilidades.

PARA AMPLIAR

- COMO se proteger de aplicativos espiões no seu celular? [*S. l.*: *s. n.*], 2023. 1 vídeo (3min47s). Publicado pelo canal Terra Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jf8z06qGqDs. Acesso em: 27 maio 2024.

Se possível, acesse o vídeo com a turma e explorem juntos as instruções e as técnicas mencionadas para desativar os recursos de rastreio em dispositivos móveis. Esse exercício ajudará os estudantes a entender como proteger a própria privacidade e a perceber a importância de estarem cientes dos dados que compartilham *on-line*. A atividade pode incluir uma discussão sobre os prós e os contras do rastreio de dados, incentivando-os a pensar criticamente sobre as implicações do uso dessas tecnologias no dia a dia.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Espera-se que, ao responder à **questão 2**, os estudantes reconheçam que o fortalecimento das configurações de privacidade para crianças e adolescentes pode protegê-los da exploração *on-line* e da exposição a conteúdos inapropriados e garantir um desenvolvimento social e emocional saudável. Comente que essa medida salvaguarda a identidade e os dados pessoais de crianças e adolescentes.

Para discutir a questão proposta na **Roda de conversa**, peça à turma que se organize em cinco grupos. Em seguida, explique aos estudantes que um representante de cada grupo deve anotar a resposta à questão proposta. Estipule um tempo para a discussão dos grupos e, depois, solicite a resposta a cada representante. Peça, então, aos estudantes que disponham as carteiras em semicírculo e conduza a discussão com toda a turma.

Durante a conversa, espera-se que os estudantes reconheçam que os conteúdos publicitários devem ser transparentes, oferecendo informações precisas sobre produtos e serviços, sem induzir ao erro. É esperado também que percebam que *sites* que utilizam *dark patterns* agem de maneira antiética. Cuide para que a distinção entre as práticas fique evidente e reafirme a importância da ética no *marketing* digital.

Depois da discussão, leia o texto da seção **Comparação entre mídias** com os estudantes. Incentive-os a perceber as possibilidades de publicidade que os *videogames* proporcionam. Destaque o trecho do texto em que o *in-game advertising* é comparado às publicidades inseridas em novelas e filmes.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao tratar das **questões 1** e **2**, certifique-se de que os estudantes compreenderam a especificidade do *in-game advertising*. Ao comentar a **questão 3**, verifique se eles entenderam que o *advergame* é um jogo, geralmente encomendado pela empresa que faz a publicidade, como um fim em si mesmo, ao passo que o *in-game advertising* é pago por determinada marca para figurar em um cenário de um jogo já existente. Ao abordar a **questão 4**, comente que o *in-game advertising* tende a ser percebido como menos invasivo porque pode aumentar o realismo dos jogos, sobretudo dos simuladores, integrando-se de forma natural ao ambiente virtual. Ao tratar dos anúncios publicitários nas ruas, incentive os estudantes a pensar na relação entre poluição visual e publicidade. Se julgar oportuno, cite uma pesquisa sobre esse tema e peça-lhes que compartilhem as descobertas feitas com a turma.

Em **Criar e conectar**, os estudantes devem produzir um *podcast* informativo. Durante a etapa **1. Preparação**, ressalte a importância de compartilharem os conceitos aprendidos no tópico. Comente que, embora não sejam usuais para quem não trabalha na área de tecnologia ou *marketing*, esses termos em língua estrangeira envolvem práticas que afetam a vida de todas as pessoas.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

> O *In-game Advertising* é uma forma de realizar a inserção de produtos/marcas em um jogo, onde o ambiente é mais interativo e o usuário está com sua atenção voltada para o que está sendo exibido. A inserção de marcas em jogos pode até mesmo aumentar o realismo do jogo, principalmente em caso de simuladores, e por isso não ser percebida como invasiva, como por vezes ocorre em filmes e novelas.
>
> FERNANDES, Izabella Bueno et al. *In-game advertising* e *advergame*: fatores que afetam o impacto da mensagem nas ferramentas de *advergaming*. **Cadernos de Comunicação**, v. 18, n. 2, jul./dez. 2014. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/download/12936/10364/77481. Acesso em: 18 maio 2024.

Após ler o texto, responda às questões a seguir.

1. O que é *in-game advertising*?
2. Como o *in-game advertising* é aplicado?
3. Qual é a principal diferença entre os *advergames* e a modalidade *in-game advertising*?
4. Em sua opinião, os anúncios publicitários tanto nas ruas como nos *games* são invasivos? Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. É a prática de inserir marcas e produtos em jogos eletrônicos que não foram originalmente criados para promover uma marca.

2. O *in-game advertising* pode ser aplicado de várias formas, como a colocação de uma marca em placas laterais em simuladores de futebol ou corrida, *outdoors* em jogos em ambiente urbano, ou mesmo por meio do uso de camisetas de marcas específicas em jogos de simulação de convivência.

3. O *advergame* é feito para divulgar uma marca, ou seja, é programado para atender uma demanda de *marketing*. Já o *in-game advertising* é a inserção de anúncios em alguns momentos dos jogos.

CRIAR E CONECTAR

Criação de *podcast* informativo

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você estudou as práticas de publicidade nos jogos eletrônicos, como a criação dos *advergames* e dos *in-game advertising*, e o emprego dos padrões sombrios por *sites* e aplicativos para induzir o usuário a certas ações.

Agora, com a orientação do professor, você vai produzir um *podcast* com duração de 2 a 5 minutos para compartilhar com outras pessoas o que aprendeu. Para isso, siga as orientações.

1. Preparação

- Reúna-se com os colegas da turma para formar quatro grupos (A, B, C e D).
  - » Cada grupo abordará um tema: *advergames* (grupo A); *in-game advertising* (grupo B); padrões sombrios (grupo C); o impacto da publicidade em jogos no público infantojuvenil (grupo D).
  - » Os grupos A, B e C devem estruturar seus episódios com definição do conceito, aplicações e riscos e reflexão final sobre o assunto. O grupo D vai se concentrar nos riscos específicos dos jogos para crianças e adolescentes, podendo incluir casos reais e opiniões de especialistas, além das próprias conclusões.

PARA AMPLIAR

Pergunte aos estudantes que tipo de publicidade eles consideram mais eficiente: o físico, o *advergame* ou o *in-game advertising*. Organize a turma em três grupos de acordo com as respostas. Caso a distribuição não fique igualitária ou não haja nenhum representante para um dos tipos de publicidade, faça a divisão de forma aleatória. Peça a cada grupo que levante os pontos positivos do tipo de publicidade escolhido e os pontos negativos dos demais. Estipule um tempo para os integrantes dos grupos conversarem e prepararem os argumentos. Terminado o prazo, conduza o debate como mediador. Escolha palavras-chave utilizadas pelos estudantes e elenque na lousa as vantagens e as desvantagens de cada uma das formas de publicidade.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

2. Produção do *podcast*

- Preparem o roteiro detalhado do *podcast* antes da gravação e discutam possíveis melhorias com o professor.
- Gravem o *podcast*, solicitando o auxílio do professor para a captação de áudio e edição.

3. Revisão

- Troquem de *podcast* com outro grupo para que um revise o trabalho do outro e faça comentários sobre o que pode ser melhorado.
- Verifiquem se há dúvidas que precisam ser solucionadas e refaçam o que for necessário.

4. Publicação

- Com a ajuda do professor, publiquem os episódios na plataforma escolhida pela turma.
- Organizem a publicação dos episódios na sequência dos temas (A, B, C e D) para que os conceitos sejam introduzidos de maneira lógica e cumulativa.
- Divulguem os episódios para a comunidade escolar.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Advergame

Advergame é um jogo feito para anunciar produtos ou para promover marcas comerciais.

In-game advertising

In-game advertising é a prática de inserir anúncios publicitários em *games*.

Recurso interativo: controle de privacidade

Com os botões de controle de privacidade, o usuário da internet pode controlar os *cookies* e outros dados que são coletados pelos *sites* que ele acessa.
Em alguns *sites*, além das opções "Aceitar" e "Rejeitar", o usuário também consegue escolher os dados que podem ser coletados de acordo com a finalidade: de *marketing*, estatísticas e funcionais.

Cookies

Cookies são rastros digitais que o usuário deixa ao acessar *sites* e plataformas.

Padrões sombrios (*dark patterns*)

Dark patterns são mecanismos de indução e controle do que os usuários podem usar em *sites* e plataformas.

PARA AMPLIAR

- SATO, Fabio Pinato. Vício em *videogames* é considerado oficialmente um distúrbio mental. **Sociedade Beneficente Israelita Brasileira Albert Einstein**, 31 jan. 2018. Disponível em: https://www.einstein.br/noticias/noticia/vicio em-games-disturbio-mental. Acesso em: 27 maio 2024.

Games nem sempre aliam linguagem lúdica e ética. Diversos jogos têm um *design* elaborado para provocar compulsão nos usuários, prejudicando a saúde mental, de modo que queiram jogar cada vez mais e passem mais tempo em contato com anúncios ou mecanismos monetizados (pagando para avançar ou obter algo no jogo). Como atividade de expansão do tópico, oriente os estudantes a pesquisar a dependência em jogos eletrônicos e seus efeitos. Esse artigo de Fabio Pinato Sato pode ser indicado para a pesquisa.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para a etapa **2. Produção do *podcast***, reserve um tempo para auxiliar os estudantes na composição dos roteiros e no uso do equipamento de captação de áudio. É importante acompanhar os estudantes que tenham dificuldade em lidar com *softwares* de edição. Ao final do projeto, reúna os grupos e fomente uma discussão sobre as dificuldades que tiveram e o que aprenderam ao longo do projeto. Em caso de retorno positivo da comunidade escolar, seja com elogios presenciais, seja com comentários na plataforma de publicação, valorize esse momento da turma. Caso não seja possível gravar o *podcast*, os estudantes podem realizar seminários seguindo a ordem proposta.

A produção do *podcast* informativo (ou a apresentação dos seminários) é muito importante para a revisão do tópico e a verificação da aprendizagem dos estudantes. Sempre que julgar necessário, retome os conteúdos, dando especial atenção aos termos em inglês, como *cookies*, *dark patterns*, *advergames* e *in-game advertising*. Por fim, pergunte-lhes se pretendem mudar algo no modo de navegar na internet ou de jogar *videogames*. Ao revisar o tópico, incentive os estudantes a realizar a leitura compartilhada da síntese dos conteúdos abordados e promova uma reflexão coletiva sobre o que foi aprendido.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer o que é arte digital e suas formas de exposição.
- Adquirir conhecimentos sobre o funcionamento dos recursos de acessibilidade em *sites*.
- Identificar o funcionamento dos recursos digitais para a produção e a interação com arte digital.
- Diferenciar exposições virtuais de exposições virtuais interativas.
- Produzir e expor fotos digitais.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, serão desenvolvidas reflexões sobre a arte digital, ou seja, aquela em que é empregada tecnologia digital como parte essencial do processo criativo ou da apresentação da obra. Diferentemente da arte analógica, em que se utilizam recursos físicos, como tinta e tela, a arte digital é criada usando *softwares*, computadores e outros dispositivos eletrônicos. Os estudantes serão convidados a identificar novas modalidades de intervenção e obras artísticas, para compreenderem que a arte digital revolucionou o modo de criar, distribuir e fruir arte. Faça um levantamento prévio dos conhecimentos dos estudantes sobre esse tema, instigando-os a relatar suas experiências com arte, tanto analógica quanto digital.

Dimensões da cultura digital: Letramento digital, criatividade e expressão digital e ética e responsabilidade digital.

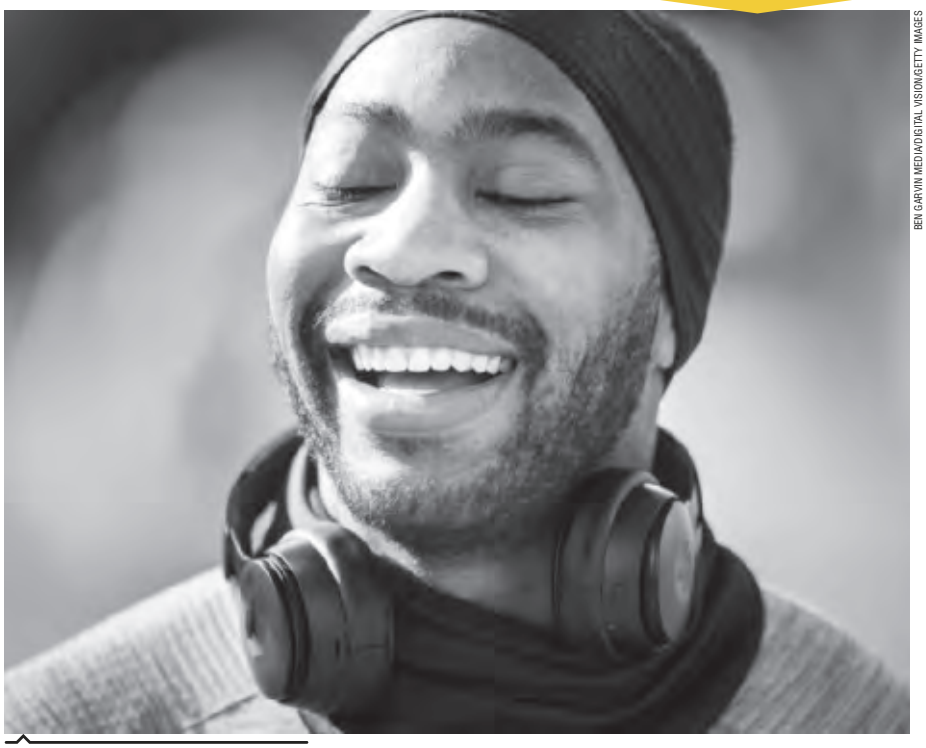
a) Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes percebam que a foto foi editada. As alterações observadas são o fundo desfocado e a mudança de cor (preto e branco).

TÓPICO 9

b) Respostas pessoais. Deixe que os estudantes falem sobre suas experiências com fotos. Se não costumam tirar fotos, pergunte se conhecem os recursos de edição de imagens. Essa conversa inicial será retomada no fim do tópico, com a proposta de produção de uma foto digital.

Arte digital

- Arte digital
- Recurso interativo: acessibilidade
- Exposição virtual e exposição virtual interativa
- Foto digital



BEN GARVIN MEDIA/DIGITAL VISION/GETTY IMAGES

Imagem tratada com recursos digitais.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Essa foto parece ter sido editada, ou seja, algo nela parece ter sido modificado? Caso pareça, que alterações podem ter sido feitas?

b) Você usa o celular para tirar fotos? Caso use, costuma fazer alterações nas imagens? Se tem esse hábito, que filtros ou outros recursos utiliza para isso?

Exposição de arte digital

Arte digital é a arte produzida com tecnologias digitais como parte essencial do processo criativo do artista e da apresentação. Para criar essas obras, são usados programas e aplicativos para computadores ou outros dispositivos eletrônicos.

174

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Peça aos estudantes que observem a imagem de abertura, por alguns instantes, prestando atenção aos detalhes. Depois, leia as perguntas e incentive-os a responder a elas oralmente. Espera-se que, ao comentar o **item a**, evidenciem que o efeito de fundo desfocado é utilizado para dar mais destaque ao primeiro plano da imagem. No **item b**, a fim de ampliar a discussão, faça as seguintes perguntas aos estudantes: "Vocês costumam fazer *selfies*?"; "Costumam fotografar outras pessoas ou paisagens? Por qual razão?"; "Quando registram essas fotografias, utilizam apenas o celular ou outro aparelho eletrônico?"; "Vocês acham que as fotos editadas são melhores que as originais? Por quê?".

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

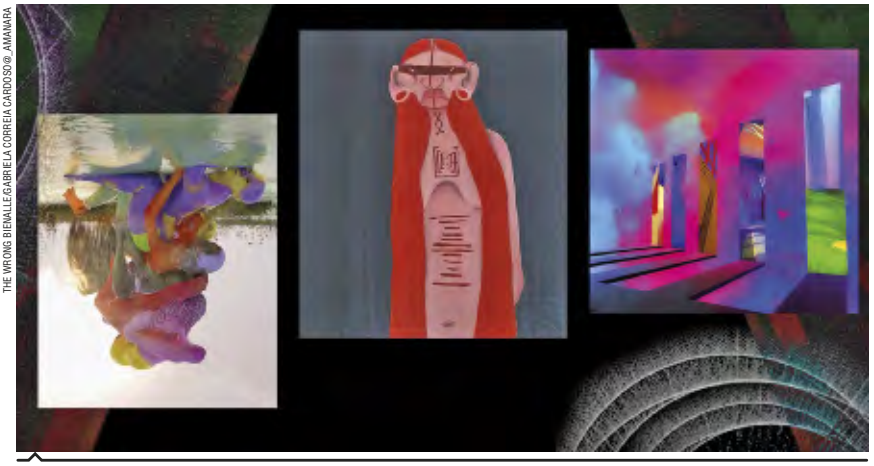
Leia a notícia a seguir.

jornal.usp.br/diversidade/artistas-indigenas-emplacam-pavilhao-em-bienal-internacional-de-arte-digital/

JORNAL DA USP

Artistas indígenas emplacam pavilhão em bienal internacional de arte digital

Estudante da USP integra equipe de curadoria do pavilhão Kamîm Tuhut, um espaço 100% virtual de arte contemporânea



THE WRONG BIENALLE/GABRIELA CORREIA CARDOSO/© AMANARA

HTTPS://JORNAL.USP.BR/DIVERSIDADE/ARTISTAS-INDIGENAS-EMPLACAM-PAVILHAO-EM-BIENAL-INTERNACIONAL-DE-ARTE-DIGITAL

Are you for real, Kamîm Tuhut e *A Number From The Ghost* são algumas das obras que compõem o espaço digital criado pelos artistas indígenas – Fotomontagem: **Jornal da USP** – The Wrong Biennale e Pixabay.

Um grupo de artistas indígenas contemporâneos criou um espaço *on-line* que integra a sexta edição da *The Wrong Biennale* ("a bienal equivocada"). Voltada à arte digital, essa bienal tem caráter independente, multicultural, descentralizado e colaborativo. Acontece a cada dois anos com pavilhões virtuais *on-line*, mobilizando milhares de artistas e curadores de arte em todo o mundo, o que faz do evento a maior bienal de arte do mundo. Nesta edição, um dos pavilhões virtuais é Kamîm Tuhut, que reúne trabalhos de artistas indígenas e não indígenas que utilizam diferentes linguagens – ilustração, fotografia, música, vídeo, poesia.

Na língua patxohã-maxacali, Kamîm significa "ponte" e Tuhut significa "rede". "O nome do pavilhão é uma referência ao mundo virtual,

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Proponha a leitura silenciosa da notícia e, em seguida, pergunte aos estudantes qual é o acontecimento noticiado. Nesse momento, questione também se os termos que não conheciam, ou que estão em outros idiomas, dificultaram a compreensão do texto, e explique o que for necessário. Em seguida, pergunte-lhes se identificaram as instruções para navegar no ambiente digital da exposição e qual é a importância delas.

PARA AMPLIAR

- RKAIN, Jamyle. Net arte: a arte feita para a internet. **Arte que Acontece**, 7 maio 2020. Disponível em: https://www.artequeacontece.com.br/net-art-a-arte-feita-para-a-internet/. Acesso em: 27 maio 2024.

Nesse artigo, Jamyle Rkain explica o conceito de net arte, ou seja, a arte construída para ser acessada pela internet. Ademais, comenta a origem dessa arte e o cenário atual, além de listar artistas diversos que a utilizam, como o fotógrafo e pintor de arte digital indígena Edgar Kanaykõ Xakriabá (1990-).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao comentar o **item a** da **atividade 3**, explique o conceito de bienal. Explique aos estudantes que, ao designá-la como "equivocada", os idealizadores da exposição virtual pretenderam chamar a atenção do público para o fato de não ser um evento tradicional; trata-se de um projeto que explora os caminhos da inovação e da experimentação tecnológica na arte. No **item b**, promova reflexões a respeito das percepções que os estudantes podem apresentar sobre os povos indígenas, sua ancestralidade e o uso de novas tecnologias para a representação de sua arte.

Se possível, acesse com a turma o *link* da notícia; nela, é possível assistir a um vídeo da obra sonora e visual **Cântico das águas**, da artista Tassia Mila, e explorar as características de uma obra de arte digital. Instrua os estudantes a observar as imagens e o áudio e a anotar suas percepções e sensações sobre o que veem e escutam. Por fim, convide-os a compartilhar essas anotações para que percebam como a arte pode ser diversa e despertar diferentes sensações em cada pessoa.

Na **Roda de conversa**, espera-se que os estudantes relacionem o conteúdo da notícia com as possibilidades de democratização no acesso à cultura que uma exposição virtual pode proporcionar. Pergunte a eles se já tiveram ou têm acesso a eventos de arte e se consideram essa atividade importante para a saúde mental. Com base nas respostas, convide-os a refletir sobre as dificuldades de acesso de uma parcela da população a esse tipo de evento, em razão, por exemplo, da segregação socioespacial, de não serem realizados em cidades pequenas ou do alto custo dos ingressos em cidades maiores.

a internet, a rede, mas também ao mundo e coexistência de mundos, por isso a ponte, criar pontes e redes dentro da grande teia que é a própria vida", explica Tassia Mila, curadora do pavilhão. […]

O passeio começa pela Sala 0, apertando o *play* de uma peça audiovisual que evoca uma caminhada pela floresta. […]

Clicando nas setas ao final de cada página, o passeio segue as "pegadas dos bichos", até chegar à seção Encruzilhadas, que publica fragmentos, vinhetas, músicas e poemas de artistas convidados, e à mostra virtual da Sala Aberta, que conta com a presença de 14 artistas de diferentes partes do mundo.

[…]

SALLES, Silvana. Artistas indígenas emplacam pavilhão em bienal internacional de arte digital. **Jornal da USP**, 19 fev. 2024. Disponível em: https://jornal.usp.br/diversidade/artistas-indigenas-emplacam-pavilhao-em-bienal-internacional-de-arte-digital/. Acesso em: 10 maio 2024.

Com base na notícia, responda às questões a seguir.

1. Que acontecimento é noticiado no texto?

A notícia informa sobre uma bienal de arte totalmente digital, na qual havia um pavilhão chamado Kamîm Tuhut, com obras de artistas indígenas e não indígenas.

2. Na notícia, há instruções de navegação pelas salas da exposição. Qual é a importância dessas instruções?

Espera-se que os estudantes notem que, mesmo em uma exposição *on-line*, deve haver um percurso a ser feito durante a visitação. Essas instruções contribuem para que o usuário da internet faça o percurso definido pela exposição.

3. Converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Em sua opinião, por que essa bienal recebeu o nome **A bienal equivocada**?
Resposta pessoal. Incentive os estudantes a expor suas hipóteses. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

b) Qual é a importância de haver obras produzidas por indígenas em uma exposição de arte digital? Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes percebam que a arte indígena é valorizada quando participa desse tipo de exposição.

RODA DE CONVERSA

- Em sua opinião, como a arte digital e as exposições virtuais podem contribuir para a democratização da arte? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

176

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: acessibilidade

Cada vez com mais frequência, os *sites* disponibilizam recursos para tornar seus conteúdos acessíveis.

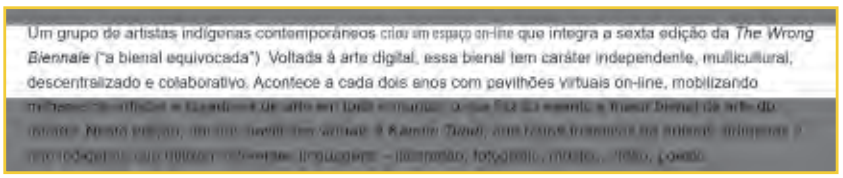
Observe o ícone destacado no lado direito do *site* do **Jornal da USP**. Ao clicar nesse ícone, abre-se uma janela com vários recursos de acessibilidade.



HTTPS://JORNAL.USP.BR/DIVERSIDADE/ARTISTAS-INDIGENAS-EMPLACAM-PAVILHAO-EM-BIENAL-INTERNACIONAL-DE-ARTE-DIGITAL

Reprodução dos recursos de acessibilidade do *site* do **Jornal da USP**. Disponível em: https://jornal.usp.br/diversidade/artistas-indigenas-emplacam-pavilhao-em-bienal-internacional-de-arte-digital/. Acesso em: 10 maio 2024.

Ao clicar no botão "Máscara de leitura" no lado direito da janela, por exemplo, apenas o trecho que está sendo lido fica destacado.


Um grupo de artistas indígenas contemporâneos criou um espaço on-line que integra a sexta edição da *The Wrong Biennale* ("a bienal equivocada"). Voltada à arte digital, essa bienal tem caráter independente, multicultural, descentralizado e colaborativo. Acontece a cada dois anos com pavilhões virtuais on-line, mobilizando

HTTPS://JORNAL.USP.BR/DIVERSIDADE/ARTISTAS-INDIGENAS-EMPLACAM-PAVILHAO-EM-BIENAL-INTERNACIONAL-DE-ARTE-DIGITAL

PARA AMPLIAR

- BRASIL. Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos. Acessibilidade digital. **Gov.br**, 2019. Disponível em: https://www.gov.br/governodigital/pt-br/acessibilidade-e-usuario/acessibilidade-digital. Acesso em: 27 maio 2024.

O governo brasileiro disponibiliza orientações sobre acessibilidade digital. Nesse *link*, há modelos de acessibilidade, ferramentas, padrões, referências e material de apoio para o desenvolvimento desses recursos.

- W3C. **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0**. Tradução: W3C Brazil Office. [*S. l.*: *s. n.*], 2014. Disponível em: https://www.w3.org/Translations/WCAG20-pt-br/. Acesso em: 27 maio 2024.

As Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdo Web (WCAG) têm alcance mundial e orientam a criação de conteúdo *on-line* acessível para pessoas com deficiência.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A seção **Componentes da mídia** apresenta um recurso de acessibilidade disponível no *site* do **Jornal da USP**: a "Máscara de leitura". Assim como o ambiente digital democratiza o acesso à arte, dispositivos como esse têm como finalidade disponibilizar recursos para que o conteúdo de um *site* seja acessível a todos. Os *sites* que apresentam dispositivos de acessibilidade aparecem mais bem posicionados nas ferramentas de pesquisa *on-line*, o que pode impulsionar a divulgação de uma marca e a captação de clientes para um negócio ou produto.

Pergunte aos estudantes se já navegaram em *sites* com recursos de acessibilidade para pessoas com deficiência visual, auditiva, motora ou cognitiva. Destaque o fato de que as ferramentas de acessibilidade não se restringem a pessoas com essas deficiências. A legenda, por exemplo, é um recurso acessível útil em situações de acesso a um vídeo em um local público ou com muito barulho.

Comente com os estudantes que a "Máscara de leitura" e o "Guia de leitura" podem ser usados no dia a dia como ferramentas de estudo. No processo de alfabetização, por exemplo, essas ferramentas podem ser utilizadas para dar destaque a trechos de texto, favorecendo a concentração na leitura.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Promova a leitura do trecho de notícia apresentado em **O público e a arte digital** e, se possível, assista com os estudantes ao vídeo **Exposição Maotik: "Bloom"**, disponível no canal do Festival Multiplicidade (https://www.youtube.com/watch?v=9wJ5lOGZswA; acesso em: 27 maio 2024). O vídeo mostra, além do relato do próprio artista, as diferentes interações das pessoas com a obra **Bloom**. Convide os estudantes a observar que cada interação proporciona diferentes imagens e áudios, resultando em *performances* variáveis da obra interativa.

Pergunte aos estudantes como imaginam como a obra é composta e que ferramentas o artista utilizou. Questione-os: "Que equipamentos seriam necessários para compor e editar as imagens?"; "E para compor os áudios?"; "Que equipamentos podem ser usados para perceber o toque e a interação das pessoas?". Ajude as respostas atentamente e verifique se os estudantes reconhecem que o trabalho com a arte digital é resultado do uso de diversos aparelhos eletrônicos somados e da edição em programações e *softwares* de computadores.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

▶ Quando se clica em "Guia de leitura", no lado direito da janela, um fio é colocado sob a linha que está sendo lida.

HTTPS://JORNAL.USP.BR/DIVERSIDADE/ARTISTAS-INDIGENAS-EMPLACAM-PAVILHAO-EM-BIENAL-INTERNACIONAL-DE-ARTE-DIGITAL

Um grupo de artistas indígenas contemporâneos criou um espaço on-line que integra a sexta edição da *The Wrong Biennale* ("a bienal equivocada"). Voltada à arte digital, essa bienal tem caráter independente, multicultural, descentralizado e colaborativo. Acontece a cada dois anos com pavilhões virtuais on-line, mobilizando

1. De que modo esses dois recursos são úteis para o leitor?

Espera-se que os estudantes reconheçam que esses dois recursos contribuem para que o leitor mantenha o foco na leitura de determinados trechos, sem se distrair e sem se "perder", principalmente nos casos de textos muito longos.

2. Considerando todos os recursos oferecidos, quais deles você utilizaria? Comente. Resposta pessoal. Os estudantes devem avaliar suas dificuldades e necessidades na escolha dos recursos.

O público e a arte digital

Para criar obras de arte digital, em vez de materiais como pincel e tintas, os artistas usam dispositivos, como computadores, *tablets* e *smartphones* equipados com programas de criação e edição de imagens, de *design*, de animação e de modelagem 3-D.

Os recursos digitais também proporcionam diferentes formas de o público interagir com as obras, oferecendo uma experiência imersiva em que o espectador se conecta de maneira profunda com a obra, podendo até modificá-la.

Leia a notícia a seguir.


g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/02/16/evento-traz-ao-rio-trabalho-do-artista-plastico-frances-maotik.ghtml

g1 RIO DE JANEIRO

Evento traz ao Rio trabalho do artista plástico francês Maotik

Em sua primeira passagem pelo Brasil, um dos principais nomes das artes visuais da atualidade apresenta a obra "Bloom" na 17ª edição do Impossível Festival Multiplicidade.

Apontado como um dos grandes nomes das artes visuais em todo o mundo, o artista francês Maotik apresenta, nesta quarta-feira (16), a obra interativa "Bloom" na 17ª edição do Impossível Festival Multiplicidade, no Oi Futuro, no Flamengo, Zona Sul do Rio.

A obra, que reage ao movimento e aos gestos do público criando imagens plasticamente impactantes, já passou por diversos países do mundo, como França, Suíça e Itália e Egito, e chega ao Brasil pela primeira vez.

[...]

HTTPS://G1.GLOBO.COM/RJ/RIO-DE-JANEIRO/NOTICIA/2022/02/16/EVENTO-TRAZ-AO-RIO-TRABALHO-DO-ARTISTA-PLASTICO-FRANCES-MAOTIK.GHTML

PARA AMPLIAR

- TEAMLAB. Disponível em: https://www.teamlab.art/pt/. Acesso em: 27 maio 2024.

O TeamLab é um coletivo de artistas pioneiros na criação de arte digital. O *site* contém vídeos e imagens das criações interativas dos artistas representados pelo coletivo. O objetivo do grupo é proporcionar uma experiência imersiva com a arte, que estimule os sentidos e convide os espectadores a participar ativamente das obras. Mesmo virtualmente, a edição das imagens e dos vídeos possibilita o despertar de sensações ao vislumbrar a grandiosidade das obras.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA



HTTPS://G1.GLOBO.COM/RJ/RIO-DE-JANEIRO/NOTICIA/2022/02/16/EVENTO-TRAZ-AO-RIO-TRABALHO-DO-ARTISTA-PLASTICO-FRANCES-MAOTIK.GHTML

Obra interativa do francês Maotik no Impossível – Festival Multiplicidade de 2022.

EVENTO traz ao Rio trabalho do artista plástico francês Maotik. **G1**, 16 fev. 2022. Disponível em: https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2022/02/16/evento-traz-ao-rio-trabalho-do-artista-plastico-frances-maotik.ghtml. Acesso em: 10 maio 2024.

Com base no que você estudou até aqui e na notícia sobre a exposição de Maotik, responda às questões a seguir.

1. Que dispositivos e recursos podem ser utilizados para a criação de arte digital?

Podem ser utilizados dispositivos como computadores, *tablets* e *smartphones* equipados com programas de criação e edição de imagens, de *design*, de animação e de modelagem 3-D.

2. As obras de arte digitais são encontradas somente na internet? Explique.

Não. Elas também podem ser vistas em espaços físicos, como museus.

3. Qual é a principal característica da obra *Bloom*, de Maotik?

A obra é interativa: ela reage ao movimento e aos gestos do público criando imagens impactantes.

RODA DE CONVERSA

- Você cria ou já criou arte utilizando recursos digitais? Caso já tenha criado, conte o que realizou.
- Que tipo de arte você gostaria de produzir utilizando recursos digitais a que você tem acesso no dia a dia? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

- OLIVEIRA, Emerson Dionisio Gomes de. Arte digital *on-line* e os museus de arte: o lugar da partilha. *In*: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA, 2015. **14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**: #14.ART: arte e desenvolvimento humano. Aveiro: UA Editora, 2015. p. 207-209. Nesse artigo, o autor discute o papel da arte digital nos espaços museológicos. Nem sempre os museus demonstram interesse por artes digitais ou têm clareza em sua catalogação e exposição. Por isso, especialistas discutem como colecionar e tratar a arte digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao abordar a **Roda de conversa** e perguntar aos estudantes se já criaram arte, alguns podem responder "não" por não trabalharem ou desenvolverem atividades como pintura ou fotografia. Para desmistificar essa percepção equivocada, converse com os estudantes sobre o conceito de arte como um produto da cultura, que tem início com o criador da obra e transmite uma mensagem influenciada pelo local e pela época em que é apresentada. Ressalte também que a arte provoca um efeito único em cada pessoa que a aprecia.

Faça uma abordagem interdisciplinar com o componente curricular **Arte** propondo aos estudantes que componham uma linha do tempo dos tipos de arte percebidos e valorizados em diferentes momentos da história. Por fim, comente com eles que a videoarte, a arte digital e a multimídia, por exemplo, foram reconhecidas como tipos de arte, uma vez que, com a evolução tecnológica, tornaram-se meios de expressão humana. Isso possibilitará aos estudantes ampliar sua percepção sobre o que é arte e ser capazes de oferecer ideias sobre os recursos digitais que usariam e os projetos artísticos que gostariam de compor.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Se houver recursos disponíveis na escola, reserve um momento na sala de informática para acessar com os estudantes as exposições indicadas na seção **Comparação entre mídias**. Apresente a exposição **A vida em suspenso**, que contém uma série de fotos em ordem predeterminada e narra a história de objetos deixados para trás em meio à tragédia ocorrida em 2015, no município de Mariana, em Minas Gerais, e a marca que eles deixaram na lama. O fotógrafo compara o desastre de Mariana à tragédia que aconteceu na cidade romana de Pompeia, no ano 79 d.C.

Questione os estudantes sobre as impressões e as sensações que tiveram ao observar as imagens. Pergunte: "Que sentimentos as fotografias despertaram em vocês?"; "Qual pode ser a intenção do fotógrafo ao escolher a ordem das fotos?"; "A tragédia de Mariana foi bastante noticiada na mídia. Qual é a diferença entre ler notícias e presenciar uma intervenção artística sobre esse fato?". O objetivo não é buscar respostas únicas, mas ouvir as impressões dos estudantes e promover uma reflexão sobre elas.

Caso julgue oportuno, proponha uma pesquisa sobre a catástrofe de Pompeia para que os estudantes ampliem seus conhecimentos sobre o fato e tenham mais elementos para compreender a comparação feita na série de fotografias. Esse conteúdo permite interdisciplinaridade com **História**.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Exposição virtual *versus* exposição virtual interativa

Você já visitou uma exposição de obras de arte em um museu? Já ouviu falar em exposições realizadas virtualmente em *sites* de museus? Alguns museus mantêm em seus *sites* exposições virtuais de arte que podemos visitar sem sair de casa.

Observe as imagens a seguir, que fazem parte da exposição **A vida em suspenso**, com fotos feitas pelo fotógrafo Bruno Veiga após o rompimento da barragem de rejeitos de uma mineradora em Mariana, Minas Gerais, em 2015.

Note que há uma seta logo abaixo do nome do museu, indicando que o usuário deve clicar sobre ela para ver as obras. Ao fazer isso, as fotos vão sendo apresentadas em uma ordem fixa, e o usuário não pode alterá-la.



BRUNO VEIGA/HTTPS://ARTSANDCULTURE.GOOGLE.COM/STORY/7GXH5JKCPXOXJQ



HTTPS://ARTSANDCULTURE.GOOGLE.COM/STORY/7GXH5JKCPXOXJQ

Exposição **A vida em suspenso**, com fotos de Bruno Veiga, do acervo do Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro (RJ). Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/7gXh5JKcpXoXJQ. Acesso em: 29 abr. 2024.

PARA AMPLIAR

- MUSEU DO LOUVRE. Disponível em: https://collections.louvre.fr/en/. Acesso em: 27 maio 2024.

O maior museu de arte do mundo disponibiliza, nesse *link*, o acervo por meio de fotos organizadas por coleções. É possível visualizar algumas das mais famosas obras mundiais, como **La Gioconda** (ou **Mona Lisa**), de Leonardo da Vinci, e a escultura **Vênus de Milo**, de Alexandre de Antioquia. Além disso, pode-se fazer uma visita virtual ao museu de maneira interativa, explorando as galerias em 360° e aplicando *zoom* nas obras, caso queira contemplar detalhes e outras informações. Para esse *tour*, acesse: https://www.louvre.fr/visites-en-ligne (acesso em: 27 maio 2024). Os recursos não estão disponíveis em português, mas a navegação é intuitiva. Além do francês, há opções de configurar o *site* em espanhol e inglês.

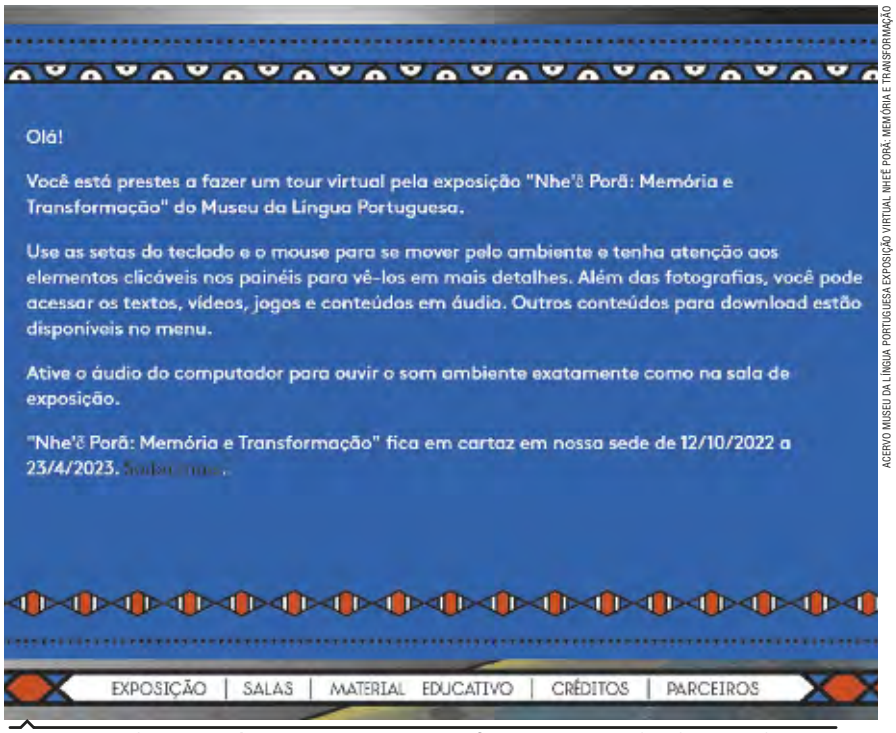
MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

1. Na exposição virtual, o visitante pode apenas apreciar as obras do modo como foram expostas. Na exposição virtual interativa, o visitante pode interagir, escolhendo o percurso que deseja fazer.

A exposição **Nhe'ẽ Porã: memória e transformação**, realizada pelo Museu da Língua Portuguesa, em São Paulo, apresenta um percurso pelas línguas e artes indígenas no Brasil.

O museu criou uma exposição virtual interativa para que o usuário da internet pudesse ter uma experiência parecida com a do visitante do espaço físico.



ACERVO MUSEU DA LÍNGUA PORTUGUESA EXPOSIÇÃO VIRTUAL NHEẼ PORÃ: MEMÓRIA E TRANSFORMAÇÃO

Exposição virtual interativa **Nhe'ẽ Porã: memória e transformação**, promovida pelo Museu da Língua Portuguesa. Disponível em: https://nheepora.mlp.org.br/. Acesso em: 10 maio 2024.

As duas exposições, cujas obras são apresentadas ao público de formas diferentes, são alternativas para quem não pode fazer uma visita presencial aos museus.

De acordo com as informações sobre as duas exposições, responda às questões a seguir.

1. Qual é a principal diferença entre exposição virtual e exposição virtual interativa?

2. Que tipo de experiência o visitante pode ter em uma exposição interativa?

O visitante pode ter uma experiência parecida com a que teria em uma visita física ao museu, percorrendo os espaços e ouvindo os sons do ambiente.

PARA AMPLIAR

- JAPAN HOUSE SÃO PAULO. Disponível em: https://www.japanhousesp.com.br/tours-virtuais/. Acesso em: 27 maio 2024.

No Brasil, existem diversas instituições que disponibilizam visitas virtuais a suas exposições. É o caso da Japan House São Paulo, iniciativa internacional cujo objetivo é levar conhecimento sobre a cultura nipônica para lugares e povos diversos. Se possível, acesse com os estudantes alguma das exposições da casa, que contemplam desde elementos tradicionais na cultura japonesa, como o chá verde, até elementos de alta tecnologia, como a convivência com robôs.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Acesse na internet, com os estudantes, a exposição **Nhe'ẽ Porã: memória e transformação**. Mostre que, no início, o formato de apresentação da exposição difere do usual: um áudio é tocado durante todo o tempo de interação com o *site* e não há ordem predefinida para o acesso aos elementos da exposição. Clique em alguns elementos para mostrar como funciona a interação com a exposição e, depois, deixe que os estudantes explorem sozinhos, com base em seus interesses. Solicite a eles que verifiquem: se a exposição apresenta obras de apenas um artista; como são as obras de arte que compõem a exposição; como é a experiência de percorrer a exposição de modo virtual; se a experiência *on-line* se assemelha à presencial.

Por fim, reserve um momento para que os estudantes compartilhem suas percepções, sobretudo a comparação de uma visita virtual a uma exposição de visita presencial, caso já tenham vivido essa experiência.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia as instruções da seção **Criar e conectar**. Com a participação dos estudantes, faça um levantamento dos principais aspectos culturais da região ou da comunidade em que estão inseridos, a fim de realizar um *brainstorming* do que poderá ser fotografado. Enfatize que o uso de imagem de pessoas requer autorização prévia; por isso, é recomendável optar por fotos de paisagens e objetos. Em caso de foto em evento cultural, lembre aos estudantes da necessidade de autorização ou descaracterização do rosto de terceiros. É recomendável também que eles evitem visitar locais de risco e estejam sempre acompanhados por um dos colegas da turma.

Definido o objeto artístico, verifique se todos estão habituados a fotografar usando o celular ou outro dispositivo, sinalizando a importância de diferentes ângulos e focos que podem fazer parte da intencionalidade artística. Na etapa **2. Produção e edição da foto**, combine o dia em que os estudantes devem levar as fotos à escola, escolher a que será editada e definir os efeitos que podem torná-la mais expressiva. Peça aos estudantes que se organizem em grupos com pessoas que tenham diferentes níveis de domínio das ferramentas de edição, de modo que possam compartilhar saberes e aprender uns com os outros.

Aproveite a etapa **3. Publicação da foto** para avaliar as habilidades que os estudantes desenvolveram após estudar este tópico, pois a publicação das fotos implicará a aplicação dos conceitos aprendidos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR **Produção de foto digital**

Neste tópico, você explorou a arte digital e a forma de expor obras em *sites*. Agora, com a orientação do professor, você vai produzir uma foto digital.

Para realizar a atividade, siga as orientações. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. Preparação

- Selecione algo que represente um aspecto cultural da região ou da comunidade em que você vive. Por exemplo, uma dança, um prato típico, uma construção ou um monumento.
- Defina o local onde a foto será feita.

2. Produção e edição da foto

- No local, com a câmera do celular ou de outro dispositivo, tire várias fotos de ângulos diferentes, usando sua criatividade.
- Escolha a foto que melhor representa o que você quer retratar.
- No dia definido pelo professor, com os colegas, avalie as alterações que podem ser feitas na foto, tornando-a mais expressiva e artística.

3. Publicação da foto

- Organize com os colegas a exposição das fotos na rede social da escola.

É hora de revisar o que você estudou neste tópico.

Arte digital

A arte digital é produzida com tecnologias digitais como parte essencial do processo criativo do artista e da apresentação. Para criar essas obras, os artistas usam programas e aplicativos para dispositivos eletrônicos.

Recurso interativo: acessibilidade

Alguns *sites* disponibilizam recursos que favorecem o acesso de pessoas com deficiência ou condições que podem dificultar a leitura. Dois desses recursos são: **máscara de leitura**, que destaca o trecho que está sendo lido, e **guia de leitura**, que aplica um fio sob a linha que está sendo lida.

Exposição virtual

Por meio da exposição virtual, os artistas podem alcançar um público mais amplo, sem as limitações físicas das galerias e dos museus tradicionais.

Exposição virtual interativa

A exposição virtual interativa oferece ao visitante a possibilidade de interação, como escolher o percurso do espaço virtual e ouvir os sons do ambiente.

Com as fotos editadas, avalie com a turma como será feita a publicação e se haverá a composição de uma imagem de abertura e a criação de um texto de apresentação, com explicações sobre a exposição e o conceito de arte digital. Além disso, planejem o modo de visualização das fotos, que pode ser sequencial ou livre. Verifiquem se a rede social escolhida para a publicação apresenta recursos de acessibilidade e se estes podem ser utilizados no projeto. Dê um *feedback* aos estudantes, indicando os objetivos atingidos e os que precisam ser revisados. Permita a eles que exponham suas percepções, promovendo a autoavaliação. Por fim, avalie se o estudo desenvolvido ao longo deste tópico trabalhou os conhecimentos necessários para a criação de uma exposição virtual de arte digital pelos estudantes.

Ao revisar o conteúdo do tópico, incentive os estudantes a realizar a leitura compartilhada da síntese dos conteúdos abordados e promova uma reflexão coletiva sobre o que foi aprendido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

TÓPICO 10

Conexões inteligentes

- Internet das Coisas
- Recurso interativo: informações nos *sites*
- *Blog* e *vlog*



ZAPPP/PHOTOSHUTTERSTOCK.COM

Automação de produção com uso de robô.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) O que parece estar acontecendo na cena retratada na imagem?

a) Resposta pessoal. Verifique se os estudantes reconhecem que aparece uma pessoa operando um robô por meio de um programa no *tablet*.

b) Você conhece algum objeto que troca informações com outro por meio da tecnologia? Justifique.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes apresentem exemplos de seu cotidiano e os justifiquem.

c) Você já ouviu falar em Internet das Coisas? O que acha que esse termo significa?

Resposta pessoal. Auxilie os estudantes a levantar hipóteses sobre o termo, caso não o conheçam.

A Internet das Coisas

A **Internet das Coisas** – em inglês, ***Internet of Things*** **(IoT)** – é a interconexão de dispositivos físicos comuns (geladeira, televisão, relógio etc.) com a internet. Isso amplia significativamente as funcionalidades desses objetos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Inicie a abordagem do tópico analisando a imagem de abertura e conversando com os estudantes sobre as questões propostas. Espera-se que, ao responder ao **item b**, os estudantes relacionem a ideia de interligar, por exemplo, o celular com outros dispositivos, como a televisão, ou um assistente pessoal por voz. É provável que algum estudante cite dispositivos mais antigos que efetuam tarefas semelhantes, porém sem conexão com a internet, como um controle remoto. Ouça todas as respostas e comente que neste tópico será estudada a tecnologia que possibilita a conexão de diversos aparelhos com a internet.

Ao responder às questões propostas no **item c**, é importante que os estudantes levantem hipóteses sobre o termo. Instigue-os a pensar no que seriam as "coisas que têm internet". Espera-se que eles reflitam sobre o termo para que, na leitura do texto da página seguinte, apropriem-se desse conceito.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o conceito de Internet das Coisas.
- Refletir sobre as potencialidades e os desdobramentos da Internet das Coisas.
- Discernir informações relacionadas à segurança em ícones nos *sites*.
- Compreender as diferenças entre *blog* e *vlog*.
- Produzir um *vlog*.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, serão abordadas as inovações tecnológicas projetadas para automatizar residências, estabelecimentos comerciais e outros ambientes. A Internet das Coisas possibilita a conexão e a integração de eletrodomésticos, meios de transporte e até vestimentas, entre outras possibilidades. Com essa integração, é possível comandar, por exemplo, uma lavadora de roupas por um celular, desde que ambos estejam conectados à internet. A Internet das Coisas também é utilizada em áreas como a Medicina, contribuindo para melhorar o bem-estar e os cuidados com a saúde das pessoas. Inicie a discussão com questionamentos sobre equipamentos fabricados para serem conectados à internet.

Este tópico também trará instruções sobre segurança em *sites*, além de demonstrar a diferença entre *blog* e *vlog*, convidando os estudantes a produzir um vídeo para *vlog*.

Dimensões da cultura digital: Letramento digital, privacidade e segurança digital, saúde e bem-estar digital e ética e responsabilidade digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Leia o texto com a turma, oferecendo explicações quando julgar necessário.

Mesmo que os exemplos citados no texto não façam parte do cotidiano dos estudantes, lembre-os de que o avanço tecnológico tem ocorrido cada vez mais rápido. Ofereça exemplos de ferramentas que, quando lançadas, pareciam inacessíveis e, agora, são de uso comum, como os *smartphones*.

Ao fim da leitura, pergunte quantos estudantes já viram alguma dessas tecnologias ou têm aparelhos conectados à internet e controlados a distância.

Na **atividade 1**, destaque aspectos de praticidade, mobilidade e agilidade dessa tecnologia. Ao comentar a **atividade 2**, solicite aos estudantes que compartilhem o que sublinharam no texto e expliquem por que aquela funcionalidade os chamou mais atenção que as demais. É possível que o parâmetro de escolha deles seja o impacto do benefício de determinada funcionalidade no dia a dia deles ou o fato de que eles não imaginavam que tal automação fosse possível. Em seguida, incentive-os a responder em voz alta à **atividade 3**, verificando se conseguem explicar o conceito aprendido.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **infográfico O futuro é agora: cidades inteligentes** examina o conceito de *smart city*, bem como aplicações em diferentes cidades brasileiras.

Leia a seguir a postagem publicada em um *blog*.



HTTPS://BLOG.BB.COM.BR/INTERNET-DAS-COISAS/

Internet das Coisas: a nossa vida conectada

Imagine a seguinte situação: você está atrasado para um compromisso importante e sai de casa às pressas. Ao chegar ao local do seu compromisso, percebe que o estacionamento está cheio, mas conta com a ajuda de um aplicativo para encontrar uma vaga rapidamente.

Em seguida, você se pergunta se apagou o fogão, se deixou alguma luz acesa ou se a TV ficou ligada. Imediatamente, você acessa o aplicativo da sua casa com seu celular e tem o controle de tudo: fogão, luzes e TV.

Há alguns anos, a cena acima poderia ser interpretada apenas como uma utopia, fruto de uma imaginação fértil, ou algo extraído do clássico desenho "Os Jetsons", famoso nos anos 1970.

Hoje, essa situação já é uma realidade graças à Internet das Coisas (IoT). Casas já podem ter esse nível de conexão e inteligência, assim como os prédios, o trânsito e a agricultura, por exemplo.

[...]

E podemos ir além: geladeiras inteligentes que avisam quando algum produto está para acabar, sistemas que fazem as suas compras *on-line* de forma automática, televisão com acesso a conteúdo *on-line* e iluminação da casa controlada por voz...

[...]

As tecnologias de conectividade e IoT estão aí para acelerar setores estratégicos, como agricultura, saúde, indústria 4.0, cidades inteligentes e mobilidade. [...]

INTERNET das Coisas: a nossa vida conectada. **Blog BB**, 14 jul. 2021. Disponível em: https://blog.bb.com.br/internet-das-coisas/. Acesso em: 4 maio 2024.

Após ler o texto, responda às perguntas a seguir.

1. Como a Internet das Coisas pode facilitar o dia a dia das pessoas? Comente.
   1. Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes discutam os impactos da automação promovida pela Internet das Coisas nas ações do cotidiano.
2. Sublinhe no texto a funcionalidade de um objeto que mais chamou sua atenção.
   Resposta pessoal. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.
3. Conte aos colegas como você faria para explicar a alguém o que é a Internet das Coisas. Lembre-se de citar exemplos.
   Espera-se que os estudantes consigam resumir o conceito de Internet das Coisas e o exemplifiquem.

PARA AMPLIAR

[...] na medida em que a quantidade de dispositivos físicos conectados ao ciberespaço superou a quantidade de habitantes no mundo todo, chegamos ao conceito da Internet das Coisas. Neste modelo, a comunicação, a partir deste tempo, passou a ser de pessoas com pessoas, através dos milhares de dispositivos tecnológicos que sustentam a internet e o ciberespaço e também há comunicação e conectividade entre os próprios objetos e dispositivos, enfim, as "coisas" conectadas ao ciberespaço.

BARROS, Álvaro Gonçalves de; SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de; TEIXEIRA, Risiberg. Evolução das comunicações até a Internet das Coisas: a passagem para uma nova era da comunicação humana. **Cadernos de Educação Básica**, [*s. l.*], v. 5, n. 3, dez. 2020. Disponível em: https://pdfs.semanticscholar.org/fc9e/86ed78a37d3bf92717d7561ee6f1f964c801.pdf. Acesso em: 22 maio 2024.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: informações nos *sites*

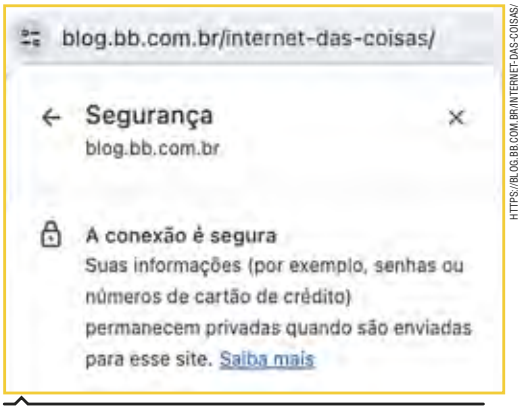
Quando você acessa um *site*, preocupa-se em saber se ele é seguro? Já reparou que, na barra do endereço, há um ícone que mostra algumas informações relacionadas a segurança, dados, privacidade e configuração do *site*?

Observe na imagem a seguir o ícone destacado.



Janela de informações do **Blog BB**. Disponível em: https://blog.bb.com.br/internet-das-coisas/. Acesso em: 4 maio 2024.

Dependendo do navegador que você usa, o ícone pode ser um cadeado, mas a função é a mesma. Ao clicar no ícone destacado, abre-se uma janela com algumas informações sobre o *site*. Quando você clica no item "A conexão é segura", abre-se outra janela. Ela mostra que, nesse *site*, suas informações estão protegidas.



Janela de informações de segurança do **Blog BB**. Disponível em: https://blog.bb.com.br/internet-das-coisas/. Acesso em: 4 maio 2024.

Fique sempre atento aos ícones. Alguns indicam que você pode colocar suas informações em risco. Veja:

ⓘ Esse ícone mostra que a conexão não é segura. As informações que você envia ao *site* ou recebe dele podem ser acessadas por outras pessoas.

PARA AMPLIAR

Além de atentar para o ícone que atesta a segurança de conexão com determinado *site*, recomende aos estudantes que tomem outros cuidados ao acessar a internet, pois alguns *sites* podem ser falsos, ou seja, podem ter sido criados com o intuito de roubar informações dos internautas e cometer fraudes. Para evitar *sites* falsos, é necessário não abrir *links* duvidosos recebidos por aplicativos de mensagem instantânea ou por *e-mail*, checar em detalhe se o endereço que aparece na barra do navegador confere com o do *site* pretendido (é comum que fraudadores troquem apenas uma letra no endereço) e analisar a aparência do *site*, procurando erros no texto (na grafia das palavras, por exemplo) e distorções visuais (como cores e tamanho dos elementos gráficos alterados).

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na seção **Componentes da mídia**, são apresentados os ícones relativos ao certificado Camada Segura de Soquetes (SSL, na sigla em inglês). É um modo de garantir a proteção dos dados nas transferências entre *site* e usuário. A presença desse certificado na barra de endereços de um *site* significa que uma empresa reconhecida monitora as conexões com o *site* e que elas são seguras. Ou seja, não há desvios de informações na comunicação entre o usuário e o *site*, por elas serem criptografadas. Assim, não há um "terceiro" vigiando e roubando dados pessoais.

Leia o texto com os estudantes, procurando solucionar as dúvidas que eles possam ter em relação à segurança dos *sites*. Verifique, por exemplo, se eles compreendem os elementos que aparecem na primeira imagem. Nela, estão visíveis três opções. Comente que o usuário tem autonomia para personalizar sua conexão com aquele *site*, escolhendo, por exemplo, quem pode ter acesso às informações, as funções que o *site* pode efetuar livremente e as que dependem da autorização do usuário. Se possível, abra um navegador em sala de aula, clique no ícone de segurança e verifique os dados do menu com os estudantes.

Após a leitura, retome os ícones de segurança e os alertas sobre a ausência de certificado de segurança no *site*.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Apresente as questões propostas na **Roda de conversa** e ouça atentamente as respostas dos estudantes. Nessa atividade, será possível identificar quanto eles estão preocupados com a questão da segurança na internet e se compreenderam como funcionam os protocolos de segurança. Se julgar necessário, liste alguns perigos resultantes da falta de atenção à segurança de *sites*: vazamento de arquivos pessoais, como fotos e vídeos, e de informações pessoais, e roubo de senhas, de números de cartão de crédito e de dados bancários.

O texto transcrito do vídeo demonstra os benefícios da Internet das Coisas na área da Medicina. Antes de iniciar a leitura, imagine com os estudantes um processo de internação como ocorria no passado, em um hospital sem a tecnologia descrita: todos os documentos em papel, guardados em pastas catalogadas; comunicação apenas por telefone ou visita presencial, demora na resposta do médico, espera para exames em salas específicas, que dependiam de transporte do paciente, entre outras coisas. Pergunte se alguém da turma já ficou internado e, em caso afirmativo, peça-lhe que relate a experiência. Verifique se os estudantes percebem a quantidade de automação descrita no relato.

Em seguida, leia o texto com os estudantes, realizando pausas para solucionar eventuais dúvidas e verificando se todos estão compreendendo os conceitos apresentados. Aponte que o processo de automação na Medicina se iniciou há algum tempo. Explique o conceito de *startup*, empresa jovem que busca inovações, geralmente ligada à tecnologia.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

VECTOR ILLUSTRATION/SHUTTERSTOCK.COM

Esse ícone indica que a conexão é perigosa. Você pode estar sujeito à ação de invasores. A melhor decisão é não visitar o *site* que contém o aviso.

RODA DE CONVERSA

- Qual é a importância do ícone de informações do *site* para a segurança do usuário?
- Você tem o hábito de observar os ícones apresentados na barra de endereço dos *sites* que acessa no dia a dia?
- O que você faz quando um *site* apresenta algum perigo em potencial?

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes reconheçam que as informações obtidas antes de acessar qualquer *site* contribuem para alertar o usuário a ter mais segurança na navegação. Seguir os avisos de alerta reduz a probabilidade de ter o computador ou celular invadido por pessoas mal-intencionadas.

Uso da Internet das Coisas na Medicina

A aplicação da Internet das Coisas na Medicina proporcionou muitos benefícios a essa área. Contribuiu, por exemplo, para melhorar a comunicação entre médico e paciente e para tornar o diagnóstico das doenças mais rápido.

Leia a transcrição do trecho do vídeo **Soluções na indústria e na Medicina**, que faz parte da série **IoT**, publicada pelo Ministério das Comunicações.



HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QJFEZCMHZXU

Reprodução de um *frame* do vídeo **Soluções na indústria e na Medicina**, publicado pelo Ministério das Comunicações. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QjfeZcMhzxU. Acesso em: 4 maio 2024.

[...]

Se a IoT já otimiza o nosso dia a dia, imagina isso aplicado na saúde.

Uma solução criada por uma *startup* brasileira foi usada em UTIs com pacientes internados com Covid-19. A tecnologia monitora os sinais vitais e transfere os dados para um prontuário digital em tempo real. Ao sinal de qualquer alteração nos índices..., a equipe médica é notificada,

PARA AMPLIAR

- SUZART, Joseane. Internet das Coisas pode propiciar benefícios e riscos para consumidores. **Consultor Jurídico**, 28 fev. 2022. Disponível em: https://www.conjur.com.br/2022-fev-28/direito-civil-atual-internet-coisas-trazer-beneficios-riscos-consumidores/. Acesso em: 22 maio 2024.

Nesse artigo, Joseane Suzart faz um contraponto entre os inegáveis benefícios da Internet das Coisas e alguns desafios que essa tecnologia impõe à sociedade contemporânea. Entre os desafios para o funcionamento adequado dessa tecnologia, a autora menciona, sobretudo, o que se refere à manutenção da segurança, da proteção e da defesa dos direitos das pessoas.

2. A tecnologia desenvolvida pela *startup* possibilitou o monitoramento de sinais vitais do paciente e a notificação da equipe médica em caso de alterações nesses sinais.

reduzindo o tempo de resposta, dando maior eficiência ao tratamento e diminuindo riscos ao paciente. Sem falar que a solução elimina o preenchimento manual e dá à equipe tempo para um trabalho mais assistencial e acolhedor.

Há também aplicações para controle de vacinas, materiais biológicos, bolsas de sangue e medicamentos que precisam do controle de temperatura. Sensores instalados em câmaras de resfriamento monitoram o ambiente e, ao identificar falhas, acionam imediatamente as equipes responsáveis.

[...] Ainda há soluções que fazem registros digitais de exames, acompanham os batimentos por meio de marca-passos digitais, monitoram a glicose de pacientes e até investigam sintomas de Parkinson.

[...]

MINISTÉRIO DAS COMUNICAÇÕES. **Soluções na indústria e na Medicina**. [S. l.: s. *n.*], 2021. 1 vídeo (3min26s). (Série IoT: episódio 2). Publicado pelo canal do Ministério das Comunicações. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QjfeZcMhzxU. Acesso em: 4 maio 2024.

Com base na transcrição do trecho do vídeo, responda às questões a seguir.

1. Como a Internet das Coisas pode auxiliar o trabalho de médicos e enfermeiros? Comente.

Pode auxiliar no monitoramento das atividades do corpo, gerando dados para o acompanhamento médico do caso.

2. Como a tecnologia desenvolvida por uma *startup* brasileira beneficiou o tratamento de pacientes em UTIs com Covid-19?

3. Além do monitoramento de sinais vitais, quais outras funções a tecnologia desenvolvida pela *startup* apresentada no vídeo pode desempenhar na área da saúde? Marque as opções corretas.

- [X] Investigar sintomas de Parkinson.
- [ ] Realizar a manutenção de hospitais.
- [X] Monitorar a glicose de pacientes.
- [ ] Controlar o tráfego de pacientes em hospitais.

Resposta pessoal. Espera-se que os estudantes reflitam a respeito do impacto da tecnologia da Internet das Coisas nos processos de trabalho e no cotidiano dos seres humanos, justificando sua resposta.

RODA DE CONVERSA

- Os dispositivos de Internet das Coisas podem substituir o trabalho dos seres humanos ou apenas ajudá-los nas tarefas? Explique.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

PARA AMPLIAR

Peça aos estudantes que se organizem em trios. Tenha cuidado com a mudança das carteiras e deixe espaços livres para circulação. Proponha a cada trio que imagine um ambiente de trabalho diferente, com vários dispositivos interconectados pela internet. Pode ser um restaurante, uma oficina mecânica, um salão de cabeleireiro, uma loja de roupas ou outro tipo de estabelecimento. A escolha é livre, desde que seja possível imaginar diversos processos com equipamentos interligados. Espere o tempo que julgar necessário para os estudantes conversarem e criarem o contexto. Ao fim do tempo, peça a cada trio que exponha sua visão futurista para o restante da turma. Um exemplo: em um salão de cabeleireiro, um profissional que atende vários clientes ao mesmo tempo controla pelo celular o tempo de enxágue e secagem, a temperatura da água e do secador, a ação de determinado produto conforme o resultado pretendido etc.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Ao comentar a **atividade 1**, verifique se os estudantes trazem outras respostas, como o aprimoramento na comunicação entre médico e paciente, o aumento na precisão na abordagem médica, a facilitação de diagnósticos complexos, o armazenamento automático de dados em plataformas de nuvem, entre outros benefícios.

Para fazer as **atividades 2** e **3**, os estudantes devem ter boa compreensão leitora do texto. Auxilie-os a retomar o texto para localizar o trecho em questão e realizar uma releitura. Atente-se àqueles que assinalarem alternativas incorretas, considerando a possibilidade de falha de interpretação. Após efetuar a leitura e conversar sobre as questões, exiba o vídeo completo para a turma, se possível.

Espera-se que, ao conversar sobre a questão proposta na **Roda de conversa**, os estudantes discutam se a tecnologia da Internet das Coisas substituiria, em certa medida, o trabalho humano ou proveria benefícios para esse trabalho. Para essa questão, não há apenas uma resposta, mas possibilidades interpretativas. Entende-se que a Internet das Coisas pode beneficiar empresas e pessoas ao desempenhar atividades de monitoramento, enquanto as pessoas se ocupam de outros afazeres. Todavia, nem sempre é isso o que acontece nas indústrias e empresas em geral, pois parte da mão de obra é substituída por tecnologias como essa, sem que outros cargos ou funções sejam criados. Ajude os estudantes a levantar hipóteses e a expor suas observações acerca desse ponto.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes da leitura, pergunte aos estudantes se acompanham alguém que posta vídeos na internet. É possível que eles conheçam *vlogs* por outros nomes, como "canais" em aplicativos de *streaming*. Comente que o *vlog* é um espaço em que um indivíduo pode postar vídeos regularmente. É importante destacar a diferença entre o *vlog* e o *blog*, que também é um espaço pessoal de compartilhamento de ideias, porém composto apenas de textos e imagens.

Pergunte aos estudantes se utilizam esses recursos e qual escolheriam como espaço pessoal de compartilhamento: "*Blog* ou *vlog*?". Ouça as respostas perguntando sempre a motivação da escolha. Aproveite esse momento para conhecer melhor os estudantes.

Faça a leitura e destaque os termos que considerar mais relevantes. É importante que os estudantes observem que o registro de linguagem usado pela criadora do *vlog* é informal. Em geral, a linguagem nesses vídeos apresenta tom informal, como uma conversa entre amigos, pois o produtor busca aproximar-se de seu público.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Blog versus vlog

Você já sabe que ***blog*** é um *site* ou uma seção de um *site* em que uma pessoa ou organização compartilha fotos e artigos sobre assuntos diversos. O ***vlog*** tem a mesma função, mas o registro é feito em vídeo.

Os *blogs* e os *vlogs* em geral abrangem uma variedade de temas (tecnologia, moda, maquiagem, viagens etc.). Eles são usados para compartilhar experiências, opiniões, habilidades e interesses pessoais. Em ambos, a linguagem é informal, mas no *vlog* tende a ser mais descontraída que no *blog*. Ao usar essa linguagem, o vlogueiro simula uma conversa com seu público.

Leia a transcrição do trecho de um vídeo em que a engenheira de comunicação Júlia explica como um objeto pode acessar dados ou serviços na internet.



Reprodução de um *frame* do vídeo **Conheça 5 projetos I.O.T. incríveis**, publicado no canal JuliaLabs. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kl2gdbmk9Xw. Acesso em: 4 maio 2024.

Olá. Sejam todos muito bem-vindos ao meu laboratório.

No vídeo de hoje, a gente vai falar sobre IoT, Internet das Coisas. Se não está muito acostumado com esse termo IoT, que é uma sigla que significa *Internet of Things*, que no português é Internet das Coisas.

Internet das Coisas, numa explicação muito simples, é pegar um objeto, conectar ele na internet. É isso aí... Qual o sentido de botar coisas na internet? A internet não tá cheia de itens digitais lá...? Por que a gente vai botar itens físicos agora lá também?

Tu pode transformar algum objeto teu em um item IoT e colocar ele na internet por diversos propósitos. Mas alguns que eu acho que são os mais interessantes são para te trazer mais interatividade

PARA AMPLIAR

- *BLOG vs. Vlog*: qual escolher para você? **Start Digital**, 26 set. 2023. Disponível em: https://startdigital.pro/blog-vs-vlog-qual-e-a-melhor-escolha-para-voce/. Acesso em: 22 maio 2024.

Como saber qual é o melhor formato para compartilhar um conteúdo *on-line*: um *blog* ou um *vlog*? Alguns critérios precisam ser considerados nessa escolha. Esse artigo contém dicas para quem tem essa dúvida. Se possível, leia-o com os estudantes.

com esse objeto, fazer com que tu possa interagir com ele de forma diferente, não necessariamente precisando estar próximo dele, interagindo fisicamente com esse objeto. [...]

Outro propósito é que tu quer que esse objeto... que ele tenha funções que hoje ele não tem. Quer agregar funções a mais para esse objeto, quer é que ele execute ações para ti, ações que são hoje conectadas na internet, para fazer com que ele possa acessar tanto dados ou serviços que estão na internet. [...]

JULIALABS. **Conheça 5 projetos I.O.T incríveis**: o último eu construí para colocar no meu laboratório. [S. l.: s. n.], 2021. 1 vídeo (12min47s). Publicado pelo canal JuliaLabs. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kl2gdbmk9Xw. Acesso em: 4 maio 2024.

1. Quem é o público-alvo desse vídeo?

O público-alvo desse vídeo é formado por pessoas que têm interesse em projetos usando a Internet das Coisas ou que estão em busca de informações sobre esse tema.

2. Se o conteúdo desse *vídeo* fosse transformado em texto para um *blog*, teria a mesma estrutura e a mesma linguagem? Comente.

Caso fosse publicado em um *blog*, esse conteúdo sofreria adaptações na estrutura textual e na linguagem utilizada para se adequar ao suporte. Além disso, teria de ser corrigida a conjugação do verbo para a segunda pessoa do singular.

3. Marque com **V** as afirmações verdadeiras e com **F** as afirmações falsas.

V Nos *blogs*, é usada essencialmente a linguagem verbal escrita, podendo ser incluídos imagens e outros elementos visuais para complementar o conteúdo escrito.

V Os *vlogs* são constituídos de vídeos, em que os criadores de conteúdo compartilham suas experiências e seus saberes.

F Os *blogs* são exclusivamente voltados para os jovens, enquanto os *vlogs* são para todas as faixas etárias.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Durante a leitura, verifique se os estudantes concordam com o que está sendo exposto. Pergunte se eles gostariam que os objetos domésticos pudessem ser controlados a distância, até mesmo fora da residência. Verifique também se eles acham interessante objetos como eletrodomésticos terem funções diferentes, como uma geladeira conectada à internet na qual se possa acessar receitas. É possível que para alguns estudantes essas funções não sejam relevantes. Incentive a discussão e a reflexão.

As questões apresentadas referem-se à linguagem e ao público-alvo do vídeo. No início da internet, havia a compreensão de que os usuários eram todos jovens; por isso, o conteúdo voltava-se apenas a eles. Com o avanço da tecnologia, outras faixas etárias passaram a ter cada vez mais acesso aos conteúdos disponibilizados. Assim, um material publicado terá um público específico apenas se for proposital. Vídeos informativos ou instrutivos atraem todos os interessados no assunto, independentemente da linguagem empregada.

Espera-se que, ao responder à **atividade 2**, os estudantes reconheçam a diferença entre o texto oral e o texto escrito. O texto escrito, em geral, apresenta estrutura sintática, concordância verbal e nominal e escolha lexical mais rígidas.

A **atividade 3** funciona como uma revisão de conteúdo, para verificar se os estudantes compreenderam as diferenças entre as duas mídias e as questões sobre o público-alvo.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para a produção do vídeo, peça aos estudantes que se organizem em duplas, trios ou grupos de até quatros integrantes de acordo com as habilidades de cada um. Tenha cuidado para que em cada grupo haja pelo menos um estudante com domínio sobre as tecnologias de gravação e edição, de modo a auxiliar integrantes idosos e com dificuldade. Certifique-se também de que em cada grupo haja pelo menos um aparelho para efetuar a gravação e armazená-la. Lembre-se das demais orientações pertinentes a filmagem, edição e direito de imagem, relatadas nos tópicos anteriores.

Na etapa **1. Planejamento**, aconselhe os grupos a escolher um tema que possibilite o desenvolvimento de outros vídeos posteriormente, para que, de fato, componham um *vlog*. Sobre o público-alvo, não há necessidade de escolherem uma faixa etária específica, mas imaginar pessoas interessadas naquele assunto.

Na etapa **2. Elaboração do roteiro**, incentive os integrantes dos grupos a conversar a fim de encontrar o melhor papel para cada um. Leia cada roteiro antes da gravação e peça aos estudantes que o leiam como será gravado. Durante esse treino, instrua-os a transformar o texto escrito em oral, fazendo as modificações necessárias para parecer uma conversa informal, até atingirem a naturalidade necessária.

Peça-lhes que, durante a gravação, se possível, executem diversas tomadas para, ao final, escolherem a melhor.

Depois da produção, incentive os estudantes a continuar gravando e alimentando o *vlog* criado.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR **Produção de um *vlog***

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Neste tópico, você explorou o conceito de Internet das Coisas e leu o conteúdo de um *blog* e de um *vlog* sobre esse tema.

Agora, você e mais dois colegas vão criar um *vlog*. Para isso, sigam as orientações.

1. Planejamento

- Escolham um tema referente à Internet das Coisas que vocês queiram abordar e pesquisem informações confiáveis sobre ele. Lembrem-se de que a IoT pode ser usada em diversas áreas, como indústria, agricultura, hospitais, cidades e residências.
- Selecionem os aspectos mais importantes relacionados a esse tema.
- Definam o público-alvo do *vlog*, ou seja, o grupo de pessoas para o qual será transmitido o conteúdo. Essa definição é muito importante para que a linguagem esteja adequada ao público-alvo.

2. Elaboração do roteiro

- Determinem a função de cada participante do grupo:
  - » quem vai aparecer no vídeo;
  - » quem vai filmar;
  - » quem vai cuidar da organização dos objetos que entrarão nas cenas.
- Escrevam o texto que será falado. Ele deve ser suficiente para um vídeo com duração de 8 a 10 minutos.
- Lembrem-se de que a linguagem deve ser informal e descontraída, mas adequada ao público-alvo.

3. Ensaio da gravação

- Com o roteiro pronto, ensaiem algumas vezes cronometrando o tempo de fala.

4. Gravação

- Escolham um local silencioso e com boa iluminação e posicionem do melhor modo possível o dispositivo de filmagem (*smartphone*, computador ou *tablet*).
- O colega escolhido para aparecer no vídeo deve apresentar-se ao público e informar o tema que será abordado.
- Em seguida, ele deve falar o texto que vocês elaboraram no roteiro.
- Durante a gravação, a fala deve ser tranquila e as palavras bem pronunciadas, usando, se necessário, entonações diferentes de acordo com a emoção ou a sensação que querem transmitir ao público.
- Para finalizar, agradecimento ao público pela audiência e despedida.

PARA AMPLIAR

- NARDOCCI, Izilda Maria. *Vlog*: nova práticadiscursivanamídia.**Caminhos em Linguística Aplicada**, Taubaté, v. 24, n. 1, p. 146-164, 2021.

Nesse artigo, Izilda Maria Nardocci analisa o gênero *vlog*. A leitura é recomendada para compreender melhor esse gênero a fim de auxiliar os estudantes.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

5. Edição do vídeo

- Assistam ao vídeo e verifiquem se todas as partes estão bem gravadas.
- Se quiserem, usem aplicativos de edição de vídeo para fazer intervenções e torná-lo mais atraente ao público.

6. Publicação

- Postem o vídeo na rede social da escola ou o compartilhem com outras turmas em uma sessão especial.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Internet das Coisas

A Internet das Coisas (IoT) é a conexão entre dispositivos físicos e a internet, possibilitando a coleta e a troca de dados. Com ela, é possível tornar casas e até cidades inteligentes. Além disso, essa tecnologia pode ser aplicada em diversas áreas, como a da indústria e a da agricultura.

Recurso interativo: Ícone de informações nos *sites*

VECTOR ILLUSTRATION/ SHUTTERSTOCK.COM; EDITORIA DE ARTE

A indicação de segurança de conexão com o *site* é feita por meio dos ícones:
🔒 – A conexão é segura.
ⓘ – A conexão não é segura. Suas informações podem ser acessadas por outras pessoas.
⚠ – A conexão é perigosa. Você está sujeito a ações de invasores.

Internet das Coisas na Medicina

A aplicação dessa tecnologia na Medicina contribui para a melhora da comunicação entre médico e paciente e para maior agilidade no diagnóstico das doenças.

Blog e *vlog*

Os *blogs* são *sites* ou a seção de um *site* em que são compartilhados fotos e artigos. Os *vlogs* são vídeos publicados regularmente por pessoas ou organizações em plataformas digitais de compartilhamento de vídeos.

⚠ Mantenha sua segurança *on-line* observando os ícones de segurança do *site* que você está acessando. Se for um *site* suspeito, não acesse e nunca forneça informações pessoais ou confidenciais.



YUKIYAN TUPKIN/ SHUTTERSTOCK.COM

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

No momento da revisão, faça alguns questionamentos antes da leitura dos itens. Peça a pelo menos três estudantes que se sentirem à vontade que expliquem o conceito de Internet das Coisas. Comente e complemente as falas, verificando se o restante da turma tem algo a acrescentar. Após essa atividade, escolha outros três estudantes para a tarefa de imaginar cenários em que o conceito possa ser aplicado ou em que já tenha aplicações diferentes dos exemplos trabalhados no tópico. Eles podem listar objetos ou situações. Comente e convide a turma a refletir sobre tudo o que for apresentado.

Leia a revisão, fazendo perguntas de verificação após cada tópico. Ao falar sobre segurança, enfatize novamente a importância do assunto e relembre o que foi trabalhado em aula. Se possível, escreva na lousa uma lista de práticas seguras para navegar na internet.

Por fim, ao relembrar os conhecimentos adquiridos sobre *vlog*, retome as diferenças entre *blog* e *vlog*. Questione os estudantes se algum deles começou a publicar em *vlogs* ou *blogs* depois de discutirem o tema deste tópico. Ou, ainda, se, após a produção, desenvolveram interesse em compartilhar conteúdos, seja mantendo o mesmo conteúdo do grupo, seja criando um novo.

Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender o que são *e-sports*.
- Analisar o conceito de esporte e sua aplicabilidade aos *e-sports*.
- Refletir sobre impactos negativos e positivos do hábito de jogar *videogames*.
- Conhecer o propósito e o modo de funcionamento da gameterapia.
- Avaliar o funcionamento e os limites éticos de comentários em páginas *on-line*.
- Comparar jogos digitais a jogos analógicos.
- Elaborar verbete para o dicionário de termos *gamers*.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, buscam-se discutir diferentes aspectos dos jogos eletrônicos, com a modalidade competitiva de *videogames*, os esportes eletrônicos (*e-sports*), e as aplicações desses dispositivos na Medicina e no cotidiano. Os *videogames* são parte importante da cultura contemporânea e envolvem a comunicação e a colaboração *on-line*, seja nas plataformas digitais durante as partidas, seja em outras interações, como em fóruns e páginas *on-line*. Para participar de modalidades competitivas de jogos eletrônicos, mesmo os jogadores amadores precisam ter letramento digital a fim de conhecer os controles, as interfaces e as regras de cada jogo. Dessa forma, a participação em uma comunidade *gamer*, que inclui a comunicação e o engajamento ético com outros jogadores, envolve aspectos da cidadania digital. Recomenda-se uma conversa inicial com os estudantes sobre o assunto para entender o quanto os *games* estão presentes no cotidiano deles.

TÓPICO 11

Games: dos *e-sports* ao cotidiano

- *E-sports*
- Gameterapia
- Recurso interativo: comentário em páginas *on-line*
- Jogos digitais e jogos analógicos
- Produção de dicionário de termos *gamers*



GORODENKOFF/SHUTTERSTOCK.COM

Jovens jogando *on-line*.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Que elementos da imagem fazem referência a um torneio esportivo?

b) Em sua opinião, que esporte é esse? Justifique. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

c) O que você imagina que diferencia um jogador profissional de um jogador amador? Explique. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

a) As cores da decoração e o jogo de luzes, que podem fazer referência a eventos, uma cor diferente para cada jogador (simbolizando times diferentes), a taça de vencedor ao centro e a disposição dos indivíduos, um de frente para o outro.

E-sports

E-sports, ***esports*** ou ***eSports*** são abreviaturas do termo em inglês *electronic sports*, que significa "esportes eletrônicos". Elas são usadas para designar *games* e jogos virtuais de diferentes gêneros. Para participar dos *e-sports*, os competidores precisam ter o domínio de vários recursos digitais.

Dimensões da cultura digital: Cidadania digital, comunicação e colaboração *on-line*, saúde e bem-estar digital e letramento digital.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

No **item b**, deixe os estudantes à vontade para levantar hipóteses sobre a modalidade de *e-sport* retratada na imagem. Em razão da popularidade do futebol no país, é possível que eles associem a imagem a essa modalidade. Segundo dados da pesquisa *Game* Brasil de 2023, o futebol é o esporte eletrônico mais praticado no Brasil. Acolha outras opções de resposta, solicitando aos estudantes que fundamentem suas hipóteses. No **item c**, permita que os estudantes compartilhem seus critérios para diferenciar jogadores profissionais de amadores. Para fomentar e estender a discussão, pergunte-lhes sobre seus jogos eletrônicos favoritos, se costumam acompanhar competições, jogadores e equipes de *e-sports*, ou mesmo se algum deles já participou de algum campeonato de jogos eletrônicos, ainda que tenha sido na modalidade amadora.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia a seguir o trecho de uma reportagem.



HTTPS://GE.GLOBO.COM/ESPORTS/NOTICIA/2023/01/12/ESPORTS-SAO-ESPORTES-O-QUE-DIZEM-ESPECIALISTAS-E-ESTUDOS.GHTML

Esports são esportes?
O que dizem especialistas e estudos

[...]

Profissionais que trabalham com esports tendem a defendê-los como esportes, enquanto estudiosos do Esporte consideram a classificação complexa demais para responderem somente "sim" ou "não", já que há diferentes vertentes de conceituação sobre o que são esportes. Entra nessa discussão ainda o fato de que os jogos eletrônicos são propriedades intelectuais de empresas, ou seja, têm donos, ao contrário dos esportes tradicionais.

[...]

"Esports" não consta no dicionário em português e é resultado da junção de duas palavras em inglês: "electronic" e "sports", que significam "eletrônico" e "esportes". [...]

Mas, antes de tudo, o que é esporte?

No dicionário Michaelis, "esporte" é assim definido:

1. Prática metódica de exercícios físicos visando o lazer e o condicionamento do corpo e da saúde;

2. O conjunto das atividades físicas ou de jogos que exigem habilidade, que obedecem a regras específicas e que são praticados individualmente ou em equipe;

3. Cada uma dessas atividades; desporte, desporto;

4. Atividade de lazer ou de divertimento; hobby, passatempo.

A Lei Geral do Desporto do Brasil conceitua que o desporto brasileiro abrange práticas formais (reguladas por normas nacionais e internacionais e pelas regras de prática desportiva de cada modalidade, aceitas pelas respectivas entidades nacionais de administração do desporto) e não formais (liberdade lúdica de seus praticantes).

[...]

NASCIMENTO, PH; OLIVEIRA, Gabriel. *Esports* são esportes? O que dizem especialistas e estudos. **Globo Esporte**, 12 jan. 2023. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/12/esports-sao-esportes-o-que-dizem-especialistas-e-estudos.ghtml. Acesso em: 16 maio 2024.

PARA AMPLIAR

- DIAS, Deise Taiana de Ávila *et al*. *E-sports*: a evolução dos jogos *on-line*. **Revista Tecnologia e Sociedade**, Curitiba, v. 18, n. 54, p. 227-243, 2022. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15238. Acesso em: 24 maio 2024.

O artigo trata da evolução histórica dos *e-sports*, que se diferencia da trajetória dos *videogames*, ainda que existam paralelos entre eles, pois os chamados esportes eletrônicos são a modalidade competitiva dos jogos eletrônicos. Apesar de terem se popularizado apenas por volta da década de 2010, eventos de competição de jogos eletrônicos são realizados desde a década de 1990 na Europa e nos Estados Unidos. Desde então, os *e-sports* passaram por um processo de profissionalização e espetacularização, atraindo investimentos e legiões de fãs.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Antes de iniciar a leitura do texto, apresente aos estudantes uma breve perspectiva da evolução histórica dos *videogames*. Nos anos 1950, acadêmicos envolvidos em pesquisas de Ciência da Computação produziram os primeiros jogos simples, do tipo simuladores, para fins de pesquisa. Nas décadas de 1970 e 1980, os jogos eletrônicos ganharam popularidade, com a introdução de jogos de *arcade* (fliperama). Principalmente na década de 1980, popularizaram-se os jogos com consoles e para computadores, voltados ao grande público. Desde então, os jogos eletrônicos se estabeleceram como forma de entretenimento e integraram-se à cultura contemporânea.

Após a leitura do texto, caso considere pertinente, adicione elementos ao debate a respeito de *e-sports* serem ou não esportes. Os *e-sports* são tratados como uma atividade esportiva: recebem patrocínio e publicidade e investem em profissionais na área. Os eventos de *e-sports* são noticiados em programas jornalísticos e redes sociais e chamam a atenção de públicos das mais variadas idades, gerando tendências e influências para as mais diversas gerações. Para complementar a interpretação do texto, pergunte aos estudantes que estratégias são usadas na reportagem para trazer uma perspectiva ampla sobre o tema. Verifique se eles entendem que a presença do verbete de dicionário "esporte" e a referência à Lei do Desporto do Brasil são estratégias argumentativas.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Comente com os estudantes que o debate sobre a classificação dos *e-sports* reflete a diversidade de opiniões que envolvem o entendimento de modalidades esportivas recentes. Profissionais imersos nesse universo argumentam que os *e-sports* requerem treino, habilidade e estratégia, elementos comuns aos esportes tradicionais, e, por isso, devem ser reconhecidos como tais. Por sua vez, parte dos acadêmicos e estudiosos do esporte aponta a complexidade da questão, pois, enquanto os esportes tradicionais são práticas de domínio público, os *e-sports* são inerentemente ligados a propriedades intelectuais controladas por entidades corporativas. Verifique se os estudantes compreenderam que os direitos autorais implicam controle e restrição do acesso, da possibilidade de jogar e da distribuição dos jogos eletrônicos.

Ao propor as questões da **Roda de conversa**, ouça as experiências dos estudantes e comente que conhecer a preparação dos atletas que praticam *e-sports* pode ajudar a perceber que mesmo quem joga profissionalmente precisa de intervalos nos quais deve ficar longe das telas. Essa informação pode contribuir para que os estudantes pensem sobre a relação que mantêm com os jogos eletrônicos, verificando se jogam de modo saudável ou se não consideram esses limites.

Com base no texto, responda às questões a seguir.

1. Por que há debate sobre os *e-sports* serem ou não considerados esportes?

O debate ocorre porque, enquanto profissionais que trabalham com *e-sports* os definem como esportes, estudiosos do esporte consideram a classificação muito complexa para uma resposta simples do tipo "sim" ou "não". Contribui para essa discussão o fato de que os jogos eletrônicos são propriedades intelectuais de empresas, diferentemente dos esportes tradicionais, que não têm "donos".

2. Por que a propriedade intelectual, citada no texto, faz parte da discussão sobre *e-sports* serem ou não considerados uma modalidade esportiva? Explique.

A propriedade intelectual é discutida nesse contexto porque os *games* podem envolver direitos autorais, ou seja, a pessoa que construiu os jogos pode lucrar com eles, enquanto outras práticas esportivas não têm dono.

RODA DE CONVERSA

- Você ou alguém que você conhece tem o hábito de jogar *videogame* durante muitas horas diárias?
- Como esse hábito pode afetar o dia a dia das pessoas? Por quê?

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes façam uma reflexão sobre os impactos positivos e negativos desse hábito. Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Games na Medicina

Além de fazer parte do mundo dos esportes, os *games* estão presentes em outras áreas, como na da saúde.

Leia a seguir o trecho de uma reportagem.

HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/01/09/VIDEO-TERAPIA-COM-JOGOS-ELETRONICOS-AJUDA-NA-RECUPERACAO-DE-PACIENTES-EM-HOSPITAL-PUBLICO-DO-PARA.GHTML

g1.globo.com/pa/para/noticia/2023/01/09/video-terapia-com-jogos-eletronicos-ajuda-na-recuperacao-de-pacientes-em-ho...

g1 PARÁ

Terapia com *games* ajuda na recuperação de pacientes em hospital público do Pará

[...]

Jogos eletrônicos estão ajudando na recuperação de pessoas internadas no Hospital Metropolitano de Urgência e Emergência (HMUE), em Ananindeua, região Metropolitana de Belém. É a gameterapia, onde pacientes simulam partidas de futebol, tênis e até surfe.

PARA AMPLIAR

- TERASSI, Gabriel *et al*. *E-sport* é ou não é esporte?: visões opostas sobre uma discussão que é mais complexa do que parece. **Medium**, 7 ago. 2023. Disponível em: https://feasb.medium.com/e-sport%C3%A9-ou-n%C3%A3o%C3%A9esporte-516e273bd9da. Acesso em: 24 maio 2024.

O texto apresenta um posicionamento favorável à incorporação dos *e-sports* à categoria de esportes. A discussão feita pelos autores marca a posição deles diante de uma questão de muita importância no debate público nacional: a exclusão dos *e-sports* das políticas públicas do Ministério dos Esportes. Nessa ocasião, a posição do ministério, contrário à ideia de que *e-sports* fossem considerados esportes, impediu que a pasta fizesse investimentos nos esportes eletrônicos.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

A terapia com uso de *games* agrega diversão e leveza na internação para ajudar no fortalecimento físico e mental dos pacientes.

[...]

Tudo é acompanhando por uma equipe multiprofissional que decide o tipo de jogo que pode favorecer cada internado, de acordo com os traumas e motivos de internação.



HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/01/09/VIDEO-TERAPIA-COM-JOGOS-ELETRONICOS-AJUDA-NA-RECUPERACAO-DE-PACIENTES-EM-HOSPITAL-PUBLICO-DO-PARA.GHTML

"A atividade age com o poder de movimentar todos os membros no corpo do paciente, fazendo com que ele trabalhe ossos e músculos. A análise multiprofissional é feita respeitando o estado clínico de cada internado, a fim de definir quem deve ou não participar", informou Paulo Vítor, coordenador de Fisioterapia do HMUE.

[...]

TERAPIA com *games* ajuda na recuperação de pacientes em hospital público do Pará. **G1**, 9 jan. 2023. Disponível em: https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2023/01/09/video-terapia-com-jogos-eletronicos-ajuda-na-recuperacao-de-pacientes-em-hospital-publico-do-para.ghtml. Acesso em: 16 maio 2024.

Após a leitura do texto, responda às questões.

1. Como funciona a "gameterapia"?

1. Após a avaliação do condicionamento físico e da adequação da terapia, os pacientes recebem a indicação do jogo, que favorece o trabalho com ossos e músculos, além de melhorar os aspectos mentais dos pacientes.

2. Por que é importante citar na reportagem o depoimento de Paulo Vítor, coordenador de Fisioterapia do Hospital Metropolitano de Urgência e Emergência, em Belém, no Pará?

Espera-se que os estudantes percebam que, ao citar o depoimento de um especialista em saúde, a reportagem reforça a credibilidade e o uso positivo dos *games* de simulação em terapia.

DICA CULTURAL

- Vídeo **A gamificação no cotidiano**, produzido pela TV Brasil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TC1V9uHX8vE. Acesso em: 28 maio 2024.

PARA AMPLIAR

- TAVARES, Mariza. Faculdade de medicina utiliza realidade virtual para aumentar bem-estar dos pacientes. **G1**, Rio de Janeiro, 27 fev. 2024. Disponível em: https://g1.globo.com/bemestar/blog/longevidade-modo-de-usar/post/2024/02/27/faculdade-de-medicina-utiliza-realidade-virtual-para-aumentar-bem-estar-dos-pacientes.ghtml. Acesso em: 24 maio 2024.

Apresente à turma essa reportagem sobre o uso de realidade virtual no treinamento de estudantes de Medicina para aprofundar a discussão sobre a aplicação de *videogames* na área da saúde. Após a leitura da reportagem, proponha aos estudantes que tracem paralelos e apontem diferenças entre a gameterapia e o uso de realidade virtual reportado.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para ler o texto, solicite aos estudantes que formem grupos, atribuindo previamente a leitura de determinado parágrafo a cada um. Estipule um tempo para que se preparem. Combine a leitura deles com a sua e priorize parágrafos mais longos ou mais difíceis para os estudantes que apresentam mais fluência na leitura. Certifique-se de que todos no grupo estão acompanhando a leitura e incentive a colaboração de uns com os outros ao longo da atividade.

Ao tratar da relação entre *videogames* e saúde, o texto possibilita uma abordagem interdisciplinar do tema com **Ciências da Natureza**, pois inclui aspectos biológicos na discussão. Reforce o fato de que a gameterapia é aplicada apenas por profissionais da área da saúde, baseando-se em uma avaliação detalhada de cada paciente. Esse processo garante que os jogos escolhidos sejam adequados e eficazes aos objetivos terapêuticos desejados.

Incentive os estudantes a assistir ao vídeo **A gamificação no cotidiano**, indicado na **Dica cultural**, e a discutir como o uso de tecnologia ultrapassou o entretenimento e atingiu o mercado de trabalho e a educação.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Questione os estudantes sobre seus hábitos *on-line*. Ao abordar as **questões 1** e **2**, pergunte se eles costumam ler ou fazer comentários em portais de notícias, bem como se têm o hábito de interagir com comentários de outras pessoas, e deixe que se expressem livremente. Depois, pergunte como estabelecem essa interação: se costumam se manifestar quando querem demonstrar concordância ou quando pretendem expor discordância de algo. Como complemento, colete e apresente comentários feitos por usuários em outras páginas de notícias *on-line*. Antes de propor aos estudantes que respondam à **questão 3**, verifique se eles apontam a importância da mediação do campo de comentários para que as discussões sejam saudáveis, mas é provável que relatem experiências ou conheçam casos nos quais apenas a presença de ferramentas como "termos de uso" e botões de denúncia não tenham sido o bastante para inibir postagens inadequadas.

Para aprofundar a discussão sobre os limites entre a liberdade de expressão e os direitos das pessoas, faça uma consulta ao Marco Civil da Internet, elaborado para proteger a privacidade dos usuários e responsabilizar aqueles que acham que qualquer conteúdo pode ser publicado de forma anônima, mesmo quando viola os direitos humanos.

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: comentários em páginas *on-line*

Páginas com divulgação de conteúdo costumam apresentar um espaço para os leitores registrarem observações ou opiniões a respeito do conteúdo apresentado.

Observe um comentário feito sobre a reportagem "Terapia com *games* ajuda na recuperação de pacientes em hospital público do Pará".

Brunna Mayra há 1 semana

É muito legal e importante que cada vez mais a tecnologia faça parte do nosso cotidiano e possa contribuir com necessidades que nem imaginávamos. Quem pensaria que jogos poderiam contribuir ativamente com a melhoria e tratamento da saúde das pessoas! Ótima iniciativa e projeto!!!

Curtir Responder Denunciar

HTTPS://G1.GLOBO.COM/PA/PARA/NOTICIA/2023/01/09/VIDEO-TERAPIA-COM-JOGOS-ELETRONICOS-AJUDA-NA-RECUPERACAO-DE-PACIENTES-EM-HOSPITAL-PUBLICO-DO-PARA.GHTML

Para comentar um conteúdo, o leitor precisa registrar-se no *site* usando *e-mail* e senha, ou seja, tem de fazer o ***log in*** ("conectar-se em"). Ao não permitir comentários e interações anônimas, os portais buscam garantir um debate de qualidade para que os leitores assumam a responsabilidade pelas opiniões expostas.

Geralmente, antes de ser publicado, o comentário passa por um moderador. Essa pessoa revisa o conteúdo para verificar sua adequação às diretrizes do *site*, podendo aprová-lo ou rejeitá-lo.

Abaixo do comentário, há três botões de interação: curtir, comentar e denunciar. Por meio deles, outros leitores podem expressar uma opinião sobre o comentário.

- Curtir: indica que o leitor gostou do comentário.
- Responder: possibilita postar uma resposta direta ao autor do comentário.
- Denunciar: permite reportar ao *site* se o comentário é ofensivo ou inadequado.

Com base nessas informações, responda às questões a seguir.

1. Você costuma deixar comentários nos conteúdos que lê nos *sites*? Comente.
2. Você já interagiu com outros comentários usando os botões de interação? Comente.
3. Em sua opinião, os *sites* que você visita conseguem impedir a publicação de comentários com conteúdo inadequado? Explique.

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

PARA AMPLIAR

- FERREIRA, Bruno. **5 contribuições da educação midiática à liberdade de expressão**. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, 2023. Disponível em: https://educamidia.org.br/api/wp-content/uploads/2023/07/BIBLIOTECA_EM-e-liberdade-de-expressa%CC%83o_ISBN.pdf. Acesso em: 24 maio 2024.

Criado pelo EducaMídia, o *e-book* foi lançado para apoiar professores da Educação Básica no desenvolvimento das competências democráticas dos estudantes por meio das mídias, discutindo as contribuições do trabalho midiático transdisciplinar para compreender a liberdade de expressão como direito fundamental em uma sociedade democrática. Além de expor os fundamentos da educação midiática, o livro apresenta cinco propostas de atividades que podem contribuir para a construção democrática da liberdade de expressão.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

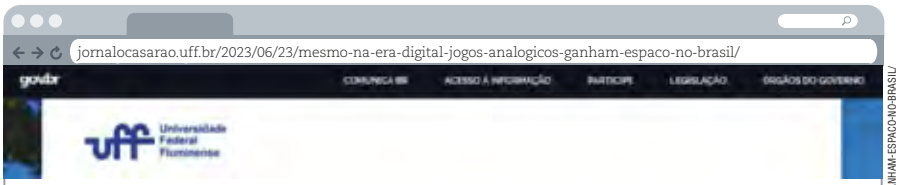
MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Jogos digitais *versus* jogos analógicos

Você percebeu que, embora haja discussões a respeito do tema, os jogos eletrônicos marcam presença em áreas como a do esporte e a da saúde.

Leia agora um artigo que trata dos jogos analógicos na era digital.



HTTPS://JORNALOCASARAO.UFF.BR/2023/06/23/MESMO-NA-ERA-DIGITAL-JOGOS-ANALOGICOS-GANHAM-ESPACO-NO-BRASIL/

Mesmo na era digital, jogos analógicos ganham espaço no Brasil

[...]

Jogos analógicos estão presentes há 5.000 anos [...] e se reinventam, a todo tempo, para se manterem vivos nas mãos da sociedade. Eles envolvem diversas categorias *offlines*, como RPG (Role Playing Game), jogos de tabuleiro e de cartas. Segundo dados da Pesquisa Game Brasil 2019, pelo menos 28% da população do Brasil se diverte com tabuleiros ("boardgames"), fatia próxima dos que jogam cartas ("cardgames") – 34%. Embora o *videogame* tenha ocupado espaço no mundo, os jogos analógicos mostram sua capacidade de renovação e socialização no cenário brasileiro.

[...]

No Brasil, esse mercado de jogos analógicos tem crescido muito. De acordo com a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (Abrinq), no ano de 2021, mais de R$ 7,8 bilhões foram movimentados, 4% a mais que no ano anterior, quando a receita foi de R$ 7,5 bilhões. [...]

No entanto, ainda existe uma grande dificuldade econômica em produzir jogos no Brasil. O *designer* de jogos Daniel Lucena comenta como o preço da manufatura, impressão e distribuição dos jogos é muito caro.

"Ao contrário da distribuição de jogos digitais, que é simultânea e instantânea, os jogos analógicos acabam tendo pouca distribuição. Hoje em dia, existem pessoas que vendem só o PDF do seu jogo, para

PARA AMPLIAR

- RAMOS, Daniela Karine; OLIVEIRA, Mariana Carreira. Brincadeira, jogos analógicos e digitais: entrelaçamentos conceituais. **Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 10, n. 7, p. 366-375, abr. 2023. Disponível em: https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/7019. Acesso em: 20 maio 2024.

O artigo contém uma discussão teórica dos conceitos de brincadeira, jogos analógicos e jogos digitais. As autoras apresentam diferentes perspectivas e definições desses conceitos, o que contribui para enriquecer o repertório teórico dos estudantes sobre o tema e apresentar a eles a complexidade do campo de pesquisa que associa educação a atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

A fim de preparar os estudantes para a leitura do texto e a realização das atividades, levante os conhecimentos prévios deles acerca de jogos analógicos. Isso pode ser realizado por meio de uma breve atividade de associação de ideias: na lousa, escreva "Jogos analógicos" e solicite aos estudantes que falem sobre as ideias que essa expressão suscita neles. Em seguida, solicite a eles que, individualmente, leiam o texto. Após a leitura, trate de pontos centrais do texto, como os exemplos de jogos analógicos apresentados e os aspectos positivos e os negativos desse tipo de modalidade. A partir de então, é possível destacar o trecho do texto em que se afirma, de maneira crítica, que jogos analógicos são considerados "coisa de criança ou *nerd*". Como complemento à leitura, conduza uma roda de conversa com o objetivo de elaborar o que pode significar atribuir a uma pessoa ou a um comportamento rótulos como os de "criança" ou "*nerd*". Com essa discussão, trabalha-se a crítica às formas de etiquetamento e à criação de estereótipos por meio dos quais se operam práticas nocivas ao meio escolar, como o *bullying*. Para dar apoio à discussão, retome o desenvolvimento histórico dos *e-sports*, que movimentam mercados milionários e atraem pessoas de diversas idades, o que marca uma mudança na visão da cultura *gamer*, até pouco tempo atrás vista como algo destinado apenas ao público infantojuvenil e aos aficionados em tecnologia.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Peça aos estudantes que respondam à **atividade 1** individualmente e conduza uma correção coletiva, incentivando-os a apontar os trechos do texto que fundamentam as respostas escolhidas. Abra espaço para que debatam as respostas, principalmente a da **atividade 2**. Caso haja na turma estudantes de gerações anteriores à popularização dos *videogames*, possibilite um momento para que se expressem e apresentem suas experiências, a maioria das quais deve ter sido com jogos analógicos: os jogos que conheceram, como funcionavam as regras, como o momento de jogar mobilizava o núcleo familiar. Essa reflexão favorece um aprofundamento da **atividade 2**. Os estudantes mais jovens também podem conhecer jogos analógicos, mas devem pontuar outras vantagens relacionadas às experiências de jogos digitais: a possibilidade de socialização com pessoas de diversos lugares e idades, a variedade de experiências com a diversidade de jogos, os diversos tipos de console para diferentes experiências digitais. Essa troca de ideias é uma boa oportunidade de socialização entre os estudantes. Espera-se que, ao final da discussão, eles sejam capazes de notar vantagens em ambas as formas de entretenimento, valorizando qualidades próprias de cada tipo de jogo.

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

ser mais facilmente distribuído, mas isso perde muito o apelo do público geral", afirma. [...]

Vistos como coisa de criança ou *nerd*, a cultura de jogos analógicos no Brasil é um desafio para as empresas, mas que vem melhorando com o tempo. Trabalhando como uma função no desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos indivíduos, eles trabalham com a interação social, ajudam a entender o cumprimento de regras e trabalham a competição de maneira saudável.

Além de ajudar nessas habilidades, os jogos também podem ser pura diversão. Sem pensar em lógica, eles conseguem transformar pequenos momentos em uma experiência agradável.

[...]

BRENER, Catarina; rodriguesanafla. Mesmo na era digital, jogos analógicos ganham espaço no Brasil. **O Casarão**, 23 jun. 2023. Disponível em: https://jornalocasarao.uff.br/2023/06/23/mesmo-na-era-digital-jogos-analogicos-ganham-espaco-no-brasil/. Acesso em: 16 maio 2024.

1. Após ler o artigo, marque com **V** as afirmações verdadeiras e com **F** as afirmações falsas.

- [F] Jogos analógicos são uma novidade no Brasil, pois foram inventados nos últimos anos.
- [V] Os jogos analógicos no Brasil movimentaram mais de R$ 7,8 bilhões em 2021.
- [F] A distribuição de jogos analógicos é mais fácil e menos custosa que a distribuição de jogos digitais.
- [F] Os jogos analógicos são inferiores aos digitais, pois não conseguem atender a todos os públicos.
- [F] Apenas os jogos analógicos possibilitam a sociabilização dos participantes.
- [V] Os jogos analógicos continuam se reinventando para manter sua presença na sociedade.

2. Em sua opinião, por que os jogos analógicos continuam fazendo sucesso na era das mídias digitais? Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

198

PARA AMPLIAR

- OLIVEIRA, Wilk; JOAQUIM, Sivaldo. A influência dos jogos educativos analógicos e digitais na interação social dos estudantes. *In*: *Workshop* de Informática na Escola (WIE), 2020, Porto Alegre. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 409-418. Evento *on-line*. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/12633. Acesso em: 24 maio 2024.

O texto apresenta informações de uma pesquisa sobre as diferenças entre a experiência com um jogo digital e a com um jogo analógico para estudantes do Ensino Básico. Os pesquisadores concluíram que não houve diferenças significativas nas interações dos estudantes com os dois formatos de jogo. O estudo corrobora o argumento de que não se pode afirmar a superioridade de uma das formas de jogo.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

CRIAR E CONECTAR Produção de dicionário *gamer*

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Os *gamers*, como são chamados os jogadores de *games*, utilizam uma linguagem característica. Para conhecer essa linguagem, você e os colegas vão criar um dicionário *gamer*, com termos utilizados nesses jogos. Para isso, siga as orientações.

1. Planejamento

- Reúna-se com um colega.
- Pesquisem e escolham um termo *gamer* para produzir um verbete de dicionário.

2. Produção de verbete

- Produzam o verbete, que deve conter: o termo escolhido, uma breve definição e um exemplo de uso desse termo.

3. Revisão do verbete

- Troquem o verbete produzido com o de outra dupla para verificar se o termo está definido de modo objetivo e se o exemplo está de acordo com a definição.
- Façam as correções e melhorias que considerarem adequadas.

4. Publicação do dicionário *gamer*

- Digitem todos os verbetes criados e organizem-nos em ordem alfabética.
- Publiquem o dicionário no *blog* da turma e convidem outros estudantes da escola e pessoas da comunidade para consultá-lo e fazer comentários sobre os verbetes.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

E-sports

Competições de jogos digitais nas quais os participantes são reconhecidos como atletas digitais.

Gameterapia

Uso de jogos digitais para diversos tipos de atendimento médico e terapia.

Recurso interativo: comentários em páginas *on-line*

Campos disponíveis em páginas e portais *on-line* nos quais os usuários podem registrar observações e opiniões sobre o conteúdo publicado.

Jogos analógicos

Categoria de jogos em plataformas físicas (tabuleiros, cartas, dados e peças).

⚠ É importante saber distinguir o uso de *games* como esporte e como lazer. Sendo esporte, deve seguir as mesmas diretrizes de outras modalidades esportivas. Sendo lazer, é preciso reconhecer os limites de uso e saber equilibrar vida social e atividades ao ar livre com os jogos.



VLADYSLAV SEVERYN/SHUTTERSTOCK.COM

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na etapa 1. **Planejamento**, é importante auxiliar os estudantes na realização das pesquisas, pois muitos dos termos utilizados no universo *gamer* pertencem à língua inglesa. Durante a etapa **2. Produção do verbete**, alguns estudantes podem ter dificuldade para desenvolver o exemplo, mesmo que entendam o conceito. Se perceber esse tipo de dificuldade, procure vídeos de *streamers* brasileiros que usam constantemente esses termos. Ver a aplicação real do termo escolhido contribui para a compreensão e, consequentemente, facilita a composição do exemplo. Por fim, ajude-os na etapa **3. Revisão do verbete** e, se possível, publique o dicionário no *blog*, mostrando para a turma os botões de habilitação do *post* e a possibilidade de os visitantes escreverem comentários.

Após a postagem, modere, com os estudantes, os comentários recebidos no *post*.

Para revisar o tópico, faça a leitura em voz alta do texto e pergunte aos estudantes, a cada tema, se ficou alguma dúvida. Encoraje-os a avaliar se aprenderam satisfatoriamente os temas abordados ou se gostariam de aprofundar ou rever algo. Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliações de processo**, no início deste manual. Em seguida, faça indicações específicas de revisão para aqueles que manifestarem interesse.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Reconhecer os conceitos de inteligência artificial e de inteligência artificial generativa.
- Analisar o impacto da inteligência artificial na sociedade, sobretudo no mercado de trabalho.
- Interpretar textos factuais e opinativos.
- Identificar o recurso interativo "Intérprete de Libras".
- Entender o que é autoria.
- Debater a regulação da inteligência artificial.
- Diferenciar gêneros textuais opinativos.
- Produzir um *post* opinativo para ser publicado em uma rede social.

INTRODUÇÃO AO TÓPICO

Neste tópico, são abordados a inteligência artificial, sua relação com o cotidiano e as vantagens e as desvantagens dessa tecnologia. Os estudantes vão refletir sobre a importância de regulamentar o uso desse recurso e de utilizá-lo com ética. Assim, colabora-se para que eles ampliem seu repertório sobre a cultura digital, adaptando-se às mudanças, e desenvolvam um pensamento crítico, para aplicá-lo nas esferas pessoal e profissional. Faça um levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes lendo o título do tópico e questionando o que entendem por "inteligência das máquinas".

Dimensões da cultura digital: Letramento digital, criatividade e expressão digital e ética e responsabilidade digital.

TÓPICO 12

A inteligência das máquinas

- Inteligência artificial
- Recurso interativo: intérprete de Libras
- Autoria artificial
- Artigo de opinião e *post* opinativo



VESNAARTI/SHUTTERSTOCK.COM

Representação de funcionários humanos e de um robô trabalhando em escritório.

Observe a imagem e converse com os colegas sobre as questões a seguir.

a) Essa imagem retrata um ambiente de trabalho comum? Explique.

b) Em sua opinião, cenas como essa já são possíveis? Por quê?

c) Uma máquina pode ser capaz de aprender com os comandos e os comportamentos humanos. Para você, de que forma isso acontece?

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Inteligência artificial

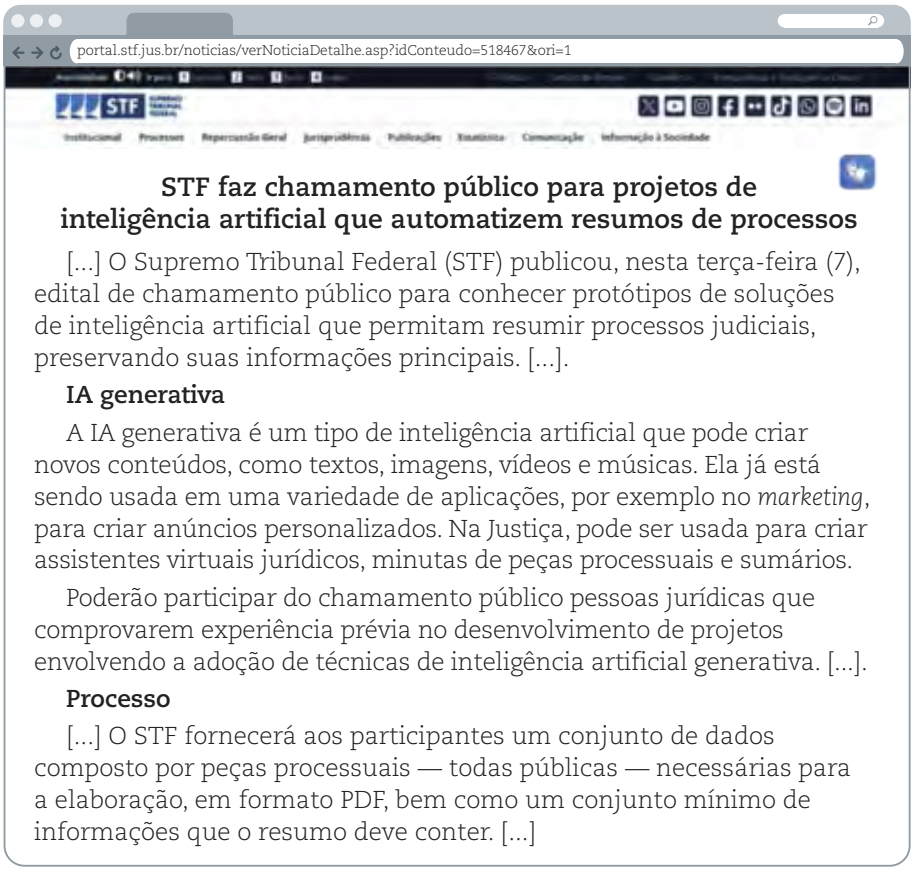
Inteligência artificial (IA) é o nome que se dá à capacidade de máquinas, como computadores, realizarem tarefas que normalmente precisariam da inteligência humana. Isso inclui, por exemplo, a capacidade de entender linguagem, reconhecer imagens, resolver problemas e aprender com experiências. A inteligência artificial pode ser usada em diversas áreas e setores. Na área da Medicina, por exemplo, pode ajudar a diagnosticar doenças. Já no setor de aparelhos eletrônicos, como de *smartphones*, pode ser empregada para responder a perguntas e executar comandos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Oriente os estudantes a realizar as atividades. Espera-se que, no **item a**, eles percebam que o elemento incomum é o robô trabalhando no mesmo espaço que as pessoas. Ao abordar o **item b**, comente que, apesar de haver a possibilidade de robôs executarem determinadas atividades, ainda não é comum que eles trabalhem em escritórios. Ao tratar do **item c**, explique-lhes que, em alguns equipamentos, a inteligência artificial pode funcionar com base em algoritmos projetados para aprender as preferências do usuário e melhorar sua experiência ao longo do tempo. Assim, por meio do contato com humanos, esses equipamentos geram respostas personalizadas às necessidades do usuário. Promova uma reflexão sobre os efeitos do uso da inteligência artificial nas interações entre ser humano e máquina, bem como nas relações profissionais.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Leia a seguir o trecho de uma notícia.



STF faz chamamento público para projetos de inteligência artificial que automatizem resumos de processos

[...] O Supremo Tribunal Federal (STF) publicou, nesta terça-feira (7), edital de chamamento público para conhecer protótipos de soluções de inteligência artificial que permitam resumir processos judiciais, preservando suas informações principais. [...].

IA generativa

A IA generativa é um tipo de inteligência artificial que pode criar novos conteúdos, como textos, imagens, vídeos e músicas. Ela já está sendo usada em uma variedade de aplicações, por exemplo no *marketing*, para criar anúncios personalizados. Na Justiça, pode ser usada para criar assistentes virtuais jurídicos, minutas de peças processuais e sumários.

Poderão participar do chamamento público pessoas jurídicas que comprovarem experiência prévia no desenvolvimento de projetos envolvendo a adoção de técnicas de inteligência artificial generativa. [...].

Processo

[...] O STF fornecerá aos participantes um conjunto de dados composto por peças processuais — todas públicas — necessárias para a elaboração, em formato PDF, bem como um conjunto mínimo de informações que o resumo deve conter. [...]

STF FAZ chamamento público para projetos de inteligência artificial que automatizem resumos de processos. **Supremo Tribunal Federal**, 7 nov. 2023. Disponível em: https://portal.stf.jus.br/noticias/verNoticiaDetalhe.asp?idConteudo=518467&ori=1. Acesso em: 19 maio 2024.

O **chamamento público** é feito por órgãos do governo para empresas ou organizações apresentarem projetos que auxiliem na realização de determinado trabalho ou serviço.

Com base no texto, responda às questões a seguir.

1. De acordo com a notícia, o que é inteligência artificial generativa?
2. O Supremo Tribunal Federal abriu um chamamento para facilitar que serviço?

RODA DE CONVERSA

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

- Em sua opinião, por que o Supremo Tribunal Federal escolheu dados processuais públicos?
- Que problemas o uso inadequado de dados por inteligência artificial generativa pode causar?

1. A inteligência artificial generativa é um tipo de inteligência artificial que pode criar conteúdos, como textos, imagens, vídeos ou músicas.
2. Para facilitar o resumo de processos judiciais, prevendo suas informações principais, por meio de um protótipo de inteligência artificial generativa.

PARA AMPLIAR

- NUNES, Devair Sebastião. A inteligência artificial pode apresentar viés racista, preconceituoso? **Senado Federal**, ago. 2022. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/599393. Acesso em: 28 maio 2024.

Leia o texto com os estudantes. Em seguida, converse com eles sobre o assunto propondo as questões: "Por que as pesquisas feitas por algoritmos podem apresentar dados preconceituosos?"; "Que problemas a tecnologia de reconhecimento facial tem apresentado?". Espera-se que, com base no texto, os estudantes percebam que os algoritmos podem perpetuar preconceitos se treinados com dados preconceituosos. Para evitar esse problema, é crucial utilizar dados variados, aplicando métodos de verificação para reduzir vieses. Já a tecnologia de reconhecimento facial pode conter algoritmos enviesados, que reforçam o racismo estrutural, resultando em erros de identificação e injustiças.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Em **Inteligência artificial**, leia com os estudantes o título da notícia e destaque na lousa palavras e expressões-chave que serão abordadas, como "chamamento público". Em seguida, leia pausadamente o texto, verificando com a turma se há alguma palavra desconhecida. Se houver, registre-a na lousa ou peça a um estudante que o faça. Depois de ler e solucionar dúvidas de vocabulário, discuta com os estudantes o conceito de inteligência artificial generativa – subconjunto da inteligência artificial voltado à criação de conteúdos com base em padrões aprendidos. Em seguida, peça que respondam oralmente às questões sobre o texto e faça a correção de forma coletiva.

Promova a troca de ideias com base nas questões da **Roda de conversa**. Na **primeira questão**, verifique se os estudantes comentam que o fato de o Supremo Tribunal Federal escolher usar dados processuais públicos provavelmente se deve à transparência e à acessibilidade desses dados, o que garante que a inteligência artificial opere dentro de limites legais e éticos. Ao tratar da **segunda questão**, explique à turma que o uso inadequado de dados pode causar problemas graves, como violação de privacidade, produção de resultados tendenciosos ou incorretos e perda de confiança pública, sobretudo se os dados forem sensíveis ou usados fora de contexto.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Verifique se os estudantes sabem que a Língua Brasileira de Sinais (Libras), usada pela comunidade surda no Brasil, é reconhecida legalmente como meio de comunicação e expressão, com gramática e estrutura próprias. Comente que a VLibras é uma ferramenta que traduz textos e áudios do português para Libras, tornando o conteúdo acessível a pessoas surdas.

Ao abordar a **atividade 1**, escute o relato dos estudantes e lembre-os de que, no **tópico 9** da **etapa 2**, eles conheceram outros recursos de acessibilidade: a "Máscara de leitura" e o "Guia de leitura". Comente que, no Brasil, os recursos de acessibilidade são comumente encontrados em *sites* governamentais, de instituições de ensino e de empresas que prestam serviços públicos e em portais de notícias. Se possível, visite o *site* do Supremo Tribunal Federal, para que os estudantes explorem, na prática, a ferramenta VLibras. Informe os estudantes de que o Decreto nº 5.296, de 2004, e a Lei nº 13.146 (Lei Brasileira de Inclusão), de 2015, estabelecem normas que garantem acessibilidade em *sites* públicos e privados. Apesar disso, mencione que, de acordo com a pesquisa Panorama da Acessibilidade Digital, realizada pela *startup* Hand Talk em parceria com o Movimento *Web* Para Todos, em 2023, menos de 1% dos *sites* brasileiros eram acessíveis.

Ao tratar da **atividade 2**, comente que a produção de um recurso que faça a tradução de um texto em português para Libras demanda o trabalho articulado de diferentes equipes e profissionais. A inteligência artificial generativa acelera a criação de recursos acessíveis, facilitando sua disseminação.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPONENTES DA MÍDIA

Recurso interativo: intérprete de Libras

No portal do Supremo Tribunal Federal, há um recurso de acessibilidade: o assistente de tradução em Língua Brasileira de Sinais (Libras) para que pessoas surdas possam acompanhar os fatos noticiados.

HTTPS://PORTAL.STF.JUS.BR/NOTICIAS/VERNOTICIADETALHE.ASP?IDCONTEUDO=518467&ORI=1



Ao clicar nesse botão, o usuário pode escolher um avatar — personagem que, nesse caso, traduz o texto escrito para a língua de sinais. O serviço é realizado por meio de uma ferramenta tecnológica chamada VLibras.

HTTPS://PORTAL.STF.JUS.BR/NOTICIAS/VERNOTICIADETALHE.ASP?IDCONTEUDO=518467&ORI=1



Os avatares disponíveis são Hosana, Ícaro e Guga.



HTTPS://PORTAL.STF.JUS.BR/NOTICIAS/VERNOTICIADETALHE.ASP?IDCONTEUDO=518467&ORI=1

O avatar Ícaro traduzindo para Libras o início da notícia.

Considerando essas informações, responda às questões a seguir.
Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

1. É comum encontrar recursos de acessibilidade nos *sites*? Quais *sites* você conhece que disponibilizam esse tipo de recurso?
2. Em sua opinião, de que modo os recursos de inteligência artificial generativa podem ajudar a aumentar a oferta de recursos de acessibilidade atualmente e no futuro?

PARA AMPLIAR

- UOL PRIME. **Como os algoritmos espalham racismo e desigualdade de gênero**. [*S. l.*: *s. n.*], 2021. 1 vídeo (8min46s). Publicado pelo canal UOL Prime. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3AoJms5eZ9E. Acesso em: 28 maio 2024.

Esse vídeo aborda a construção social do conceito de beleza e o fato de que a inteligência artificial pode reproduzir os padrões que são problemáticos na sociedade. Esse fenômeno afeta, sobretudo, as mulheres negras. O vídeo trata, ainda, de um desafio comum para as máquinas: o viés presente nos bancos de dados e no treinamento dos algoritmos, que influencia a reprodução de preconceitos. Assista ao vídeo com os estudantes a fim de promover a reflexão sobre questões-chave do pensamento computacional e de seu uso ético.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

Autoria artificial

Autor é a pessoa responsável pela criação de uma obra (texto, imagem, vídeo, audiovisual) e tem direitos legais sobre ela.

A condição de autor tem sido atribuída apenas aos seres humanos e, assim, definida por palavras como criatividade, inventividade e originalidade. Na indústria do entretenimento, o roteirista, por exemplo, é o autor dos roteiros para filmes e programas de TV e tem direitos legais sobre o que produz. Se um dispositivo de inteligência artificial for o autor de uma obra, somente a empresa que o desenvolveu terá os direitos de propriedade intelectual. Por esse motivo, roteiristas poderão perder muitas oportunidades de trabalho.

Leia a seguir o trecho de um artigo de opinião.

www.meioemensagem.com.br/opiniao/quatro-licoes-da-greve-dos-roteiristas-e-atores-de-hollywood

meio&mensagem

Opinião



Regina Augusto
Diretora Executiva do Cenp e Curadora de Conteúdo do Women to Watch

Quatro lições da greve dos roteiristas e atores de Hollywood

Em camada mais profunda que a discussão salarial, movimento apontava para questionamentos sobre o futuro do trabalho

No início da minha carreira, fui repórter de uma editoria chamada Sindical de um extinto jornal popular de São Paulo e meu trabalho era cobrir greves, que àquela altura — meados dos anos 1990 — eram frequentes. [...]

[...] Quase três décadas depois dessa rica experiência confesso que fiquei bastante interessada em acompanhar os desdobramentos da greve dos roteiristas e atores de Hollywood, que terminou no final de setembro com duração de 148 dias.

[...]

Durante a greve dos roteiristas e atores de Hollywood, o *site* The Intercept revelou que a Netflix anunciou uma vaga para gerente de produto de "***machine learning***" com salário entre US$ 300.000 e US$ 900.000 (algo entre R$ 1,5 milhão e R$ 4,5 milhões) por ano. De acordo com o sindicato dos atores, o Screen Actors Guild (Sag-Aftra), 87% dos atores do sindicato ganham menos de US$ 26.000 (R$ 132 mil) por ano.

Machine learning: termo em inglês que significa "aprendizado de máquina". É um campo da inteligência artificial que cria máquinas capazes de aprender como humanos, realizando tarefas e aprimorando seu desempenho com base em dados.

HTTPS://WWW.MEIOEMENSAGEM.COM.BR/OPINIAO/QUATRO-LICOES-DA-GREVE-DOS-ROTEIRISTAS-E-ATORES-DE-HOLLYWOOD

PARA AMPLIAR

- REFIK Anadol. Disponível em: https://refikanadol.com/. Acesso em: 28 maio 2024.

Nesse *site*, é possível acessar diversos vídeos das obras do artista Refik Anadol construídas com uso de inteligência artificial. Anadol utilizou algoritmos treinados em vastos conjuntos de dados do arquivo da coleção do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA), abarcando mais de 200 anos de produção artística. O acervo inclui elementos muito diversos, como pinturas, fotos, carros e *videogames*. As imagens foram classificadas e agrupadas em categorias temáticas para possibilitar a contextualização semântica dos dados.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça a leitura do texto didático sobre o conceito de autor e sobre as informações que contextualizam a problemática tratada no trecho do artigo de opinião reproduzido. Lidere a leitura do artigo em voz alta, pausando periodicamente para explicar o vocabulário. Isso ajuda a garantir que os estudantes acompanhem o conteúdo, independentemente da diversidade de níveis de leitura da turma. Explore o conceito de *machine learning*, relacionado à criação de máquinas capazes de aprender como humanos, e o conceito de *Big Techs*, usado para designar as mais influentes empresas de tecnologia do mundo, as quais desempenham papel crucial na economia digital.

OBJETO EDUCACIONAL DIGITAL

O **vídeo O desafio no desenvolvimento da IA** examina a importância da IA em pesquisas e problematiza a existência de vieses de raça e de classe nessa tecnologia.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Após a leitura do texto, converse com os estudantes sobre economia digital e mercado de trabalho, analisando os impactos da inteligência artificial nessas áreas, com base nas informações do texto. Espera-se que os estudantes reconheçam que algoritmos mais modernos possibilitam a redução ou a supressão de parte significativa do trabalho operacional de diversas áreas, ocasionando, assim, a demissão de muitos profissionais. Ao mesmo tempo, porém, eles criam formas de trabalho e ocupações, como as relacionadas à engenharia de *prompt*, que envolve o uso eficaz de comandos para a tecnologia. No entanto, essas novas formas de trabalho e ocupações requerem mão de obra altamente especializada. Para fomentar a discussão da **questão 2**, se possível, mostre aos estudantes trabalhos textuais e imagéticos feitos por inteligência artificial generativa.

Oriente os estudantes nas reflexões propostas na **Roda de conversa**, tendo em vista o uso consciente e ético da IA. O fato de que o uso dessa tecnologia já está provocando demissões na indústria que a criou tem provocado discussões sobre a possibilidade de ela substituir o trabalho humano. Aborde as transformações sociais provocadas pela tecnologia ao longo do tempo, as quais alteraram a forma como as pessoas interagem, trabalham e percebem o mundo.

De acordo com Marshal McLuhan, no livro **Os meios de comunicação como extensões do homem** (São Paulo: Cultrix, 2012), a tecnologia passou a ser uma extensão do corpo humano. Da mesma forma, a IA pode ser uma extensão da capacidade cognitiva humana. Pesquise na internet algumas ferramentas de inteligência artificial gratuitas e apresente-as aos estudantes. Em seguida, pergunte a eles como poderiam utilizá-las para aumentar a produtividade e a eficiência sem se tornarem dependentes dos resultados.

Na **Roda de conversa** pretende-se, ainda, discutir a responsabilidade social no uso da inteligência artificial, pois é necessário regulamentar a criação de tecnologias de alto impacto e impor limites éticos a seu emprego. Apresente aos estudantes o Projeto de Lei nº 21, de 2020, em tramitação no Senado Federal (até o término da edição desta obra, em 2024), que estabelece princípios, direitos e deveres para o uso de inteligência artificial no Brasil. O documento pode ser acessado no *link* https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/151547 (acesso em: 28 maio 2024).

> Também não é coincidência que o ano da greve dos roteiristas seja também o ano da IA. A IA foi uma questão central na disputa. Os escritores temem que isso possa substituí-los e exigiram que os estúdios não usassem IA — o que os estúdios recusaram. Em vez disso, eles se encontraram no meio do caminho: os estúdios podem usar IA, mas os escritores originais devem receber crédito e compensação.
>
> Galloway [professor de *Marketing* na Universidade de Nova York] vai mais longe e sugere que diante do caráter implacável do IA, para obter um aumento na remuneração que seja legitimamente "excepcional", os escritores e os estúdios/executivos/atores/editores/redes deveriam se unir. "Eles deveriam formar um consórcio, entrar com ações exigindo que as *Big Techs* e empresas como Open IA [...] respeitem e licenciem suas propriedades intelectuais, e assim comecem a valorizar seu trabalho. E eles deveriam fazer isso o mais rapidamente possível."
>
> Seja como for, estamos diante de um daqueles momentos históricos que serão para sempre lembrados como um ponto de virada. Seus impactos ainda serão sentidos e ditarão os próximos passos de diversas indústrias que têm na fusão da criatividade com a tecnologia sua fortaleza – ou será vulnerabilidade?

AUGUSTO, Regina. Quatro lições da greve dos roteiristas e atores de Hollywood. **Meio&Mensagem**, 16 out. 2023. Disponível em: https://www.meioemensagem.com.br/opiniao/quatro-licoes-da-greve-dos-roteiristas-e-atores-de-hollywood. Acesso em: 20 maio 2024.

Com base na leitura do artigo, responda às questões a seguir.

1. Qual é a principal preocupação dos roteiristas em relação ao uso da inteligência artificial nos estúdios?

A preocupação dos roteiristas é a de que a inteligência artificial possa substituí-los na indústria do entretenimento.

2. Em sua opinião, um programa de inteligência artificial pode ser considerado autor de uma produção artística? Comente.

Respostas pessoais. Espera-se que os estudantes compreendam que a inteligência artificial deve funcionar como extensão e complemento das capacidades cognitivas humanas, aliando-se a elas e aumentando sua produtividade e sua eficiência de modo equilibrado. Fomente a discussão citando as tentativas de regulamentação que têm sido feitas em diferentes países.

RODA DE CONVERSA

Em países europeus e nos Estados Unidos, já existem regulamentações para uso da inteligência artificial. No Brasil, a regulação dessa ferramenta ainda está em discussão. Para participar desse debate, converse com os colegas sobre as questões a seguir.

- Em vez de substituir a capacidade de produção intelectual humana, como podemos empregar a inteligência artificial em nosso favor?
- Como podemos usar a inteligência artificial sem prejudicar os direitos legais e éticos da produção intelectual?

2. Resposta pessoal. Essa é uma questão que divide opiniões e é considerada complexa. A criatividade, aspecto essencial para a atribuição de direito legal de autoria, é uma característica humana. Em contrapartida, a inteligência artificial simula a criatividade, pois se baseia em padrões aprendidos por meio de treinamento em dados. Espera-se que os estudantes consigam chegar a essa discussão.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

COMPARAÇÃO ENTRE MÍDIAS

Artigo de opinião *versus post* opinativo

Releia o trecho do artigo de opinião reproduzido nas páginas 203 e 204. Depois, leia um comentário opinativo publicado em uma rede social pela jornalista Isabela Boscov. Apesar de ser especialista em análise de filmes, nessa postagem Isabela expõe uma visão pessoal sobre a greve de roteiristas de 2023 e a compara com outra, ocorrida entre 2007 e 2008.

Se considerar necessário, retome com os estudantes o trabalho com artigo de opinião no Tópico 1 da Etapa 2.



HTTPS://X.COM/BOSCOVISABELA/STATUS/1679711337612554240

Post no perfil oficial de Isabela Boscov em uma rede social, publicado em 14 jul. 2023. Disponível em: https://x.com/BoscovIsabela/status/1679711337612554240. Acesso em: 19 maio 2024.

Marque com **X** as características próprias de cada um dos tipos de texto.

		Artigo de opinião	*Post* opinativo
Base de conhecimento	O texto se baseia na opinião de um especialista no assunto.	X	
	O texto se baseia em uma visão de mundo pessoal.		X
Estrutura	Segue uma estrutura formal.	X	
	Segue uma estrutura informal, de acordo com o desejo do autor, podendo incluir *emojis* e *hashtags*.		X
Tipo de conteúdo	O tema pode estar restrito aos tópicos de interesse do autor, mesmo que ele não seja especialista no assunto.		X
	O tema faz parte da área de atuação ou de estudo do especialista.	X	
Finalidade	Contribuir com a discussão conhecida como "opinião pública".	X	
	Mostrar a opinião do autor da publicação para seus seguidores.		X

PARA AMPLIAR

Proponha aos estudantes que elaborem um projeto de lei para regulamentar empresas de inteligência artificial. Para instigá-los, leia os incisos I a III e VIII do artigo 5º do Projeto de Lei nº 21, de 2020. Organizados em grupos, eles devem elaborar artigos para responder à questão: "Que regras as empresas de inteligência artificial devem seguir para não prejudicar os brasileiros?". Após a elaboração dos artigos, ajude-os a agrupar ideias semelhantes em um mesmo artigo, a corrigir ideias contraditórias e a criar uma justificativa para compor o texto inicial do projeto de lei. Ao final, peça que indiquem a data de elaboração do projeto de lei e componham a assinatura dos autores. Se possível, organize um debate com outras turmas para que os estudantes apresentem e defendam o projeto de lei por meio de argumentos.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Na seção **Comparação entre mídias**, promove-se uma discussão sobre a greve dos roteiristas de Hollywood ocorrida em 2023, com base em um *post* opinativo postado pela crítica de cinema Isabela Boscov em uma rede social. Pergunte aos estudantes qual é a diferença entre a estrutura dos *sites* e o foco de conteúdo das redes sociais. Pergunte: "Qual das redes sociais tem foco visual?"; "Em qual delas se prioriza o uso de grupos?"; "Em qual delas é possível conhecer os *trending topics*, ou seja, os assuntos mais postados e comentados no momento?". O objetivo é promover o reconhecimento das características das redes sociais conhecidas pelos estudantes.

Retome o artigo de opinião. Se possível, acesse com os estudantes o *site* de notícias em que o artigo foi publicado para que, além dos aspectos de linguagem, os elementos de publicação da página sejam discutidos. Promova a comparação entre os elementos visuais e os elementos interativos das mídias e retome a estrutura textual e os aspectos da linguagem em cada texto. Apesar de ambos trazerem opiniões pessoais sobre o mesmo assunto, eles apresentam diferenças na extensão textual, no formato, no gênero textual e na autoridade que cada texto tem sobre o assunto.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Faça uma breve retomada do conteúdo abordado neste tópico, destacando as mudanças que a inteligência artificial pode provocar no mercado de trabalho. Em seguida, leia a proposta de produção da seção **Criar e conectar**. Discuta com os estudantes a pergunta motivadora indicada na etapa **1. Planejamento**. Alerte-os sobre a importância de respeitar os colegas e as opiniões divergentes que surgirem sobre o tema. Após o debate, oriente os estudantes a pesquisar notícias sobre as mudanças que a inteligência artificial já provocou no mercado de trabalho. Essa pesquisa prévia ajudará a ampliar o repertório deles para desenvolver a etapa **2. Elaboração do texto**.

Durante a produção escrita, incentive os estudantes a escrever mais de uma opção. Assim, eles poderão escolher a que estiver mais alinhada aos argumentos que desenvolverem. Relembre com a turma a importância dos conectivos na coesão textual, explicando que eles são essenciais para unir frases a fim de garantir o sentido desejado. Se necessário, volte aos textos analisados e promova a identificação dos conectivos utilizados pelos autores.

CRIAR E CONECTAR

Veja comentários nas **Orientações didáticas**.

Produção de *post* em rede social

Neste tópico, você estudou a definição de inteligência artificial generativa e conheceu o debate sobre autoria humana *versus* autoria de máquina. Além disso, analisou as diferenças entre um artigo de opinião e um *post* opinativo.

Agora, com a orientação do professor, você vai produzir um *post* para expressar sua opinião sobre o uso de inteligência artificial e publicá-lo em uma rede social. Para isso, siga as orientações.

1. Planejamento

- Leia novamente o artigo de opinião sobre a greve dos roteiristas estadunidenses e o impacto que a inteligência artificial pode causar no trabalho desses profissionais.
- Com base na leitura do texto, reflita sobre esta questão: Como a inteligência artificial pode impactar o futuro do trabalho e quais são os benefícios ou os desafios que ela apresenta para a sociedade atual?
- Escolha um ponto de vista para elaborar seu *post*, apresentando um ou dois argumentos para defendê-lo.

2. Elaboração do texto

- Escreva frases que contenham a expressão **inteligência artificial** e dê sua opinião sobre esse recurso.
- Escreva outras frases com argumentos para defender seu ponto de vista sobre a inteligência artificial.
- Finalize com uma afirmação que reforce sua opinião.
- Veja a seguir um exemplo de estrutura textual para seu *post*.

> **Frase 1 – Introdução:** A inteligência artificial afeta o trabalho...
> **Frase 2 – Argumento 1:** Porque ela pode...
> **Frase 3 – Argumento 2:** Pois a inteligência artificial também pode...
> **Frase 4 – Conclusão:** Acredito firmemente que a inteligência artificial...

- Use conectivos para unir as frases produzidas. Exemplos: primeiramente, além disso, portanto.

3. Criação do *post*

- Selecione uma imagem que se relacione com a temática da postagem.
- Adicione *hashtags* relevantes para dar visibilidade ao *post*.
- Utilize *emojis* que combinem com seu texto. Eles vão torná-lo mais descontraído e chamativo.

PARA AMPLIAR

- CAPOMACCIO, Sandra. Os impactos da IA no mercado de trabalho. **Jornal da USP**, 21 nov. 2023. Disponível em: https://jornal.usp.br/?p=704960. Acesso em: 28 maio 2024.

Nessa entrevista em áudio, o professor Glauco Arbix comenta uma pesquisa sobre a relação entre a inteligência artificial e a queda de 2% na demanda de profissionais *freelancers*, como redatores, programadores visuais e artistas gráficos, que trabalham *on-line* nos Estados Unidos. Além disso, esses profissionais enfrentam a diminuição superior a 5% em sua remuneração. Em contrapartida, de acordo com outra pesquisa, trabalhadores que utilizam inteligência artificial generativa melhoram em cerca de 40% a qualidade de seus relatórios. O professor ainda alerta para o fato de que, sem regulamentação, os trabalhadores mais bem preparados serão fortemente atingidos pela inteligência artificial.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

4. Revisão

- Releia o texto e confira se as palavras estão escritas corretamente e se as normas gramaticais foram seguidas.

5. Publicação

- Publique o *post* em seu perfil em uma rede social ou no perfil da rede social da escola.
- Envie o *link* da postagem aos colegas para que eles possam ler, curtir e comentar.
- Durante as interações com outros usuários nesse *post*, debata com educação e nunca faça comentários preconceituosos ou ofensivos. As redes sociais são locais virtuais, porém públicos.

É hora de revisar o que você aprendeu neste tópico.

Inteligência artificial

Inteligência artificial é o nome que se dá a recursos de programação que combinam dados para apresentar resultados semelhantes aos produzidos por seres humanos.

Inteligência artificial generativa

A inteligência artificial generativa pode criar conteúdos, como textos, imagens, vídeos e músicas.

Recurso interativo: intérprete de Libras

Com esse recurso, é possível traduzir textos publicados em *sites* para a Língua Brasileira de Sinais (Libras).

Autoria artificial

Autoria é um conceito atribuído aos humanos que garante direitos intelectuais e de propriedade para autores e empresas. A ideia de que um programa de inteligência artificial possa ser considerado autor de textos, imagens, vídeos ou músicas envolve um debate entre todas as áreas de criação.

Post opinativo

O *post* opinativo é um texto curto, com linguagem informal, que pode tratar de temas de interesse do autor, mesmo que ele não seja especialista no assunto.

HTTPS://PORTAL.STF.JUS.BR/NOTICIAS/VERNOTICIADETALHE.ASP?IDCONTEUDO=518467&ORI=1

Ao ler um texto da internet, verifique sua autoria. Além disso, confirme em fontes seguras e confiáveis se as informações estão corretas. Lembre-se de que há princípios éticos e legais a serem respeitados quando um texto é publicado.



ZINETRON/SHUTTERSTOCK.COM

DICA CULTURAL

- *Podcast* **IA e o viés inconsciente**, produzido pelo Canal Futura. Disponível em: https://futura.frm.org.br/conteudo/midias-educativas/solucao/podtech. Acesso em: 28 maio 2024.

PARA AMPLIAR

- ELA (Her). Direção: Spike Jonze. Los Angeles: Warner Bros, 2013. 1 DVD (126 min), son., color.

Após ler um artigo *on-line* com um *link* para conversar com um *chatbot*, Spike Jonze teve a inspiração para a história desse filme. Na trama, Theodore (Joaquin Phoenix) se apaixona por um sistema operacional de computador. O filme antecipa de forma surpreendente uma discussão que só se tornaria crível anos depois, com o lançamento da inteligência artificial generativa, e convida o espectador a refletir sobre os impactos éticos e emocionais de uma inteligência artificial onipresente, além de apresentar as potencialidades e os desafios que envolvem as tecnologias inteligentes.

ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS

Para revisar os conteúdos, registre na lousa os seguintes termos e peça aos estudantes que os expliquem: **inteligência artificial**, **autoria**, **artigo de opinião** e ***post* opinativo**. Distribua uma folha avulsa a cada estudante e peça que organize os conceitos em uma lista, do mais fácil para o mais difícil. Observe as dificuldades indicadas pelos estudantes e retome os conceitos que julgaram mais difíceis. Como sugestão, utilize a ficha de acompanhamento da aprendizagem, disponível em **Avaliação de resultado**, no início deste manual.

Reforce o fato de que o conceito de autoria envolve direitos legais. No Brasil, por exemplo, uma obra entra em domínio público após 70 anos contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao do falecimento do autor. Então, como será se o autor for a inteligência artificial, uma vez que ela nunca vai morrer? Com base nessa pergunta, é possível refletir sobre a ligação do conceito de autoria com os seres humanos e o fato de que uma ferramenta criada por humanos pode transformar o pensamento, a legislação e a sociedade.

Comente que as informações sobre IA apresentadas neste tópico certamente sofrerão mudanças em razão do rápido avanço nessa área do conhecimento.

MATERIAL PARA DIVULGAÇÃO DA EDITORA FTD
REPRODUÇÃO PROIBIDA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS COMENTADAS

ALVES, Marco Antônio Sousa; MACIEL, Emanuella Ribeiro Halfeld. O fenômeno das *fake news*: definição, combate e contexto. **Internet & Sociedade**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 144-171, fev. 2020. Disponível em: https://revista.internetlab.org.br/o-fenomeno-das-fake-news-definicao-combate-e-contexto/. Acesso em: 22 maio 2024.

- O artigo apresenta um panorama sobre as *fake news* no Brasil e faz uma análise comparada a fim de identificar práticas paradigmáticas de tentativa de combate ao fenômeno da desinformação.

BARROSO, Luna Van Brussel. **Liberdade de expressão e democracia na era digital**: o impacto das mídias sociais no mundo contemporâneo. Belo Horizonte: Fórum, 2022.

- Com a ascensão das mídias sociais, o livro contextualiza o cenário da liberdade de expressão e propõe um arranjo de autorregulação como meio para combater as novas formas de censura e, também, os comportamentos e conteúdos inaceitáveis.

BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Brasília, DF: Presidência da República, 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm. Acesso em: 22 maio 2024.

- A lei estabelece normas sobre o uso da internet no Brasil.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

- A lei estabelece normas sobre a proteção de dados pessoais e altera a lei que foi o marco civil da internet.

BRASIL. **Lei nº 13.853, de 8 de julho de 2019**. Altera a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, para dispor sobre a proteção de dados pessoais e para criar a Autoridade Nacional de Proteção de Dados; e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2019. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Lei/L13853.htm#art2. Acesso em: 22 maio 2024.

- A lei estabelece normas sobre a proteção de dados pessoais e cria a Autoridade Nacional de Proteção de Dados.

BRASIL. **Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Brasília, DF: Presidência da República, 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm. Acesso em: 22 maio 2024.

- A lei institui normas sobre a educação digital no Brasil.

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. 2010. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf. Acesso em: 21 maio 2024.

- O artigo apresenta tanto perspectivas críticas quanto oportunidades de participação das escolas em relação à nova mídia e levanta algumas questões sobre a participação dos jovens nos mundos cibernéticos.

CANONGIA, Claudia; MANDARINO JUNIOR, Raphael. Segurança cibernética: o desafio da nova Sociedade da Informação. **Parcerias Estratégicas**, Brasília, DF, v. 14, n. 29, p. 21-46, dez. 2009. Disponível em: https://seer.cgee.org.br/parcerias_estrategicas/article/view/349. Acesso em: 22 maio 2024.

- O artigo introduz o tema da segurança cibernética, sua importância no cenário atual e os desafios da nova Sociedade da Informação, que tem a revolução tecnológica e a inovação como fatores críticos de desenvolvimento.

HADDAD, Sérgio; DI PIERRO, Maria Clara. Escolarização de jovens e adultos. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 14, p. 108-130, ago. 2000. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbedu/a/YK8DJk85m4BrKJqzHTGm8zD/?lang=pt. Acesso em: 22 maio 2024.

- O artigo aborda os processos sistemáticos e organizados de formação geral de jovens e adultos no Brasil sob a ótica das políticas públicas.

LEITÃO, Reinaldo de Sousa. **Usuário digital, identidade e interfaces líquidas**. 2018. 133 f. Dissertação (Mestrado em tecnologias da inteligência e *design* digital) – Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2018.

- Na dissertação, são analisados o usuário digital, imerso no contexto da cultura dos dígitos, e as novas formas de convivência desse usuário com as tecnologias e plataformas digitais diante das questões sociais, políticas e econômicas.

ROJO, Roxane Helena; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias e linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.

- O livro fornece conceitos centrais para compreender fenômenos contemporâneos advindos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

SILVA, Renata Borges Leal da; COUTO JÚNIOR, Dilton Ribeiro. Inclusão digital na Educação de Jovens e Adultos (EJA): pensando a formação de pessoas da terceira idade. **Revista Docência e Cibercultura**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 24-40, jan./abr. 2020.

- O artigo busca refletir sobre a utilização de tecnologias digitais na Educação de Jovens e Adultos (EJA), mais especificamente sobre os processos de ensinar-aprender voltados para o público da terceira idade.

SILVA NETO, Victo José da; BONACELLI, Maria Beatriz Machado; PACHECO, Carlos Américo. O sistema tecnológico digital: inteligência artificial, computação em nuvem e Big Data. **Revista Brasileira de Inovação**, Campinas, n. 19, p. 1-31, 2020.

- O artigo apresenta uma visão mais ampla e de temporalidade mais extensa do que as análises que vêm sendo feitas e estabelece os vínculos das tecnologias digitais com o bloco de tecnologias de informação e comunicação precedentes.

208