



Unidade Curricular Tecnologia e Inovação

Material de apoio
à ação docente

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Secretário de Educação e Esportes

Marcelo Andrade Bezerra Barros

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação

Leonardo Ângelo de Souza Santos

Secretária Executiva do Desenvolvimento da Educação

Ana Coelho Vieira Selva

Secretária Executiva de Educação Profissional e Integral

Maria de Araújo Medeiros

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Alamartine Ferreira de Carvalho

Secretário Executivo de Gestão da Rede

João Carlos Cintra Charamba

Secretário Executivo de Esportes

Diego Porto Perez

Gerente Geral de Ensino Médio e Anos Finais do Ensino Fundamental

Regina Celi de Melo André

Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio

Ana Carolina Ferreira de Araújo

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Equipe de elaboração

Chrystiane Carla S. N. Dias de Araújo

Daniella Roberta Silva de Assis

Maria de Fátima de Andrade Bezerra

Francyana Pereira dos Santos

Janaína Ângela da Silva

Juliane Suelen Gonçalves Rabelo Galvão

Rômulo Guedes Silva

Rosimere Pereira de Albuquerque

Equipe de coordenação

Alison Fagner de Souza e Silva

Chefe da Unidade do Ensino Médio (GEPEN/SEDE)

Durval Paulo Gomes Júnior

Assessor Pedagógico (SEDE/SEE-PE)

Revisão

Chrystiane Carla S. N. Dias de Araújo

Rosimere Pereira de Albuquerque

Jacicleide Maria da Silva

Sumário

Apresentação	5
1. Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e seu significado para as pessoas.....	7
Orientações para realização de atividades	11
Orientações para a Avaliação	12
2. Letramentos Digitais: competências sociolinguísticas e tecnológicas em foco	13
Orientações para realização de atividades	17
Orientações para a Avaliação	19
3. Cidadania Digital.....	19
Orientações para realização de atividades	26
Orientações para a Avaliação	27
4. Uso de diferentes formas de produção, apresentação e consumo de conteúdos digitais	28
Orientações para realização de atividades	36
Orientações para a Avaliação	41
Referencial Bibliográfico	42

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Apresentação

Prezado/a professor/a.

A Unidade Curricular *Tecnologia e Inovação* está presente no 1º Ano do Ensino Médio em todas as Escolas do Ensino Médio da Rede Estadual de Pernambuco. Independente das trilhas disponíveis nas Unidades de Ensino e escolhidas pelos estudantes - seja das diferentes áreas de conhecimento, das trilhas integradas, da formação docente em nível Médio ou da formação técnica e profissional -, todos os estudantes irão ter a oportunidade de realizar estudos e práticas envolvendo as tecnologias digitais. Representa, portanto, uma Unidade Curricular estratégica para o Novo Ensino Médio, uma vez que oportuniza que estudantes possam refletir, de forma mais consistente e coletiva, sobre suas inquietações, seus interesses, sobre aquilo que os mobiliza, de forma criativa, sendo instigado à propor soluções a partir do uso de tecnologias digitais. Sabemos que, mesmo com as desigualdades existentes no cenário nacional quanto ao uso desses recursos, de uma forma geral, eles têm feito parte do cotidiano de grande parte das culturas juvenis, proporcionando interação e potencializando a comunicação e oportunidades diversas para resolução de muitas situações apresentadas pelos indivíduos e grupos sociais. Nesse sentido, o repertório para utilização das tecnologias da grande maioria das juventudes é bastante significativo e diversificado, representando um importante potencial pedagógico para sala de aula.

No processo de construção desta Unidade Curricular, professores da Rede Estadual, sem desconsiderar os estudos acerca do processo que envolvem a construção histórica das descobertas tecnológicas que impactaram a humanidade, trazem uma atenção especial à tecnologia digital. Sabemos que, da mesma forma que as tecnologias digitais trazem possibilidades positivas e desejáveis na direção da emancipação e inclusão dos sujeitos, também têm sido utilizadas, muitas vezes, como instrumento perverso de exclusão e aumento das desigualdades de muitos grupos sociais. A complexidade da temática exige um olhar sob diferentes prismas. As discussões, necessariamente, precisam passar por considerar as tecnologias no contexto da cultura digital, dos novos letramentos e multiletramentos digitais e, sobretudo, na direção da construção de uma cidadania digital.

Apesar de trazermos esses conceitos, como parte, inclusive, da ementa elaborada para Tecnologia e Inovação, conforme apresentada no Currículo de Pernambuco para o Ensino Médio, não podemos nos dedicar exclusivamente ao aspecto teórico. A identidade desta Unidade Curricular é dada pelo *Eixo*

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

Estruturante Processos Criativos. Esse eixo tem como *ênfase expandir a capacidade dos estudantes de idealizar e realizar projetos criativos associados a uma ou mais Áreas de Conhecimento, à Formação Técnica e Profissional, bem como à temáticas de seu interesse.* Ou seja, prescinde de um forte diálogo com cada estudante a partir de uma interação entre: a) aquilo que o inquieta, que pode ter sido fruto das discussões e construções realizadas na Unidade Curricular de Investigação Científica; b) a ampliação dos conhecimentos e experiências, envolvendo tecnologias digitais para mediação e intervenção de sua realidade, daquilo que o inquieta; c) da reflexão sistemática e criteriosa, envolvendo conceitos, construções e desconstruções de perspectivas, da multiplicidade de olhares e respeito às diferenças, como parte do processo científico em que a educação formal é responsável.

Além disso, consideramos importante destacar que a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) apresenta a cultura digital enquanto dimensão que deve ser ampliada e aprofundada pelos estudantes do ensino médio, onde a aprendizagem está voltada para uma participação mais consciente e democrática, por meio das tecnologias digitais. Dessa forma, é importante acessar conteúdos variados em diferentes meios de comunicação para possibilitar que os/as estudantes mobilizem, leiam e produzam cultura digital, em diferentes linguagens, gêneros, mídias e ferramentas digitais.

Neste sentido, a Habilidade apresentada de Tecnologia e Inovação é *Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos das áreas e o uso das tecnologias digitais, de modo a desenvolver novas abordagens e estratégias para enfrentar novas situações.*

Enfim, desejamos a todos/as um produtivo trabalho pedagógico com cada estudante para que possamos contribuir, juntos/as, para promoção de juventudes engajadas no processo de utilização / elaboração de tecnologias digitais, enquanto protagonistas, com uso consciente e ético das tecnologias e não apenas a consumidores passivos neste processo.

1. Tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) e seu significado para as pessoas

A maior parte dos programas computacionais desempenha um papel de tecnologia intelectual, ou seja, eles reorganizam, de uma forma ou de outra, a visão de mundo de seus usuários e modificam seus reflexos mentais. As redes informáticas modificam circuitos de comunicação e de decisão nas organizações. Na medida em que a informatização avança, certas funções são eliminadas, novas habilidades aparecem, a ecologia cognitiva se transforma (LÉVI, 1999, p. 36).

Segundo Kenski (2012), “as tecnologias são tão antigas quanto a espécie humana”. Compreende-se tecnologia como qualquer invenção humana capaz de agilizar serviços, facilitar processos. Assim sendo, são consideradas tecnologias os artefatos pré-históricos, a invenção da roda, o lápis, a caneta, o papel, o livro etc. até, em nossos dias, os objetos mais modernos, como os dispositivos móveis digitais (LOPES; MONTEIRO, 2014).

As tecnologias da informação e comunicação, desenvolvidas após algumas invenções, *como a máquina fotográfica, o telefone, o cinema e a televisão*, aprimoraram a comunicação por imagem, som e movimento em meio às mais recentes inovações da tecnologia digital, *como os smartphones, os computadores e a internet*, desencadeando uma grande produção da cultura audiovisual. Essas mídias “modificaram a maneira de ver, de ouvir e de viver na sociedade e criam a necessidade de alfabetizar os adultos para conhecer a máquina e sua linguagem digital e virtual” (TERUYA, MORAES, 2009, p. 329).

É inquestionável o fato de que as novas tecnologias provocam impactos na vida das pessoas em todos os sentidos. Impactam a vida social, profissional e acadêmica na medida em que passam a interferir não só nas relações produtivas, mas também nas interpessoais. A ciência consegue, hoje, avançar e difundir suas descobertas em uma velocidade nunca antes imaginada. As demandas sociais estão sempre em pauta no meio digital.

No decurso da evolução tecnológica, diferentes terminologias foram utilizadas para representá-las. A sigla TIC- tecnologia da informação e comunicação- refere-se à convergência entre a informática e as telecomunicações, agrupando ferramentas computacionais e meios telecomunicativos como: rádio, televisão, vídeo e internet. TDIC- tecnologia digital da informação e comunicação- corresponde a uma tecnologia mais avançada: a digital (GEWEHR, 2016). Por meio desta é possível processar qualquer

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

informação, o que provocou mudanças radicais na vida das pessoas, principalmente no que se refere a comunicação instantânea e busca por informações (KENSKI, 2012).

Das TICs às TDICs

a) Tecnologias da Informação e Comunicação

A expressão foi usada pela primeira vez em 1997, por Dennis Stevenson, do governo britânico, e promovida pela documentação do Novo Currículo Britânico em 2000 (Wikipedia). As TICs são utilizadas em vários ramos de atividades: nas indústrias (processo de automação), no comércio (gerenciamento e publicidade), no setor de investimentos (informações simultâneas e comunicação imediata), na biblioteconomia e na educação (processo de ensino aprendizagem e EAD). Pode-se dizer que a principal responsável pelo crescimento e potencialização da utilização das TIC, em diversos campos, foi a popularização da Internet.

b) Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

Segundo Marinho; Lobato (2008), as TDICs referem-se ao conjunto de tecnologias digitais que permite a associação de diversos ambientes e pessoas por meio de dispositivos, equipamentos, programas e mídias para facilitar a comunicação entre seus integrantes e otimizar as possibilidades já existentes. Têm o computador e a Internet como instrumentos principais e se diferenciam das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pela presença do digital. Representam uma evolução delas, uma vez que utilizam recursos de tecnologias para o processamento de informações, incluindo softwares, hardwares, tecnologias de comunicação e serviços relacionados, mas não de maneira digital exclusivamente.

A diferença do digital é que ele não depende de outros meios materiais para existir, por exemplo, uma câmera analógica precisava de filmes para poder tirar fotos e depois era preciso revelar o filme para ter acesso às fotos; já a câmera digital não exige recursos externos para possibilitar a mesma tarefa. A tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que permite a transformação de qualquer linguagem ou dado em números, ou seja, as imagens, os sons e os textos que visualizamos na tela do computador, tablet ou celular são transformados em números que são lidos por dispositivos que os convertem naquilo que vemos ou ouvimos em nosso aparelho eletrônico. Isso permite descentralizar a informação, aumentar a segurança de uma série de dados fundamentais e criar muitas outras tecnologias, além de tornar mais prático seu uso (SAE Digital).

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Essas tecnologias invadiram todos os espaços de interação, interferindo nas relações e absorvendo o tempo de nossos jovens de forma intensa.

A grande questão para nós aqui, não é tão somente constatar o avanço da cultura digital, mas como ela está sendo usada e que consequências podem advir do mau uso dos seus recursos. Daí, a importância da escola enquanto lugar de discussão, de debate, de promoção de sentidos para uso das tecnologias digitais da informação e comunicação do ponto de vista ético e responsável.

Trabalhar com as tecnologias digitais na escola não significa, apenas, servir-se de suas ferramentas como meio ou suporte para promover aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, mas sim utilizá-las com os estudantes para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs. A dinâmica instaurada pelo mundo digital tem exigido a presença de um professor provocador, mediador, orientador no sentido de colocar o estudante diante das demandas sociais, apresentando-o aos novos mecanismos de leitura, estimulando-o à criticidade, à flexibilidade e à criatividade tendo em vista a proposição de soluções inovadoras para problemas reais a fim de atribuir sentidos à **cultura digital** que ora se apresenta.

Cultura digital

A cultura digital pode ser definida como o conjunto de práticas, costumes e formas de interação social as quais são realizadas a partir dos recursos da tecnologia digital, como a internet e as TICs — tecnologias de informação e comunicação. Ao interagirmos, fazermos mobilizações sociais, compartilharmos trabalhos e divulgarmos conteúdos, comprarmos e vendermos eletronicamente entre tantas outras atividades por meio do digital, estamos contribuindo para o fortalecimento dessa cultura. São as características que definem a cultura digital: a velocidade, a constante mutação e a globalização.

Para Anjos; Silva (2018), a cultura digital produz conteúdos, práticas sociais e novas linguagens que precisam ser problematizadas nos espaços educativos a fim de entender como tais elementos se instituem. Na escola, o conceito de cultura digital deve ser visto de maneira muito mais ampla do que a utilização pontual da tecnologia. Deve incorporar-se ao processo de ensino e aprendizagem de forma intensiva para proposição de soluções, apoiando-se na curiosidade, na inventividade e na criatividade de nossos estudantes.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Sabe-se que as tecnologias na educação podem impulsionar o desenvolvimento de projetos, a resolução de situações-problema, a análise de cenários, o trabalho em equipe, a colaboração e o diálogo entre a realidade da escola e os estudantes. As tecnologias digitais (TDICs), no entanto, fazem convergir as tecnologias da informação e comunicação (TICs), provocando mudanças radicais uma vez que representam e processam qualquer tipo de informação ao reunir “a computação (a informática e suas aplicações), as comunicações (transmissão e recepção de dados, imagens, sons etc.) e os mais diversos suportes em que estão disponíveis os conteúdos (livros, filmes, fotos, músicas e textos).” (KENSKI, 2012)

As ferramentas digitais, que ora se apresentam com as TDICs, têm exigido de seus usuários destreza no sentido de empregá-las adequadamente a cada situação-problema que se apresente. Nesse universo multifacetado, é preciso conhecer a que se destinam, quais seus limites e possibilidades.

Ferramentas digitais na Educação

Ferramentas digitais são os recursos que possibilitam a utilização das tecnologias com o objetivo de facilitar a comunicação e o acesso à informação, através de dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets e smartphones. São exemplos: programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, portais e sites da internet, câmeras, entre outros. (SAE Digital)

Existe uma diversidade de tecnologias digitais que podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem, deixando-o mais dinâmico e interativo. Como exemplos dessas tecnologias, podemos citar: o computador, o tablet, o smartphone e a internet. Por meio desses equipamentos digitais, possibilita-se o acesso a um universo virtual que nos oferece portais, sites, plataformas etc. que, por sua vez, contribuem para dinamizar, nos moldes da cibercultura, a discussão quanto ao uso das tecnologias. Ferramentas como o *Mentimeter* (recurso para criar apresentações interativas, enquetes, nuvem de palavras, gráficos); o *Lyrics training* (aplicativo de videoclipes e karaokê para praticar idiomas); o *Google Earth* e *Google Street View* (programas do Google que apresenta o globo terrestre em visão tridimensional); o *Hellotalk* (rede social para interagir e falar com pessoas de outros idiomas); entre

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

outros, possibilitam o desenvolvimento de um trabalho na escola compatível com as novas formas de comunicação. Discutir o uso das tecnologias e, ao mesmo tempo, servir-se de seus recursos para encontrar soluções inovadoras para problemas reais, significa contribuir para a instauração de uma cultura digital de forma ética e responsável.

Para além da escola, espera-se que o indivíduo, ao integrar-se ao mundo digital, servindo-se das ferramentas que esse ambiente coloca a sua disposição, saiba guiar suas próprias aprendizagens na direção do possível, do necessário e do desejável, que tenha autonomia e saiba buscar como e o que aprender, que tenha flexibilidade e consiga colaborar com urbanidade. (ROJO; MOURA, 2012, p. 27).

Orientações para realização de atividades

Discutir a respeito dos impactos do uso das tecnologias digitais com os estudantes é dialogar em grande medida acerca do seu cotidiano. Nossa contribuição, em sala de aula, perpassa também pela promoção das reflexões críticas sobre esse tema. Questionamentos sobre como *as tecnologias digitais têm impactado a vida dos jovens* possibilitam listar vantagens e desvantagens quanto ao uso das ferramentas digitais da contemporaneidade, promovendo reflexões em relação às mudanças impostas pelos avanços tecnológicos na vida das pessoas.

Textos como:

1. “As grandes descobertas tecnológicas que impactaram o rumo da humanidade” (<http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/16674-as-grandes-descobertas-tecnol%C3%B3gicas-que-impactaram-o-rumo-da-humanidade>); e
2. “16 grandes descobertas tecnológicas que impactaram o rumo da humanidade- parte 2” (<http://multirio.rio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/16755-16-grandes-descobertas-tecnol%C3%B3gicas-que-impactaram-o-rumo-da-humanidade-parte-ii>.)

trazem informações relacionadas ao período que vai da Pré-História ao século XVIII e se referem às principais descobertas feitas a partir do século XIX e possibilitam a realização de atividades que corroboram para avaliar a relação entre as diferentes descobertas tecnológicas que, ao longo da história, sofreram modificações com as inovações e os recursos oferecidos pelas tecnologias digitais para produção

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

e consumo de conteúdos, hoje. Nesse sentido, somam-se mais elementos para realização de comparativos sobre o tema.

Rodas de conversa representam outra estratégia que facilita o debate e permite o registro e a sistematização de ideias e podem orientar as próximas ações. É importante investir em leituras sobre o assunto na *web*: notícias, reportagens, artigos científicos, artigos de opinião, entrevistas, documentários, imagens, dentre outros, são alguns dos gêneros textuais que podem contribuir para o aprofundamento das ideias iniciais. As informações auferidas dessas leituras podem alimentar um mural virtual construído no Padlet (<https://padlet.com/>), no Scrumblr (<http://scrumblr.ca/>), no Planner (<https://tasks.office.com/>), ou em uma outra ferramenta que permita o compartilhamento de materiais e a visualização da postagem por todo o grupo. Nesse caso, além de estarmos refletindo sobre as tecnologias digitais, estamos fazendo uso de seus recursos na perspectiva de potencializar as discussões, reflexões e aprendizagens. Essa é uma oportunidade para motivar um bate-papo quanto ao uso das TDICs e, ao mesmo tempo, discutir acerca do uso adequado, produtivo e responsável das tecnologias. As informações que alimentaram o mural podem alimentar um novo debate. O ciclo de conversas ao longo do processo motiva a promoção da reflexão e o desenvolvimento do posicionamento crítico do estudante, preocupando-se em fundamentar opiniões e argumentos. *Vlogs, blogs, podcasts* etc. são alguns dos gêneros digitais sugeridos para difusão dos conhecimentos construídos.

Orientações para a Avaliação

Observar se os estudantes analisam criticamente o uso das novas tecnologias digitais da informação e comunicação e seus impactos na vida das pessoas; refletem acerca das vantagens e desvantagens das TDICs nas relações produtivas e interpessoais; compreendem que as TDICs têm no ciberespaço seu lugar virtual de produção e na informação sua matéria-prima; produzem e divulgam conhecimentos construídos a partir de sua relação com as TDICs, preocupando-se em buscar soluções para problemas sociais e ambientais.

2. Letramentos Digitais: competências sociolinguísticas e tecnológicas em foco

A disseminação e uso de tecnologias digitais favoreceu o desenvolvimento de uma cultura de uso das mídias, o que gerou uma nova configuração social, baseada num modo digital de pensar, criar, produzir, comunicar, aprender e viver. Pode-se dizer que a cultura nascida na era digital, pretende agregar realidade e mundo virtual, utilizando o ciberespaço e a linguagem da internet (ALMEIDA; SILVA, 2011).

Assim, as produções da cultura digital, como sua circulação social na *internet*, estão permeadas por textos híbridos, de diferentes formas e signos que se estabelecem a partir de diversas ferramentas e plataformas virtuais. Essas novas formas de interação e comunicação apresentam uma reelaboração dos *gêneros textuais* com ressignificação do papel do leitor/ produtor. Nesse sentido, é importante destacar que essa forma de comunicação é realizada num novo ambiente humano e tecnológico, de expressão e informação a ser processada e transmitida digitalmente. Consiste na conexão de pessoas de vários países, culturas e linguagens, que estão interconectadas a uma rede mundial de computadores e permite a informação rápida e acessível (KAMINSKI, 2000).

O espaço escolar não foge à essa nova configuração digital. E os nossos estudantes precisam desenvolver habilidades para o uso dessas ferramentas de modo eficaz e responsável, logo, as implicações na sociedade são evidentes. Desse modo, para compreender melhor como esse universo funciona, seguem os termos: ***Ciberespaço, Multiletramentos e Letramentos Digitais***, com seus conceitos, que podem ajudar no processo de elaboração de aulas, pensando, antes de tudo, em projetos coletivos para o desenvolvimento pessoal.

Ciberespaço

Consiste em um novo ambiente de interação, no mundo virtual, que pode influenciar e já influencia os modos de aprendizagem de leitura e de escrita, por estar, a todo o momento, em contato com novidades tecnológicas implantadas no cotidiano dos estudantes (LOPES, 2021).

O termo *Ciberespaço* pode ser denominado como o universo das redes digitais, como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores (LOPES, 2021, p. 69).

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Multiletramentos

O termo Multiletramentos pretende abranger a multiplicidade de culturas e linguagens; refere-se à capacidade de ler os mais diversos textos multissemióticos ou multimodais que circulam na sociedade contemporânea.

Segundo Rojo; Moura (2012), as novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação promoveram novos letramentos, de caráter multimodal ou multissemiótico¹, “que envolviam as características das sociedades globalizadas e a multimodalidade dos textos por meio dos quais a multiculturalidade se comunica e informa, o grupo cunhou um termo ou conceito novo: *multiletramentos*” (p. 13).

Os autores acrescentam ainda que existem dois tipos de múltiplos letramentos nas sociedades contemporâneas:

01 - a multiplicidade cultural das populações, trazida pelos autores e leitores, e;

02 - a multiplicidade semiótica na constituição dos textos multimodais no processo de criação de significação por meio dos quais elas informam e se comunicam (ROJO; MOURA, 2012).

Como exemplo de multiplicidade cultural, pode-se falar nas diferentes influências que compõem e que formam a cultura de pessoas, grupos e povos. Compreendemos que a escola é um *locus* natural de convergência da diversidade, pluralidade e multiplicidade cultural.

A multiplicidade semiótica refere-se à multiplicidade de linguagens nos impressos, mídias audiovisuais digitais ou não. Os recursos alfabéticos associados às imagens e arranjos da diagramação impregnam e fazem significar os textos contemporâneos.

Para ler textos contemporâneos, é necessário que sejam desenvolvidas competências e habilidades voltadas à percepção dos recursos produtores de sentidos presentes naqueles que utilizam além da escrita manual e impressa, áudios, vídeos, tratamento de imagens, edição e diagramação.

¹ Multimodal ou Multissemiótico – quando os textos e discursos incorporam diferentes sistemas de signos em sua constituição.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO*Letramentos Digitais*

O foco maior entre esses termos será dado a **Letramentos Digitais** uma vez que as habilidades desenvolvidas com os recursos digitais mobilizam saberes que vão desde a localização desses recursos, a comunicação de ideias e a construção de colaborações que ultrapassam os limites pessoais, sociais, econômicos, políticos e culturais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016).

Letramentos digitais, segundo Dudeney; Hockly; Pegrum (2016, p.17), “são habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital”.

Desse modo, os letramentos digitais propõem uma vivência baseada na interatividade e na cooperação para produção de sentidos, construção de conhecimentos e difusão de conteúdos. Nessa perspectiva, existem múltiplas possibilidades que permitem ampliar o acesso às informações por meio da *web*.

Com o avanço trazido pelas tecnologias, inclusive as digitais, foi possível transpor para a sala de aula o acesso às informações em larga escala, a partir do uso de um computador ou outros suportes conectados à internet. Ampliando o potencial de interação, interatividade, autonomia e coautoria dos alunos frente às diversas mídias e aplicativos, habilidades que eles levarão para fora do muro da escola, para a vida. Cabe, neste sentido, que o professor, enquanto mediador do processo de ensino, analise criticamente, selecione e acompanhe os conteúdos virtuais disponibilizados na rede, sistematizando o que deve ser apropriado pelos estudantes no processo de aprendizagem (LOPES, 2021).

Os *letramentos digitais* são um compromisso da escola. Servir-se das ferramentas oferecidas pelas novas tecnologias e dos ambientes digitais compartilhados na rede, em ambiente escolar, nada mais é do que promover para além da vivência com os diferentes discursos que circulam na sociedade contemporânea, o uso responsável e a reflexão crítica sobre o porquê e para que esses instrumentos coexistem no ciberespaço.

Ainda sobre essa necessidade de inserção de tecnologias em sala de aula, Neil Selwyn destaca a existência de *imperativos externos e internos*. Os *imperativos externos* se referem à necessidade de preparar os estudantes para uma vida social, profissional e pessoal que está conectada ao mundo digital. Já os *internos* tratam dos benefícios que a tecnologia pode trazer para dentro da sala de aula, apoiando as práticas pedagógicas, com foco no estudante.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Os letramentos digitais, é o que sugerimos, estão vinculados a ambos os imperativos: são habilidades essenciais que nossos alunos precisam adquirir para sua plena participação no mundo além da sala de aula, mas também podem enriquecer sua aprendizagem dentro da sala de aula (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p. 20).

Para compreender melhor, os autores elencaram alguns letramentos digitais, agrupados em quatro grupos focais: linguagem, informação, conexões e (re)desenho. Seguem os conceitos:

Letramento impresso: habilidade de compreender e criar uma variedade de textos escritos que abrange o conhecimento de gramática, vocabulário e características do discurso simultaneamente com as competências da leitura e escrita;

Letramento em SMS: habilidade de se comunicar eficientemente em internetês;

Letramento em hipertextos: habilidade de processar hiperlinks apropriadamente e de usá-los para incrementar com eficiência um documento ou artefato;

Letramento multimídia: habilidade de interpretar e de criar efetivamente textos em múltiplas mídias, especialmente usando imagens, sons e vídeos;

Letramento em jogos: habilidade de navegar e interagir eficientemente nos ambientes de jogos e de alcançar objetivos no interior deles;

Letramentos móveis: habilidade de navegar, interpretar informação, contribuir com informação e se comunicar por meio da internet móvel, incluindo a habilidade de se orientar no espaço da internet das coisas (onde a informação dos objetos do mundo real está integrada à rede) e da realidade aumentada (onde a informação proveniente da internet se sobrepõe ao mundo real);

Letramento em codificação: habilidade de ler, escrever, criticar e modificar códigos de computador em vista de criar ou confeccionar *softwares* e canais de mídia;

Letramento classificatório: habilidade de interpretar e de criar *folksonomias* eficientes (índices de recursos *online* gerados pelo usuário visualmente representados como nuvens de *tags*);

Letramento em pesquisa: habilidade de fazer uso eficiente de ampla gama de motores e de serviços de busca, incluindo a familiaridade com sua funcionalidade plena, bem como com suas limitações;

Letramento em informação: habilidade de avaliar documentos e artefatos fazendo perguntas críticas, avaliando a credibilidade, comparando fontes e rastreando as origens da informação;

Letramento em filtragem: uma inflexão do letramento em rede, ou seja, a habilidade de reduzir a sobrecarga de informação usando redes profissionais e sociais *online* como mecanismos de triagem;

Letramento pessoal: habilidade de usar ferramentas digitais para formar e projetar a identidade *online* desejada;

Letramento em rede: habilidade de organizar redes *online* profissionais e sociais para filtrar e obter informação; se comunicar e informar os outros; construir colaboração e apoio; desenvolver uma reputação e exercer influência;

Letramento participativo: habilidade de construir para a inteligência coletiva das redes digitais e de alavancar a inteligência coletiva das redes mantidas a serviço de metas pessoais e/ou coletivas;

Letramento intercultural: a habilidade de interpretar documentos e artefatos provenientes de uma gama de contextos culturais, bem como comunicar mensagens eficientemente e interagir construtivamente com interlocutores pertencentes a diferentes contextos;

Letramento remix: habilidade de criar novos sentidos ao modificar e/ou combinar textos e artefatos preexistentes, bem como de fazer circular, interpretar, responder e construir sobre outras remixagens no interior das redes digitais.

Aqui foram apresentados alguns termos importantes para estudo que nos ajudam no trabalho com os gêneros digitais em salas de aula, com o objetivo de desenvolver as habilidades de leitura e escrita no ciberespaço. No entanto, evidenciamos a importância de atrelar os letramentos digitais ao aprofundamento tema e/ou problemas relacionados aos avanços tecnológicos e que atendam à demanda

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

social, na perspectiva dos estudantes serem protagonistas críticos e éticos na utilização, consumo e produção de espaços de escrita e leitura em ambiente virtual.

Orientações para realização de atividades

Possibilitar reflexões sobre situações que mobilizem o debate crítico, envolvendo relações de poder, dos contextos socioculturais, econômicos e políticos com a turma, pode ser um interessante ponto de partida. Como nossa proposta é a utilização dos recursos digitais, os estudantes podem escolher um dos gêneros digitais (charge, fanfic ou meme), para elaborar e apresentar, de forma crítica e ética, em meio digital (redes sociais) uma denúncia, reflexão e/ou solução criativa para o tema mobilizado.

Charge digital: o gênero no qual o autor expressa sua visão dos fatos por meio de caricaturas. Costuma ser usado para apresentar acontecimentos atuais, políticos e sociais, ilustrado de forma crítica, por meio de sátira e humor.



<https://d6scj24zqfbbn.cloudfront.net/eeef5f9c5b51c96575ff2a6af1ac00fc/200000148-c9f32aaca5/450/62c3f49cbe2ed5781fc3a23e895b5fb.jpg?pb=91012eddc7>

Fanfic: é uma narrativa ficcional escrita e divulgada por fãs que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, bandas, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, celebridades etc. Usualmente tem como finalidade a construção de um universo paralelo ao original.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Memes: é uma mensagem quase sempre de tom jocoso ou irônico que pode ou não ser acompanhada por uma imagem ou vídeo e que é intensamente compartilhada por usuários nas mídias sociais (TORRES, 2016).



<https://benettoncomunicacao.com.br/imagens/posts/zoom/benetton-comunicacao-o-meme-e>

Discussões sobre o papel dos *influencers* digitais na construção da identidade dos jovens, analisando os conteúdos e os perfis compartilhados também são boas estratégias para reflexão crítica da produção e consumo de conteúdos digitais. Provocar estudantes a responderem, individualmente ou coletivamente, a um quiz ou a um formulário no Drive/ Google Workplace com perguntas do tipo: Você conhece e segue influenciadores digitais? Por quais razões? Que tipo de conteúdo é geralmente compartilhado pelos *influencers*? Até que ponto o que o influenciador digital diz, divulga e pensa, interfere na formação de sua opinião sobre um tema ou na compra de um produto? Quais são as principais razões que levam os jovens a seguirem este tipo de conteúdo? As respostas podem ser tabuladas e tomadas como referência para realização de uma roda de conversa, considerando o posicionamento de cada um diante do problema em estudo.

Para aprofundar um pouco mais o tema, pode-se provocar estudantes a pesquisarem informações sobre os influenciadores mais populares na sua cidade ou estado e analisarem os perfis, considerando os seguintes aspectos: Eles têm uma única rede social ou têm perfis em várias? Quantos seguidores têm? Com que frequência publicam conteúdo? Que tipo de conteúdo eles compartilham? Quais são as características de sua personalidade? Existem semelhanças em relação a outros influenciadores? Quais são as principais diferenças? Que tipo de informação eles compartilham? Eles estão preocupados com a privacidade? Os dados e informações coletadas podem ser utilizados para construir um infográfico comparativo que inclua: *influencers* mais conhecidos na cidade, no estado, no Brasil, o número de seguidores de cada um, os temas mais abordados, as plataformas mais utilizadas por esses influenciadores. Para a construção dos infográficos, podem ser usadas ferramentas digitais como Canva ou *Genially*. Os infográficos podem ser socializados e analisados em sala de aula através de apresentação de slides.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Sugerimos a exibição do vídeo “Mídias digitais influenciam hábitos de consumo dos jovens” para promover um debate sobre o tema (<https://www.youtube.com/watch?v=uB2sj98tQvQ>). Após a exibição do filme e do debate, propõe-se que seja criada uma conta para a turma no *Instagram* com o propósito de compartilhar os pontos de vista construídos após vivenciarem todas essas atividades.

Orientações para a Avaliação

Alguns aspectos podem ser apontados como fundamentais nesta etapa, em especial, se os estudantes conseguiram explorar criticamente, produzir e divulgar em gêneros digitais de forma crítica e ética; fizeram a devida relação do texto com a imagem ou matéria jornalística com o tema estudado; se participaram efetivamente na mobilização dos gêneros digitais, expondo ideias coerentes e relativas ao que foi proposto; conseguiram identificar e propor soluções para o problema apresentado; conseguiram identificar sua responsabilidade, da sociedade e do Estado nessa questão.

3. Cidadania Digital

“O homem é um ser social”

Essa afirmativa do filósofo grego Aristóteles (384 - 322 a.C.) ganha força ao passar dos tempos, sendo ressignificada atualmente, visto que já se tratava de um olhar mais atento às características de pertencimento inerentes aos seres humanos que não apenas sobreviveram, como também evoluíram por pertencer a uma coletividade. O uso da linguagem expandiu os formatos de conexão e contribuiu de maneira decisiva no domínio de outras formas de comunicação dessa coletividade, chegando à utilização de tecnologias impensáveis em outrora, mas que na contemporaneidade se tornaram indispensáveis.

É nesse contexto que vivenciamos a era da conectividade, na qual a necessidade de interação se torna cada vez mais imperativa no cotidiano, pois tais interações passaram a fazer parte do convívio entre os indivíduos e influenciar, de forma impactante, no crescimento econômico das instituições e no desenvolvimento da sociedade como um todo. Carvalho *et al.* (2017) afirma que

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

A comunicação está presente na humanidade desde os primórdios dos tempos por meio de diferentes linguagens e para diversos fins. Ela é a essência de toda a experiência humana e varia conforme a cultura vigente. Também é percebida e valorizada como complemento de libertação individual e democracia na cultura ocidental. A internet surgida em meados dos anos 70 trouxe muitas mudanças para a vida da sociedade contemporânea ao se popularizar no século XXI. As redes, ou o ciberespaço, trouxeram um grande impacto sociocultural (CARVALHO *et al.*, 2017, p. 17).

As redes sociais podem ser consideradas como a dimensão, dentre os demais avanços tecnológicos, que mais transformou os formatos de interação das relações humanas, podendo ser utilizadas de diversas maneiras, contudo o seu uso recreativo como forma de entretenimento e/ou diversão vem sendo discutido por levantar questões que abordam seus efeitos adversos. Para Vermelho *et al.* (2012, p. 18), “a rede social é uma construção linguística e cultural, apoiada sobre práticas observacionais que foram se constituindo ao longo da história humana.”

O ambiente virtual que abriga uma gama de relações pessoais com variados objetivos, traz à tona uma série de dilemas e problemáticas relacionadas às questões públicas e privadas. A Unidade Curricular de Tecnologia e Inovação ao trazer a habilidade (EMIF04PE) do Currículo do Ensino Médio de Pernambuco “*Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, considerando a aplicação dos conhecimentos das áreas e o uso das tecnologias digitais...*” relacionada com o tópico da ementa que pede a “Percepção e reconhecimento da cidadania digital de forma consciente e ética” nos provoca a refletir sobre a noção de cidadania digital e seus desdobramentos atuais.

As Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs, demarcam o surgimento de novas estruturas organizacionais produtivas, econômicas, e sociais, e que essas desencadearam grandes mudanças em nossas rotinas. Toda essa diversidade de inovações possibilitaram o aumento do tráfego de dados, imagens, áudios, mídias em geral e tudo que se possa tornar digital para facilitar nossa comunicação. Como resultado dessa dinâmica temos profundas alterações nas relações pessoais, comerciais, na prestação de serviços, nos processos educativos, e na pesquisa, por exemplo.

Ao tratar dessas transformações ocorridas na atualidade o polonês utiliza os termos “Sociedade Líquida” e “Modernidade Líquida” fazendo menção à rapidez com que os processos acontecem, se reconfiguram, perdendo suas características iniciais e valores, alterando as estruturas familiares, sociais e a própria noção de felicidade ao passo em que fragiliza as relações, tornando-as cada vez mais temporárias e fluidas. Em sua crítica à volatilidade e racionalidade das relações sociais vivenciadas atualmente, Bauman (2001) destaca que “A modernidade líquida em que vivemos traz consigo uma misteriosa fragilidade dos

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

laços humanos – um amor líquido. A segurança inspirada por essa condição estimula desejos conflitantes de estreitar esses laços e ao mesmo tempo mantê-los frouxos.” Seu pensamento e obra tecem críticas às alterações sociais e econômicas decorrentes do capitalismo globalizado tornando o individualismo uma característica naturalizada na atualidade.

Entrevistas com Zygmunt Bauman

-Depoimento exclusivo em vídeo do sociólogo polonês Zygmunt Bauman, gravado em sua casa na cidade de Leeds, Inglaterra, no dia 23 de julho de 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=1miAVUQhdwM>

-Zygmunt bauman - sobre os laços humanos, redes sociais, liberdade e segurança. <https://www.youtube.com/watch?v=LcHTeDNIarU>

Ressignificando a cidadania

As inovações incorporadas à nossa comunicação cotidiana terminam por resignificar uma série de aspectos nas dinâmicas de nossas relações sociais, afetivas, culturais, políticas, comerciais, produtivas dentre tantas outras já mencionadas aqui. Em meio a tantas mudanças, se faz necessário também pensar nos desafios de entendimento, respeito, compromisso e ética nas plataformas digitais, considerando novos fatores a serem relacionados à noção de cidadania.

Ao admitir que precisamos refletir sobre cidadania no campo digital estamos diante de uma nova roupagem para um velho conceito que já passou por outras resignificações desde os gregos. Já sabemos que a noção de cidadania está pautada na perspectiva democrática que atribui, por exemplo, direitos políticos, civis e sociais aos indivíduos, por exemplo. Sabemos ainda que um cidadão não se faz apenas de direitos e sim de uma série de responsabilidades relacionadas à manutenção da ordem, bem estar e da democracia. Todo esse conjunto de direitos, deveres, e responsabilidades a serem seguidas carece de alinhamento com preceitos éticos, democráticos e de respeito ao direito do outro e ao direito coletivo, pois na coletividade surgem constantes dilemas e divergências sobre o que vem a ser o bem estar, ou até onde vai o teu direito e o direito do outro.

No ciberespaço, a Cidadania Virtual segue os mesmos preceitos, englobando novas questões como o acesso ou a falta de acesso aos meios tecnológicos ou o uso adequado de tais ferramentas tecnológicas respeitando as novas convenções criadas e ou adaptadas ao mundo digital. Em geral as reflexões sobre a

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

noção de Cidadania digital vão descrevê-la como um compêndio de regras e convenções estabelecidas para organizar os comportamentos dos sujeitos durante a utilização de ferramentas tecnológicas e aplicações inseridas no espaço digital e virtual.

O pensador canadense Herbert Marshall McLuhan foi capaz de antever os rumos que as inovações nas telecomunicações poderiam proporcionar à midiática já na transição entre os séculos XX e XXI, agilizando as transações econômicas, ampliando a difusão e o consumo de conteúdos digitais em plataformas mundiais e em tempo real, nos relacionando comercialmente, profissionalmente e até afetivamente em tempo real com sujeitos de outras cidades, países e continentes. Trazemos um trecho a seguir sobre essa ideia.

Conhecendo Herbert Marshall McLuhan e a ideia de Aldeia Global

Ao pensar na ideia de “Aldeia Global”, devemos lembrar que tal perspectiva foi estabelecida décadas antes do surgimento da internet. O pensador canadense Herbert Marshall McLuhan, em 1963 muito otimista com as inovações nas mídias e comunicação, se referia a um futuro onde os indivíduos estariam alinhados à uma cultura pelo uso de ferramentas tecnológicas de comunicação, onde todos poderiam se falar de qualquer parte do mundo, McLuhan parecia prever o mundo cibernético. É na década de 1990, com o boom das grandes comunidades e plataformas virtuais de relacionamento, e com as facilidades da comunicação, que conceitos como o de Globalização, e o de Aldeia Global, ganham destaque na grande mídia e passam a ser vistos com grande otimismo muito embora alguns estudiosos, já apontassem críticas ao modo como o processo se dava.

Se pensarmos sobre os impactos da relação entre comunicação, informação e sociedade no espaço digital da internet, é importante mencionar que esses temas vêm sendo amplamente estudados pelas diversas áreas, desde os profissionais de Tecnologia da Informação, da educação, ciências humanas e da comunicação, por exemplo.

Sabemos, então, que o advento da tecnologia quando promove maior comodidade e rapidez aos processos em que se inserem, marcam também o contexto social com novas formas de organização que por sua vez podem acarretar desequilíbrios e mal estar principalmente quando somos substituídos ou excluídos de nossas tarefas por não dominarmos o conhecimento tecnológico de manuseio daquela máquina ou por sermos substituído por essa automação.

É indiscutível que o avanço das TIDCs nos traz uma série de benefícios, entretanto, na Unidade Curricular de Tecnologia e Inovação, precisamos ressaltar o fato de que as tecnologias em questão também são passíveis de mau uso, tanto por inaptidão do usuário quanto por má intenção de quem produz a ferramenta ou utiliza com a finalidade de obter vantagem sobre os desavisados. Por isso, a

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

mentira, a manipulação, a falta de ética são elementos também muito presentes no mundo virtual, pelo fato do praticante dessas ações conseguir se manter em relativo anonimato a depender da perícia técnica dos envolvidos no caso.

Algumas plataformas virtuais e usuários utilizam inúmeros meios para capturar informações pessoais, dados bancários, dados de cartão de crédito ou senhas daqueles que acessam o conteúdo que foi lançado. Indivíduos que enviam links e arquivos executáveis por e-mail, WhatsApp, ou outras redes sociais por exemplo, para que o usuário após clicar, automaticamente inicialize algum aplicativo que ficará oculto em sua máquina. A captura de dados e informações que gerem possibilidades de ganhos financeiros ao outro é geralmente a maior motivação de quem está mal intencionado no espaço virtual. Além do acesso aos dados bancários e cartões de crédito, alguns outros sujeitos e/ou instituições tentarão obter informações das rotinas do usuário, bem como o tipo de conteúdo e produtos que mais consomem, para que assim possam direcionar propagandas ou telemarketings para um público mais específico.

Todos esses elementos trazem pontos de atenção para nosso cotidiano que podem ser discutidos com os estudantes, como os processos de **vazamento de dados, cancelamento e linchamento virtual**, mas também de possibilidades de intervenções positivas, seja na ressignificação de cada ação ou como mobilização para inclusão e lutas contra desigualdades, como o **Ciberativismo**. Sobre cada um desses elementos trataremos a seguir.

Vazamento de dados e algoritmos

Algumas instituições monitoram as operações em suas plataformas, por exemplo, rastreando os *clicks* e acessos feitos pelos usuários, a fim de ser mais assertivo no envio das propagandas. Após realizarmos um cadastro em uma loja, por exemplo, é comum que outras comecem a nos ligar oferecendo produtos semelhantes ao que consumimos na empresa anterior, ou oferecendo planos telefônicos, cartões de crédito dentre outros. Se você não forneceu seus dados pessoais à outra empresa, significa que ele pode ter sido vazado por falta de segurança ou intencionalmente, em troca de lucro. A partir dessas informações cadastrais a outra instituição filtra apenas aquele perfil que ela deseja atingir, podendo ser baseado na renda familiar, formação educacional, local de domicílio, idade, sexo, profissão e tantos outros.

Grandes plataformas e redes sociais, atualmente possuem algoritmos que alimentam uma inteligência artificial e essa faz com que seus usuários recebam apenas os conteúdos que eles mais clicam ou que simplesmente passam mais tempo lendo ao rolar uma página. Muitas pessoas não percebem

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

problema na adequação dos algoritmos e sentem-se até mais confortáveis por receberem apenas aquilo que lhe é costumeiro.

O problema dessa adequação e modelagem dos algoritmos é que o indivíduo não percebe que está sendo inserido em uma bolha artificial e invisível, uma vez que vários outros pontos de vista das notícias, produtos culturais, mercadorias, informações como tudo que se possa consumir e desfrutar, são ocultados dele. O usuário será bombardeado por anúncios e propagandas de veículos de comunicação que ele já acessou antes e ou alinhados de alguma forma com aquele acessado antes.

Superexposição

A superexposição nas redes pode ser tida como uma problemática, pois a exposição em si gera reações que provocam interrelações, logo, cria-se um ciclo que se retroalimenta, no qual quanto mais exposição, mais interação e vice-versa. Assim, é importante que essas interações que ocorrem mediante exposição não se tornem formas de anuência das ações expostas, pois quando existem podem ser consideradas como sendo validações legítimas enquanto a falta delas podem ser tidas como sinal de desaprovação. Diante desse cenário, é importante entender a necessidade dos seres humanos em se relacionar com o maior número de pessoas possível, como uma forma de se mostrar um indivíduo bem-querido e popular, mesmo que virtualmente, sobre essa questão Miranda (2012) aborda que

Por meio das conexões entre atores, a visibilidade de sua atuação no ciberespaço dá a motivação para a continuidade de suas ações. Quanto maior a exposição de um ator na rede social, maior a quantidade de espectadores e maior o estreitamento dos laços sociais com outros atores. A busca de um usuário pela aceitação da comunidade na rede pode levar o usuário a superexpor a sua vida, seguindo ideais da realidade baseados no que a sociedade imagética imediatista quer consumir (MIRANDA, 2012, p. 40).

Cancelamento e Linchamento virtual

É importante lembrar que mediante superexposição nem todas as interações são de teor positivo e/ou validador, uma vez que nem todos os usuários das redes sociais reagem da mesma forma, assim, as críticas podem ocorrer de maneiras construtivas ou um tanto agressivas, tendo também aqueles se dedicam a utilizar as redes para praticar “cyberbullying” ou disseminar discursos de ódio, desse modo, o cancelamento ou linchamento virtual passa a ser uma prática comum. Sobre isso, Brito (2020) analisa que

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

O linchamento ou justicamento popular é uma conduta tão antiga quanto a história humana. Os linchamentos, ao menos na contemporaneidade, são motivados por fatores culturais que variam conforme a nação, a região ou até mesmo a localidade em que são praticados. No Brasil, pode ser destacado o fator da descrença de parte da população com o sistema de justiça que, na visão popular (que não necessariamente corresponde à verdade) é lento e moroso (BRITO, 2020, p. 04).

Brito (2020) também ressalta que o intuito de cancelar um indivíduo ou um grupo é rechaçar publicamente aqueles que exercitam uma conduta considerada repulsiva ou declara uma ideologia ou pensamento que não é compartilhado por todos. Assim, as redes sociais se transformaram num “tribunal popular”, no qual não há espaço para a explicação, o contraditório, a defesa, a retratação ou mesmo o debate, sendo a pena aplicada, o trucidamento da reputação, de maneira muito desproporcional à falta praticada, podendo causar danos psicossomáticos graves como transtornos de ansiedade, depressão e até mesmo induzir ao suicídio.

Contudo, os linchadores ou canceladores que passam da medida, podem ter suas ações consideradas criminosas, portanto passíveis de punições legais no mundo real, mesmo que cometidas virtualmente. Desse modo, tendo em vista os avanços tecnológicos, o advento das redes sociais e o comportamento antiético, por parte de alguns habitantes do mundo virtual, a legislação brasileira busca avançar na proteção das pessoas que fazem parte ou não das redes sociais, tais avanços podem ser observados em diversos aspectos, como na criação da Lei dos Crimes Cibernéticos (Lei nº 12.737/12), no Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/12) e na Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD (Lei nº 13.709/18).

Embora a Justiça comum tenha avançado em relação aos crimes virtuais, a Justiça Social caminha a passos mais lentos, uma vez que o acesso, inexistente ou precário em boa parte do mundo, as tecnologias de comunicação e, por conseguinte, às redes sociais ainda não pode ser tido como globalmente democrático, fato que pode ser notado na exclusão digital crescente, seja por fatores sociais, econômicos, culturais, políticos e/ou ambientais.

Ciberativismo

As redes colaborativas e o ciberativismo, ou ativismo digital, como pode ser chamado, surgem como novas modalidades de inserção dos cidadãos no cotidiano dos problemas sociais, proporcionando engajamentos e mobilizações, que reivindicam os direitos da coletividade, incluindo a equidade no acesso às tecnologias da informação. A exposição das questões sociais nas redes pode resultar em maior

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

visibilidade e, portanto, maior probabilidade de reação do poder público ou de outras instituições, assim como, estimular que a sociedade reflita e se envolva, de maneira construtiva e solidária.

Orientações para realização de atividades

Ao tratarmos das inovações tecnológicas, no âmbito do ambiente virtual, a escuta dos estudantes faz-se necessária e efetiva, visto que é preciso saber o que eles pensam sobre a temática, de uma maneira geral, antes de avançarmos.

O incentivo à construção de diálogos através de rodas de conversa são ações pedagógicas pertinentes para tratar da atuação dos jovens nas redes sociais, com o intuito de fazê-los compreender que suas atitudes têm consequências e que devem ter responsabilidade com os outros e consigo próprio.

A partir dessa diagnose podemos prosseguir para questões mais específicas, utilizando ferramentas didáticas mais direcionadas, como textos, imagens, mapas, memes, dentre outras formas de comunicação digital, além de análises empíricas que apresentam pontos considerados mais sensíveis e que, portanto, merecem ser tratados com atenção, relativos ao comportamento humano no ambiente virtual.

Dessa forma, adentrar em universos de determinados pensadores pode ser interessante para promover uma reflexão mais complexa a respeito do tema, fazendo com que os estudantes percebam que a vida virtual é muito mais profunda que a superfície da tela que eles utilizam. Nesse sentido, autores como Zygmunt Bauman podem enriquecer os diálogos propostos, como podemos observar nas questões que se seguem:

1. *“Fluidez” é a qualidade de líquidos e gases. (...) Os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. (...) Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”* (Modernidade Líquida – Zygmunt Bauman)
2. *Bauman utiliza os termos Fluidez e Nitidez para metaforizar quais características e ocorrências das sociedades atuais? Explique o sentido dessas expressões para esse autor.*

Dando prosseguimento ao aprofundamento da aprendizagem podemos elaborar formas de entender como os jovens observam, sentem e/ou vivem os impactos das inovações tecnológicas, como essa

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

tendência de crescimento os afeta de forma simbólica ou concreta, em casa, na escola, dentre outros ambientes que frequenta e quais seriam suas perspectivas para o futuro. Assim, podemos questionar:

3. *A inovação é considerada um dos grandes motores do processo de desenvolvimento do país, sabendo disso, explique de que forma a educação pode interferir, de maneira positiva, nesse motor?*

4. *Se já somos cidadãos no mundo concreto, em que consiste a ideia de Cidadania Digital? Explique o conceito e porquê de sua existência.*

5. *A internet nos possibilita acessar milhões de informações, desde instruções de construção civil, receitas de tortas finas ou instruções sobre pintura em tela, diante dessas facilidades de acesso ao conhecimento, os professores, a escola correm risco de deixar de existir? Explique.*

Orientações para a Avaliação

Seguindo com a averiguação da aprendizagem podemos relembrar todos os aspectos ou os mais relevantes que foram abordados até então, lembrando que esta etapa não se encerra nela mesma, sendo uma continuidade da construção do conhecimento. Dessa maneira, é imprescindível relembrarmos o que orienta um dos focos pedagógicos desta unidade, o qual recomenda *a identificação e o aprofundamento de um tema ou problema, relacionado aos avanços tecnológicos quanto ao seu uso de forma consciente e ética*, pois trata-se do foco que está sendo seguido neste momento.

Atividades que possibilitem os estudantes se expressarem, seja através de textos, de imagens, de diálogos sobre *as formas que as inovações nas comunicações vem interferindo nos processos de socialização humana, relacionando aos conceitos e práticas abordados anteriormente, como o Vazamento de dados e algoritmos; a Superexposição; o Cancelamento e Linchamento virtual e o Ciberativismo*, possibilitam não só observarmos as formas de apreensão de cada um sobre os conceitos trabalhados, mas permitem também o desenvolvimento do olhar crítico sobre as relações que estes estabelecem com o tema ou problema de seu interesse.

Ainda sob essa perspectiva, trazer a luz que o espaço virtual também está à mercê da ação de pessoas “mal-intencionadas” é possível refletir sobre as intencionalidades da utilização desses recursos e “lançar espelhos” sobre os seus objetivos a respeito do tema que lhes inquietam e que alcances as tecnologias digitais permitem ajudar nesse processo. Essas discussões têm um bom potencial para refletir sobre os avanços tecnológicos quanto ao seu uso de forma consciente e ética.

4. Uso de diferentes formas de produção, apresentação e consumo de conteúdos digitais

Após a leitura sobre Letramento digital, TDIC e cidadania digital podemos confirmar a importância da tecnologia e suas inovações em diferentes setores de nossas vidas e tão presentes no nosso dia-dia, mas que não é de hoje o seu conhecimento.

Segundo Silveira; Bazzo (2009, p. 684) vivemos num mundo em que a tecnologia representa o modo de vida da sociedade, na qual a cibernética, automação, engenharia genética, computação eletrônica são alguns dos ícones da sociedade tecnológica que nos envolve diariamente. Por isso, a necessidade de refletir sobre a natureza da tecnologia e função social.

Preste atenção neste trecho citado por Kenski (2003) quando a autora tenta abordar que cada época apresenta sua tecnologia:

É muito difícil aceitar que apenas o atual momento em que vivemos possa ser chamado de “era tecnológica”. Na verdade, desde o início da civilização, todas as eras correspondem ao predomínio de um determinado tipo de tecnologia. Todas as eras foram, portanto, cada uma à sua maneira, “eras tecnológicas”. Assim tivemos a Idade da Pedra, do Bronze... até chegarmos ao momento tecnológico atual.

Levando em consideração as reflexões abordadas sobre a importância da tecnologia e suas inovações, muitos já ouviram falar dos acontecimentos tecnológicos que a humanidade apresentou durante sua caminhada evolutiva desenvolvendo tecnologias que modificaram o seu contato com a natureza.

Percebendo a evolução da humanidade em torno da tecnologia e suas inovações, vivemos em constante busca para encontrar possíveis maneiras de solucionar situações do nosso cotidiano. Assim a pesquisa faz parte de nossas vidas nos apresentando os procedimentos necessários para a sua realização e conclusão.

Esses procedimentos estão vinculados a um planejamento que deve ser seguido para uma pronta execução (desenvolvimento, experimentação e avaliação) na condição de promover conhecimento necessário, buscando soluções e respostas no que se quer investigar.

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

No documento referente à Unidade Curricular Investigação Científica, estudado durante o I semestre do 1º Ano, nos foi apresentado que a investigação científica dispõe de diferentes formas para a realização de uma pesquisa que pode ser um estudo pessoal, mas que precisa ter todo o rigor científico.

A comunicação digital desponta como uma oportunidade para se promover mudanças significativas nas relações de produção e transmissão de conteúdos informativos. Não se trata apenas de garantir o acesso a uma tecnologia de qualidade, mas existe um potencial efetivo para favorecer a participação, a cooperação e a autonomia intelectual. (PEREIRA; GALLANA; SILVA, 2011)

Para isso, faz-se necessário saber utilizar essas informações, de modo que haja uma interação com a ferramenta tecnológica para a construção da aprendizagem e o enriquecimento de seus conhecimentos prévios, não deixando que esta interação fique entendida apenas como estar conectado, mas que saibamos fazer buscas, selecionando informações que nos conduzam a solucionar problemas do cotidiano.

Você já sabe que a tecnologia faz parte de nossas vidas. Basta ler o texto abaixo retirado do Blog da Prof Joairse que tem o intuito de apoiar pesquisas na área das tecnologias digitais. O texto foi retirado das informações que Kenski (2003) abordou sobre tecnologias na educação.

AS TECNOLOGIAS INVADEM NOSSO COTIDIANO

As nossas atividades cotidianas mais comuns – como dormir, comer, trabalhar, nos deslocarmos para diferentes lugares, ler, conversar e se divertir – são possíveis graças às tecnologias a que temos acesso. Elas estão tão presentes em nossas vidas que já nos acostumamos e nem percebemos que não são coisas naturais.

Tecnologias que resultaram, por exemplo, em talheres, pratos, panelas, fogões, fornos, geladeiras, alimentos industrializados e muitos outros produtos, equipamentos e processos que foram planejados e construídos para podermos realizar a simples e fundamental tarefa que garante a nossa sobrevivência: a alimentação.

Da mesma forma, para todas as demais atividades que realizamos em nossas vidas, precisamos de produtos e equipamentos resultantes de estudos, planejamentos e construções específicos para serem utilizados, na busca de melhores formas de viver.

Ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade chamamos de "tecnologia". Para construir qualquer equipamento – seja uma caneta esferográfica ou um computador – os homens precisam pesquisar, planejar e criar tecnologias.

Nas atividades cotidianas lidamos com vários tipos de tecnologias. As maneiras, os jeitos ou as habilidades especiais de lidar com cada tipo de tecnologia, para executar ou fazer algo, chamamos de técnicas. Algumas dessas técnicas são muito simples e de fácil aprendizado. São transmitidas de geração

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

em geração e integram os costumes e os hábitos sociais de um determinado grupo de pessoas. Outras tecnologias exigem técnicas mais elaboradas, habilidades e conhecimentos específicos e complexos.

Existem muitos outros equipamentos e produtos que utilizamos em nosso cotidiano e que não notamos como tecnologias. Alguns invadem o nosso corpo, como próteses, alimentos e medicamentos. Óculos, dentaduras, comidas e bebidas industrializadas, vitaminas e outros tipos de remédios são produtos resultantes de tecnologias sofisticadas.

Como podemos deduzir, dificilmente nossa vida cotidiana seria possível, neste estágio de civilização, sem as tecnologias. Elas invadiram definitivamente nosso cotidiano e já não sabemos viver sem fazer uso delas. Por outro lado, acostumamo-nos tanto com os produtos e os equipamentos tecnológicos que os achamos quase naturais.

Nem pensamos o quanto foi preciso de estudo, criação e construção para que essas tecnologias chegassem às nossas mãos.

Vani Kenski

Disponível em: <http://educomsolbatt.blogspot.com/2012/10/as-tecnologias-invadem-nosso-cotidiano.html>

Segundo Lévy, 1993 apud Kenski, 2002:

Existem outros tipos de tecnologias que vão além dos equipamentos. Em muitos casos, alguns espaços ou produtos são utilizados como suportes para que as ações ocorram. Um exemplo: as chamadas "tecnologias da inteligência" (Lévy, 1993), construções internalizadas nos espaços da memória das pessoas que foram criadas pelos homens para avançar no conhecimento e aprender mais. A linguagem oral, a escrita e a linguagem digital (dos computadores) são exemplos paradigmáticos desse tipo de tecnologia.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/3sf.pdf>

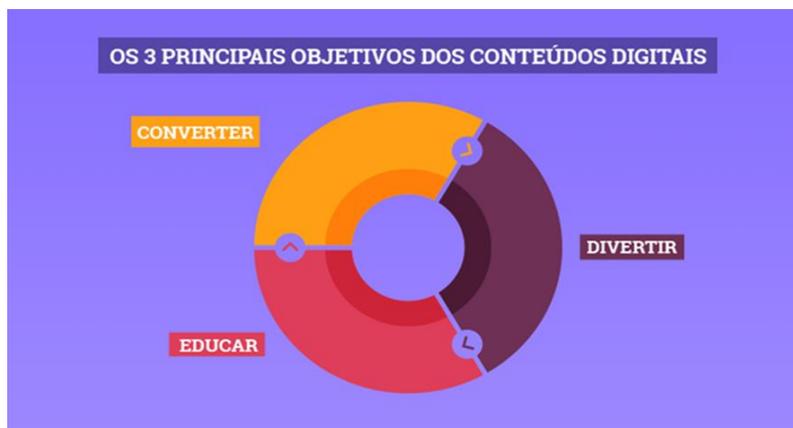
Falando agora nas tecnologias voltadas para os conteúdos digitais percebemos que ao realizarmos uma busca rápida na internet sobre este tema, você será bombardeado com informações que remetem este termo para o marketing digital, ou seja a maioria das informações nos reportará ao conhecimento voltado para aprimorar as suas vendas no espaço virtual objetivando muito sucesso devido ao tempo que gastamos navegando na web em busca de conteúdos digitais que satisfaçam os nossos desejos. Por esse motivo percebe-se a necessidade de compreender o consumo midiático que o cenário atual nos oferece. Porém neste momento estamos buscando estratégias para o desenvolvimento de conteúdos digitais de maneira a produzir, apresentar e consumir este estudo, de tal forma que faça parte de sua vida além da sala de aula.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Segundo o Content Marketing Institute, visto em Ferreira; Chiaretto (2016), Marketing de Conteúdo é, em síntese, uma aplicação estratégica para criação e distribuição de conteúdo relevante e valioso para um público, através de canais de comunicação diversos, portanto sem restrições ao ambiente virtual, com o objetivo de atrair, conquistar e envolver este público, e por último estabelecer uma relação que possa vir a ser rentável.

Existem formatos (opções) de conteúdos digitais que poderão facilitar a comunicação entre o transmissor e o receptor através de uma mensagem bem elaborada e que necessita apresentar alguns objetivos para serem consumidos em alguma rede social ou canal.

Carvalho *et al.* (2017), do blog “viverdeblog” escreveu sobre o que era preciso um conteúdo digital apresentar para engajar o público, independente do formato, o que necessitaria focar em fazer o melhor conteúdo sobre o assunto. Trazemos aqui, como possibilidade, um trecho deste texto intitulado “Os 7 mandamentos do conteúdo digital: o passo a passo para todo empreendedor que quer transformar sua audiência em clientes apaixonados” e apresentamos abaixo:



Os 3 principais objetivos de um conteúdo são:

- 1.Divertir:** precisa apelar para as emoções das pessoas para gerar um desejo de compartilhar.
- 2.Educar:** voltado principalmente para a parcela do público que não conhece bem seus produtos e serviços ainda. Também precisa ser interessante para gerar um alto número de compartilhamentos.
- 3.Convertir:** técnicas de [persuasão](#) e [copywriting](#) são bem-vindas nesse tipo de conteúdo que tem como foco principal convencer o consumidor aos poucos e usando as emoções, matando as objeções e relacionando os produtos e serviços aos maiores desejos dos possíveis clientes.

Ao colocar um conteúdo na internet estamos fornecendo informações relevantes por meio eletrônico para um determinado público. Por isso o termo conteúdo digital está diretamente ligado ao

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

marketing digital, pois as informações que nos são oferecidas estão voltadas para potencializar resultados mais eficientes e produtivos em uma empresa.

Resumindo a vinculação do termo marketing de conteúdo a produção de conteúdo podemos transcrever as palavras de Torres (2010) citado por Portela; Silva; Lima (2021) quando define Marketing de conteúdo como conjunto de ações que tem como objetivo a produção e divulgação de conteúdo útil e relevante na *Internet*, para atrair a atenção dos internautas em redes sociais como *Facebook* e *Instagram*.

Por isso estes termos estão diretamente ligados, pois as informações que nos são oferecidas estão voltadas para potencializar resultados mais eficientes e produtivos em uma empresa.

O conteúdo digital, após a sua criação em textos, vídeos e/ou áudios que podem ser encontrados nos formatos de *Ebook*, artigo, webinar, *Lives*, *podcast* ou *audiobook*, por exemplo, para ser consumido, deverá ser oferecido em redes sociais ou por fontes oficiais consolidadas possibilitando o seu consumo através da leitura ou escuta para um público com objetivo definido.

Considerando o **público** ao qual se deseja realizar o conteúdo digital, é importante destacar a diferença entre **Persona** e **Público**. O trecho abaixo pode nos ajudar com essa definição.

PERSONA E PÚBLICO

Para quem é da área da comunicação, a diferenciação entre esses dois termos é imediata e natural. No entanto, para gerar um melhor engajamento de suas redes sociais é necessário que você entenda essa diferença.

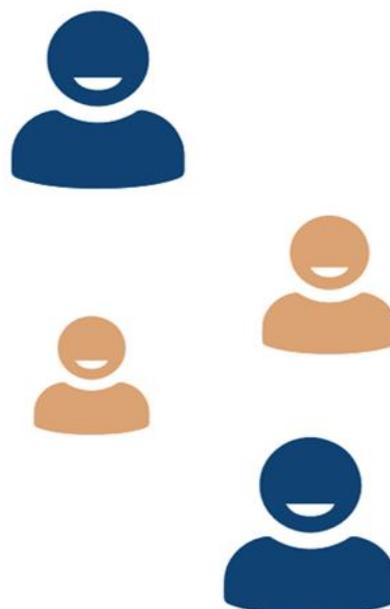
Persona: É um perfil fictício que representa o seu seguidor padrão. Ou seja, ele é um retrato dos seus seguidores atuais com base nos dados estabelecidos pelo seu perfil, como idade, gênero, cidade, classe social etc.

Público-alvo: Se refere a um grupo com características comuns aos quais você irá direcionar o seu conteúdo, que você deseja alcançar.

A persona é a realidade, o público-alvo é o desejo.
A persona é o presente, o público-alvo é o futuro.
A persona são os seguidores atuais, o público-alvo são os que você quer como seguidores.

É importante entender essas diferenças, até porque o seu perfil precisa trabalhar com essas duas pessoas, levando em consideração suas características e desejos, afinal, esse entendimento irá guiar todo o seu trabalho.

Não adianta uma rede social super legal, mas que não conversa com as pessoas e suas realidades. Esse espaço na internet precisa ser construído com o público, despertando nos seguidores o interesse.



SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Um fator interessante é apresentar um **objetivo claro e definido** que contribua para o sucesso do seu perfil na rede. Para isso é necessário ter a compreensão de sua persona. No texto a seguir você terá conhecimentos das diferentes classificações de perfis digitais de acordo com a finalidade:

Objetivos de alguns perfis digitais vistos com frequência em redes sociais:

Informacional ()

Dicas que se relacionem com rotinas e práticas das pessoas e em suas relações.

Pessoal ()

Dicas e histórias contadas na primeira pessoa, em que o dono do perfil conta as suas vivências e histórias a partir de sua perspectiva direta.

Relacionamento ()

Posts alusivos a relações e práticas para que se possa conviver melhor com pessoas em ambientes diversos.

Indução/Divulgação/Marketing ()

Redes em que o foco é a indução à compra, aquisição, marketing e propagandas de pessoas, lugares, coisas e produtos em geral.

Entretenimento ()

Perfis que seguem um nicho específico e abordam conteúdos voltados exclusivamente para determinados assuntos que se relacionam com prazer e diversão.

Profissional ()

Em que um determinado especialista realiza postagens que dizem respeito ao seu ofício e aborda práticas, métodos, meios e tudo que seja diretamente relevante a este nicho.

Lifestyle ()

Registro de práticas relacionadas ao estilo de vida, relacionamento, visão e posicionamento em relação ao modo de vida.

Diário/ Registro/ Social ()

Perfil em que se vê uma espécie de agenda em que se registra os acontecimentos do dia e variáveis como encontros, datas, festas, comemorações, entre outros.

Disponível: <https://cultura.rs.gov.br/upload/arquivos/carga20210326/10152656-ebook-guia-da-producao-de-conteudo-para-as-redes-sociais.pdf>.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Tente perceber toda a metodologia que envolve a produção de conteúdo. Interessante ficarmos atentos a algumas informações que podem auxiliar quem está iniciando a produção de conteúdos digitais. Trazemos algumas dicas aqui:

09 Dicas para produção de conteúdo

No marketing digital a **produção de conteúdo é um setor que exige atenção** e se possível, diversos colaboradores que cuidem disto. A produção de conteúdo não é uma tarefa simples, mas vale muito a pena ter esta opção para intensificar as publicações nos canais da sua empresa. Uma das dificuldades encontradas por quem deseja fazer a produção de conteúdo, é padronizar o estilo dos textos e o tipo de conteúdo que deverá ser publicado. Para te ajudar na tarefa de harmonizar o conteúdo e garantir profissionalismo ao seu trabalho, trouxemos este guia, com aspectos importantes para orientar a sua equipe!

1. Gramática

Parece uma dica óbvia, mas é um erro cometido com certa frequência. A Gramática é uma forma de estabelecer um padrão nas postagens. Uma escrita feita com atenção, acessível e correta faz toda a diferença!

Um manual de redação, pode dar um grande auxílio para a sua equipe. Por exemplo, você pode utilizar como base o Manual de Redação do Estadão, um dos mais utilizados por jornalistas, para fazer consultas rápidas e esclarecer dúvidas sobre gramática, a forma correta de abreviar pesos e medidas, o uso da crase, entre outras.

O ideal é que a partir disto, você vá criando o próprio guia da empresa! Com as abreviações, palavras que utilizam letras maiúsculas e outras peculiaridades.

2. Personas

Já falamos em outra oportunidade [aqui](#) no blog sobre a importância de criar personas para orientar a sua produção de conteúdo editorial. A partir do momento que você sabe para quem está produzindo, fica muito mais simples focar e decidir quais serão as pautas abordadas. Procure listar algumas dessas características que fazem a diferença no entendimento do conteúdo, por exemplo:

- Qual a idade do público leitor?
- Qual a escolaridade média?
- Que tipo de informação ele procura?

Muitas perguntas que surgem normalmente durante a redação de um post são facilmente respondidas se os colaboradores estão familiarizados com o perfil dos leitores.

3. Estilo e tom

Este tópico exige uma reflexão que irá variar para cada empresa. Aqui, você precisa pensar em qual será o direcionamento dado às suas publicações. Qual deve ser a “pegada” do seu texto? Pode utilizar senso de humor? O tom deve ser informal? Exige um caráter educacional, ou seja, mais didático? Tudo isto deve ser pensado! Você deve definir, por exemplo, se o texto pode ser redigido em primeira pessoa, se é permitido o emprego de jargões do seu setor, entre outros fatores que têm influência direta no estilo do conteúdo.

Se existem ainda características de estilo que o seu blog não deva apresentar de jeito nenhum, é recomendado listá-las para deixar mais claro possível o tom desejado.

**SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO**

4. Estrutura de conteúdo

Além de deixar claro para seus colaboradores como empregar melhor os termos, para quem escrever e com que estilo, também é de grande valia orientar a equipe a respeito das diversas estruturas de conteúdo que podem ser utilizadas.

Dentre as opções abaixo, quais seriam interessantes ter em seu blog?

- Guias de como fazer
- Lista de melhores/maiores
- Debates sobre temas controversos
- Conteúdos divididos em série
- Notícias sobre sua empresa ou setor
- Entrevistas com profissionais de destaque da área
- Infográficos
- Resenhas sobre produtos ou serviços
- Listas de prós e contras de algum tema
- Conteúdo em áudio
- Conteúdo em vídeo

À medida que você for descobrindo novos formatos de disponibilizar o conteúdo e, principalmente, que perceba que tem boa aceitação, incremente a lista com novas ideias.

5. Imagens

Você também precisa pensar na padronização das imagens. O ideal é que a sua empresa possua um banco de imagens próprias, mas isto geralmente não acontece. Lembre-se de fazer o uso de imagens públicas, ou dê a autoria do material que está sendo utilizado!

É importante também detalhar o tamanho em que as imagens devem ser utilizadas, onde devem ficar hospedadas e como elas podem ser disponibilizadas ao longo do material.

6. Formatação

Além do uso de imagens, procure detalhar outros aspectos de formatação do conteúdo, como: em que casos o texto deve ser destacado em bold ou itálico.

Lembre-se que o ideal é que a leitura seja fácil e rápida, deixe isso sempre como lembrete para a sua equipe! Nada de parágrafos muito extensos ou colocações difíceis de serem entendidas.

7. Fontes recomendadas e não recomendadas

Para produzir conteúdo de qualidade, certamente você deve recorrer a blogs, sites e até livros como referência. Esses materiais, vez ou outra, podem ser citados, sempre que houver necessidade e você quiser enfatizar alguma citação ou tópico em especial.

Facilite o trabalho dos colaboradores e faça uma lista de referências, com sites e blogs que podem servir de referência.

Também é de grande utilidade fazer uma seleção à parte dos sites do seu mercado para vocês ficarem por dentro do que está sendo falado por aí. Você pode ainda listar os sites que não valem a pena acompanhar, bem como temas polêmicos e tipos de opiniões que devem ser evitados nos textos.

8. Dê exemplos de como fazer e como não fazer

Uma das dicas que pode ajudar bastante, é mostrar o que não dá certo. O que não deve ser feito, o que não deve ser dito. Deixe isto em evidência para seus colaboradores, tudo deve ser bem didático.

Quanto mais específico for o guia, maior a chance de ter o estilo do blog incorporado no processo de criação de seus colaboradores e, por consequência, de ter um conteúdo mais harmonioso e profissional.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

9. Dica extra: checklist da publicação

Para agilizar todo o processo de publicação, deixe documentado todos os passos do processo. Isso vale tanto para onde e como as imagens devem ser hospedadas, como para lembrar do preenchimento do título da página, de títulos e subtítulos (headings), da meta description, da inclusão do “leia mais” para evitar que o post seja exibido por completo na home, etc.

Estas dicas podem parecer pequenas e óbvias, mas quem está começando no ramo de produção de conteúdo precisa estar atento em todos os detalhes. Quando se trata de padronizar o estilo e a formatação de um blog, dedicar-se a ensinar o método pode fazer a grande diferença no resultado final.

Disponível em: <https://interativaconteudos.com.br/index.php/blog-interna/9-dicas-para-producao-de-conteudo-16>

Orientações para realização de atividades

Muitas situações didáticas podem ser desenvolvidas com estudantes voltadas para elaboração de conteúdos digitais. O texto “*Conheça 11 conteúdos digitais para treinamentos incríveis!*” pode estimular a criação de ideias para serem realizadas em sala de aula.

07/01/2019 ATUALIZADO EM 07/01/2019
6 MINUTOS PARA LER

Conheça 11 conteúdos digitais para treinamentos incríveis!

Proporcionar treinamentos adequados e de qualidade para os colaboradores é essencial às organizações. Somente assim é possível que sejam assimilados os conhecimentos necessários para a execução de uma atividade profissional, por exemplo.

Para que isso seja realizado com maior eficácia, investir em conteúdos digitais é uma boa prática a ser executada. Afinal, esse tipo de recurso é melhor aceito pelos profissionais da atualidade, pois isso já faz parte das suas rotinas dentro e fora da empresa.

A seguir, vamos listar 11 exemplos de conteúdos digitais incríveis que você pode e deve aplicar nos treinamentos e atividades de integração da sua empresa. Acompanhe!

1. Vídeo

Os conteúdos em vídeo são relevantes porque podem trazer exemplos práticos para os alunos. Em vez de apenas descrever como uma tarefa deve ser executada em uma cartilha, por exemplo, pode-se filmar o passo a passo de cada processo, tornando o aprendizado mais dinâmico.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

Além disso, os vídeos não precisam ser mostrados apenas durante o evento empresarial, mas também disponibilizados em plataformas digitais. Desse modo, eles podem ser visualizados pelos alunos quando eles quiserem, por meio de seus smartphones, tablets, computadores, etc.

2. Microlearning

Atualmente, quando falamos em conteúdos digitais para educação corporativa, o microlearning é algo que não pode ficar de fora. Tratam-se de textos ou vídeos de curta duração, utilizados para reforçar o aprendizado [...].

3. Webinar

Os webinars são excelentes ferramentas para a prática da educação a distância. Nesses casos, são feitas transmissões ao vivo das aulas. Assim, o professor fala com seus alunos em tempo real, mesmo que não ocupem o mesmo espaço físico.

A principal vantagem desse recurso é que ele tem ferramentas de chat integradas. Dessa forma, os participantes podem enviar dúvidas e questionamentos — que são prontamente esclarecidos pelos ministrantes.

4. Podcast

Podcasts são como um programa de rádio, que traz conteúdos diversos no formato de áudio e pode ser ouvido em qualquer local. Por conta disso, eles estão sendo cada vez mais utilizados para treinamentos empresariais [...].

5. E-book

As leituras em meios digitais, como os smartphones e tablets, já são comuns para grande parte das pessoas [...]. Os e-books, porém, precisam ser bem diagramados, combinando boas informações com ilustrações e design intuitivo — proporcionando uma boa leitura. Assim, eles serão mais atrativos para os leitores.

6. Mobile learning

Quando falamos em mobile learning, estamos nos referindo aos dispositivos móveis. Isso quer dizer que os diferentes tipos de conteúdos digitais devem ser produzidos de forma que possam ser acessados não só em computadores, mas também em celulares e tablets. Para isso, um site com materiais a serem acessados precisa ser responsivo — as plataformas responsivas são aquelas em que o conteúdo se adequa ao tamanho da tela. Assim, quem acessa uma página em um celular de tela pequena tem uma experiência tão agradável quanto a de alguém que utiliza uma TV de tela grande.

7. Gamificação

A gamificação é uma forte tendência para os treinamentos empresariais. Essa técnica alia o conhecimento aos jogos digitais, garantindo que os colaboradores aprendam e desenvolvam conhecimentos de forma lúdica. Em uma estratégia desse tipo, os games podem mesclar as atividades do dia a dia com missões, pontuações e desafios. Isso torna o aprendizado mais interessante e garante que os conceitos sejam bem desenvolvidos, de forma coletiva e individual.

8. Mídia social

É raro encontrarmos quem não tenha uma conta no Facebook, no Instagram ou no WhatsApp nos dias de hoje [...]. Uma ideia interessante é criar um grupo fechado com os alunos nesses aplicativos. Nele, podem ser enviados links com conteúdos complementares às aulas. Também pode ser incentivado que os participantes façam o mesmo, enviando reportagens, artigos e outros materiais que encontrem e julguem que sejam interessantes para os colegas.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

9. Infográfico

Os infográficos são bons recursos para que os conhecimentos sejam assimilados de forma rápida. Isso porque eles são muito intuitivos, rápidos de ler e contam com um visual diferenciado.

Esse tipo de conteúdo é indicado para comunicar dados mais complexos, conceitos abstratos e também informações estatísticas. Eles podem usar um design diferenciado, elucidando os tópicos mais relevantes do material [...].

10. Animação

[...] Fluxogramas, imagens, ilustrações, entre outros itens, podem ser utilizados em animações para que as informações sejam repassadas às pessoas que precisam assimilar novos conhecimentos.

11. Encenação

Assim como as animações, também podem ser feitas encenações [...]

Disponível em: <https://blog.woli.com.br/11-conteudos-digitais-para-treinamentos-incriveis/>

Percebam que a produção desses conteúdos possibilita o desenvolvimento de trabalhos interdisciplinares que favoreçam o uso consciente e ético das tecnologias e suas diferentes formas na produção, apresentação e consumo possibilitando a conectividade entre as pessoas da comunidade.

Acrescentamos ainda, que a Unidade Curricular traz inúmeras possibilidades, em especial, conforme presente na sua ementa, a elaboração de projetos interdisciplinares que favoreçam o uso consciente das tecnologias.

Trazemos, aqui, alguns projetos que podem inspirar nossas ações em sala de aula quando tratamos de Tecnologias Digitais e Inovação. A partir deles é possível imaginar, planejar e executar, em conjunto com os estudantes, formas de intervenção naquelas situações do dia a dia que lhe inquietam. Essas inquietações são múltiplas e as experiências dos nossos estudantes, seus repertórios, suas relações com as tecnologias digitais também são diversas. Aqui nos levam, enquanto docentes, a necessidade de ampliar o diálogo com cada um/a em sala de aula, levando a questionamentos sobre o consumo e criação das tecnologias digitais mas, sobretudo, estabelecendo essas tecnologias como meio para transformação social numa perspectiva crítica, ética e inclusiva.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO



HIDROCAST: PODCAST COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A SENSIBILIZAÇÃO DO USO SUSTENTÁVEL DA ÁGUA.

MARCELO HENRIQUE DE MELO ROCHA

A proposta desta pesquisa foi utilizar o podcast como recurso didático, para tratar do desperdício da água, um dos temas ambientais mais preocupantes da escola Municipal Vânia Laranjeiras em Jaboatão dos Guararapes, Pernambuco-Brasil. Embora seja um recurso vital e fundamental para o funcionamento de todas as atividades, a água não era vista com tanta importância na escola, diariamente os alunos usavam a água do bebedouro com outras finalidades, tais como: lavar as mãos, molhar o cabelo, além de outros tipos de desperdícios, que muitas vezes levou ao problema da falta d' água na escola, inclusive implicando na suspensão parcial das aulas. Usando princípios da metodologia participante, os alunos do 9º ano debateram sobre a situação da água na escola, pesquisaram sobre o tema, produziram os roteiros, gravaram e editaram cinco episódios de podcasts, utilizando apenas um aparelho de celular, através de um aplicativo gratuito.

Universidade Federal de Pernambuco

Centro de Biociências

Programa de pós-graduação em Rede Nacional para o Ensino de Ciências Ambientais

Disponível em:

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/40015/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20Marcelo%20Henrique%20de%20Melo%20Rocha.pdf>



23/03/2016 17h09 - Atualizado em 23/03/2016 18h43

Estudantes do Recife aprendem a pilotar drones para combater o Aedes

Equipamentos vão ajudar a identificar focos do mosquito perto das escolas. Treinamento acontece nas salas de aula e em ambientes abertos.

Bruno Marinho
Do G1 PE



Aluno de escola municipal do Recife aprende a operar drone para ajudar no combate ao mosquito *Aedes aegypti* (Foto: Bruno Marinho/G1)

No **Recife**, o combate ao mosquito *Aedes aegypti*, transmissor da dengue, do vírus da zika e da chikungunya, vai receber o reforço de um aliado não apenas de peso, mas também de muita altura. A partir do início de abril, drones pilotados por estudantes de robótica da rede municipal de ensino vão contribuir para verificar, do alto, a existência de focos do inseto nos telhados e nos terrenos baldios localizados próximos às escolas.

O treinamento dos alunos, tanto em sala de aula quanto em ambientes abertos, teve início nesta quarta-feira (23). Os estudantes da Escola Municipal Antônio de Brito Alves, localizada no bairro da Mustardinha, no Recife, foram os primeiros a aprender a operar os drones, que enviam as imagens e gravações em tempo real

para os tablets escolares.

Disponível em: <https://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2016/03/estudantes-do-recife-aprendem-pilotar-drones-para-combater-o-aedes.html>



QR Code em sepulturas ajuda a divulgar histórias de pessoas em cemitério de Jundiaí

Tecnologia tem ajudado a perpetuar as recordações e contar as histórias de algumas personalidades que fizeram parte da história da cidade.

Por Tv Tem

02/11/2021 10h18 · Atualizado há 3 meses



Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sorocaba-jundiai/noticia/2021/11/02/sepulturas-com-qr-code-permitem-que-visitantes-conhecem-historias-de-pessoas-em-cemiterio-de-jundiai.ghtml>

O projeto "Sepultura que contam histórias" implantou QR Codes em alguns dos túmulos do Cemitério Nossa Senhora do Desterro, em Jundiaí (SP). A tecnologia tem ajudado a perpetuar as recordações e a contar as histórias de algumas personalidades que fizeram parte da construção da cidade.

De acordo com a Fundação Municipal de Ação Social (Fumas), órgão responsável pelo serviço funerário, uma equipe reuniu o histórico de personalidades influentes na região e produziu novas placas com o código, que pode ser acessado pela câmera do celular.

Orientações para a Avaliação

Após a realização de atividades de produção de conteúdos digitais é importante observar se os estudantes identificam suas responsabilidades na produção de diferentes conteúdos digitais; se seu conteúdo busca soluções criativas e inovadoras para a resolução de um problema cotidiano através das tecnologias digitais e se desenvolvem, a partir da produção de seus conteúdos, estratégias para enfrentar situações do cotidiano.

Referencial Bibliográfico

ALMEIDA, M. E. B. de; SILVA, M. da G. M. da. Currículo, Tecnologia e Cultura Digital: Espaços e Tempos de WEB Currículo. **Revista e-curriculum**, São Paulo, v.7 n.1, abr. 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum> Acesso em: 12 jan. 2022.

ALMEIDA, M. E. B. de. **Tecnologias digitais na educação: o futuro é hoje**. 5º Encontro de Educação e Tecnologias da Informação e Comunicação (E-TIC). Universidade Estácio de Sá. Mestrado em Educação e Cultura Contemporânea. 12 e 13 de novembro de 2007. São Paulo. Disponível em: <https://etic2008.files.wordpress.com/2008/11/pucspmariaelizabeth.pdf>. Acesso em: 05 jan. 2022.

ANASTÁCIO, L. R.; FRANÇA, R. de S. **Ferramentas Digitais para Professores**. Contagem, MG/Brasil: Editora Escola Cidadã. 2020. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1JwEdLXqTw2CqBB7gJ6_kxgQb8ZBBBgbe/view Acesso em: 24 jan. 2022.

ANJOS, A.; SILVA, G. **Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) na Educação**. Ministério da Educação. Universidade Aberta do Brasil, 2018.

AZZARI, E. F.; LOPES, J. G. Interatividade e tecnologia. *In*: ROJO, R. (Org.). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2013. p. 193-208.

BARROSO, P. A. **A gestão e produção de conteúdo digital na comunicação estratégica**. 2014. Mestrado em Ciências da Comunicação, Especialização em Relações Públicas e Publicidade. Universidade do Minho. Instituto de Ciências Sociais. 2014. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/33751/1/Patr%c3%adcia%20Afonso%20Barroso.pdf> . Acesso em: 06 fev. 2022.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução, Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Nacional**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. **Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. **Lei Federal nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Disponível em: <http://gg.gg/xvo51> . Acesso em: 19 fev. 2022.

BRASIL. **Lei Federal nº 12.737, de 30 de novembro de 2012**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2012/Lei/L12737.htm . Acesso em: 19 fev. 2022.

BRITO, M. P. O linchamento virtual, a cultura do cancelamento e o direito ao esquecimento. 03 ago. 2020. *Empório do Direito*, 2020. Disponível em: <https://emporiiododireito.com.br/leitura/o-linchamento-virtual-a-cultura-do-cancelamento-e-o-direito-ao-esquecimento> . Acesso em: 19 fev. 2022.

CABRAL, A. L. T.; LIMA, N. V. de; ALBERT, S. TDIC na Educação Básica: Perspectivas e Desafios para as práticas de ensino da escrita. **Trab. Ling. Aplic.**, Campinas, v. 58, n. 3, p.1134-1163, set./dez.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

2019. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ta/a/mxWFFT69DCSj5nvZYCV7PhM/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em: 05 fev. 2022.

CANTINI, M. C.; BORTOLOZZO, A. R. S.; FARIA, D. da S.; FABRÍCIO, F. B. V.; BASZTABIN, R.; MATOS, E.. O desafio do professor frente às novas tecnologias. *In*: Congresso de Educação da PUCPR, 6, 2006, Curitiba. **Anais ...** Curitiba: CHAMPAGNAT, p. 875-883. 2006. Disponível em: http://www.aedmoodle.ufpa.br/pluginfile.php?file=%2F254415%2Fmod_forum%2Fattachment%2F347742%2Fpdf%20letras.pdf . Acesso em: 18 jun. 2016.

CARMONA, D. **Marketing Digital - 10 conceitos que você precisa conhecer**. CanalTech. 25 de maio de 2016. Disponível em: <https://canaltech.com.br/marketing/marketing-digital-10-conceitos-que-voce-precisa-conhecer/>. Acesso em: 07 fev. 2022.

CARVALHO, T. G.; SANTOS, B. M. dos; ARAÚJO, D. S. de; GOMES, V. J. B. M. Elementos, Finalidades e Consequências da Superexposição de Usuários nas Redes Sociais. **Revista Científica de Comunicação Social** do Centro Universitário de Belo Horizonte, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, p. 16-30, 2017. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/ecom/article/view/2279> . Acesso em: 11 fev. 2022.

CAUDURO, A. F.; COSTA, A. L. H.; SOARES, J. N. R.; ÁVILA, L. O. de. **Guia da produção de conteúdo para as redes sociais**: Instagram. Feiras Unidas de Poa/Unisinos/Programa RS Criativo da Secretaria da Cultura do Estado do Rio Grande do Sul. p. 41. *E-book*. Disponível em: <https://cultura.rs.gov.br/upload/arquivos/carga20210326/10152656-ebook-guia-da-producao-de-conteudo-para-as-redes-sociais.pdf>. Acesso em: 11 fev. 2022.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios, edição COVID-19. São Paulo, 2021. Disponível em: https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2020_coletiva_imprensa.pdf . Acesso em: 18 fev. 2022.

CORTES, A. O que faz um criador de conteúdo digital? dicas para começar na carreira. Disponível em: <https://www.remessaonline.com.br/blog/o-que-faz-um-criador-de-conteudo/>. Acesso em: 07 fev. 2022.

COSTA, L. M. da; DIAS, M. M. da S.; SANTOS, E. A. dos; ISHII, A. K. S.; SÁ, J. A. S. de. **A evolução do marketing digital: uma estratégia de mercado**. XXXV Encontro Nacional de Engenharia de Produção Perspectivas Globais para a Engenharia de Produção. Fortaleza, CE, Brasil, 13 a 16 de outubro de 2015. Disponível em: http://www.abepro.org.br/biblioteca/TN_STO_212_259_27165.pdf . Acesso em: 07 fev. 2022.

COSTA VAL, M. G. F. Texto, textualidade e textualização. *In*: CECCANTINI, J.L. T.; PEREIRA, R. F.; ZANCHETTA JR., J. **Pedagogia Cidadã – Cadernos de Formação Língua Portuguesa**, Unesp – São Paulo, v. 1, p. 113-128, 2004.

DIONÍSIO, A. P. “Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita (atividades)”. *In*: MARCUSCHI, L. A.; DIONÍSIO, A. P. (Orgs.). **Fala e Escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos Digitais**. Tradução: Marcos Marcionilo. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FERREIRA, L. M.; CHIARETTO, S. Marketing de conteúdo em ambiente digital. **Revista Científica de Comunicação Social** do Centro Universitário de Belo Horizonte (UniBH) e-Com. Belo Horizonte, v.9, nº 1, p. 63-80. 2016. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/ecom/article/download/1856/1043> . Acesso em: 06 fev. 2022.

GEWEHR, D. **Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na escola e em ambientes não escolares**. 2016. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ensino, Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 16 dez. 2016. Disponível em: <https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/1576/1/2016DiogenesGeweher.pdf> . Acesso em: 19 fev. 2022

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

HEWITT, H. **Blog: entenda a revolução que vai mudar o seu mundo**. Trad. bras. Alexandre Martins Moraes. Rio de Janeiro: Thomas Nelson, 261 p. 2007.

JUSTINO, M. N. **Pesquisa e recursos didáticos na formação e prática docentes**. Série Pesquisa e Prática Profissional em Pedagogia. Curitiba: Ibpex. 2011.

KAMINSKI, O. **A Internet e o ciberespaço**. out. 2000. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/1770/a-internet-e-o-ciberespaco> Acesso em: 18 jan. 2022.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**. O novo ritmo da informação. São Paulo: Papirus, 2012.

KENSKI, V. M.; GOZZI, M. P.; JORDÃO, T. C.; SILVA, R. G. da. **Relato de experiência - Ensinar e aprender em ambientes virtuais**. ETD – Educação Temática Digital, Campinas, v.10, n.2, p. 223-249, jun. 2009. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/987/1002>. Acesso em: 08 fev. 2022.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 4.ed. Campinas: Editora Papirus, 157 p. 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/34850789/Tecnologias_e_ensino_presencial_Vani_Moreira_Kenski. Acesso em: 05 fev. 2022.

KENSKI, V. M. Processos de interação e comunicação no ensino mediados pelas tecnologias. *In*: ROSA, D. E.G; SOUZA, V. C. **Didática e prática de ensino – interfaces com diferentes saberes e lugares formativos**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002, p.254-264.

LÉVY, P. A Internet e a crise de sentido. *In*: PELLANDA, N. M. C.; PELLANDA, E. C. (Orgs.). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000b. p. 21-25.

LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**, São Paulo: Edições Loyola, 1998.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

LOPES, M. A. F. Práticas de Leitura e Escrita no ciberespaço. **Revista Científica do UniRios**. Edição 2021, n. 29, p. 67-89. Disponível em:

https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2021/29/praticas_de_leitura_e_escrita_no_ciberespaco.pdf . Acesso em: 18 jan. 2022.

LOPES, A. H. R. G. P; MONTEIRO, M. I.; MILL, D. R. S. Tecnologias Digitais no contexto escolar: Um estudo bibliométrico sobre seus usos, suas potencialidades e fragilidades. *Revista Eletrônica de Educação*, v. 8, n. 2, p. 30-43, 2014. Disponível em:

<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/view/658/324> . Acesso em: 19 fev. 2022.

MARINHO, S. P.; LOBATO, W. Tecnologias digitais na educação: desafios para a pesquisa na pós-graduação em educação. *In: COLÓQUIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO*, 6, 2008, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: [s.n.], 2008, p. 1-9.

MEYER, A. I. da Silva. Hipertextos e Gêneros Digitais: Conceitos e características. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 05, Ed. 10, v. 15, p. 87-108. out. 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/generos-digitais> . Acesso em: 12 jan. 2022.

MIRANDA, L. A. Corpo para mostrar: o autorretrato nas redes sociais. *In: III EBECULT - Encontro Baiano de Estudos em Cultura*, Cachoeira. (pp. 1-9). Salvador: EBECULT. 2012. Disponível em:

<http://www3.ufrb.edu.br/ebecult/wpcontent/uploads/2012/04/Corpo-para-mostrar-o-autorretrato-nas-redes-sociais.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2022.

MORAN, J. M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. *In:*

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. da A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12. ed. Campinas, SP: Papirus. 2006.

MORAN, J. M. **Novos modelos de sala de aula**. [2014?]. Disponível em:

http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/modelos_aula.pdf . Acesso em: 20 jan. 2022.

MORAN, J. M. **A TV digital e a integração das tecnologias na educação**. 2007. Disponível em:

http://www2.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/digital.pdf. Acesso em: 12 jan. 2022.

NASCIMENTO, R. G.; BEZERRA, F. A. S.; HEBERLE, V. M. “Multiletramentos: iniciação à análise de imagens”. **Linguagem & Ensino**, v. 14, n. 2, p. 529-552, jul./dez. 2011

O Futuro da Escola. **Diálogo entre Paulo Freire e Seymour Papert - 1995**. São Paulo: TV PUC, 1996. Disponível em: <https://youtu.be/41bUEyS0sFg> . Acesso em: 12 jan. 2022.

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PAZ, C. R. A cultura Blog: questões introdutórias. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 22, p. 66-72, dez.2003. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3236/2497> . Acesso em: 07 fev. 2022.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

PEREIRA, N. R.; GALLANA, L. M. R.; SILVA, D. da. **Novas mídias e produção de conteúdos digitais educativos**. XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, Evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado em Recife, PE, set. 2011.

PORTELA, E. N.; SILVA, D. M. da; LIMA, M. A. O padrão de consumo de conteúdos digitais na perspectiva dos internautas. **Revista Processus de Estudos de Gestão, Jurídicos e Financeiros**. Ano XII, Vol. 12, n. 42. 2021. Disponível em: <https://periodicos.processus.com.br/index.php/egjf/article/view/623/675> . Acesso em: 09 fev. 2022.

PROGRAMA COMO SERÁ. **O que você pode fazer hoje pelo amanhã**: Cascas de mariscos são usadas para fazer tijolos. Exibido no dia 05/02/2022. Rede Globo. Disponível em: <https://g1.globo.com/como-sera/noticia/2018/03/cascas-de-mariscos-sao-usadas-para-fazer-tijolos.html> . Acesso em: 15 fev. 2022.

ROCKCONTENT BLOG. Belo Horizonte, 04 out. 2021. **Aprenda o que faz um criador de conteúdo digital dentro da sua empresa**. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-faz-um-criador-de-conteudo-digital/> . Acesso em: 07 fev. 2022.

ROCKCONTENT BLOG. Belo Horizonte, 24 out. 2018. **Produção de Conteúdo: Conheça todos os segredos dessa atividade**. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/producao-de-conteudo/> . Acesso em: 15 jan. 2022.

ROJO, R. (Org.). **Escola conectada. Os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SAFTEC. **Ferramentas Digitais para Professores**. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/nupecibio/files/2021/02/Ferramentas-Digitais-para-Professores.pdf> Acesso em: 24 jan. 2022.

SANTOS, A. P. de S; CAMARGO, M.; ESTUPINAN, R. A.; GOES, V. C.; MEDEIROS, J. M. Alternativas de aproveitamento das conchas de marisco de *Anomalocardia flexuosa* (Linnaeus, 1767) como material agregado para a elaboração de tijolos ecológicos na comunidade de marisqueiras do Renacer, Cabedelo, Paraíba. **Gaia Scientia**, v. 11, n. 1, p. 77-86. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/gaia/article/download/26686/19161/88852>. Acesso em: 15 fev. 2022.

SANTOS, F. A. dos. **Marketing na Era Digital: Análise da marca Chico Rei**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social/Jornalismo na Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF. 2014. Disponível em: <https://www.ufjf.br/facom/files/2014/03/Marketing-na-Era-Digital.pdf>. Acesso em: 07 fev. 2022.

SERAFIM, M. L.; SOUZA, R. P. de. Multimídia na Educação: O vídeo digital integrado ao contexto escolar. *In: Tecnologias Digitais na Educação*. SOUZA, R. P. de; MOITA, F. M. C. da S. C.; CARVALHO, A. B. G. (Orgs.). Campina Grande: EDUEPB, p. 19-50. 2011. Disponível em: http://www.clam.org.br/bibliotecadigital/uploads/publicacoes/1484_991_sousa-9788578791247.pdf . Acesso em: 19 fev. 2022.

SECRETARIA EXECUTIVA DE DESENVOLVIMENTO DA EDUCAÇÃO
GERÊNCIA GERAL DE ENSINO MÉDIO E ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
GERÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS DO ENSINO MÉDIO

SILVA, E. D. da; MERCADO, L. P. L. **Gêneros Digitais como Material Didático nas Aulas de Língua Portuguesa**. Universidade Federal de Alagoas. p. 24. 2008. Disponível em: <https://recursos.educoas.org/publicaciones/g-neros-digitais-como-material-did-tico-nas-aulas-de-l-ngua-portuguesa> Acesso em: 18 jan. 2022.

SILVEIRA, R. M. C. F; BAZZO, W. Ciência, tecnologia e suas relações sociais: a percepção de geradores de tecnologia e suas implicações na educação tecnológica. **Ciência & Educação**, v. 15, n. 3, p. 681-694. 2009. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2510/251019500014.pdf> . Acesso em: 05 jan. 2022.

SORJ, B.; GUEDES, B. S. L. E. Exclusão digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. **Novos estudos**, CEBRAP, n. 72,p. 101-117, 2005.Disponível em: <https://www.scielo.br/j/nec/a/vZ6fSRKr6SDKBP6vdxBGTP/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em: 19 fev. 2022.

TERUYA, T. K.; MORAES, R. de A. Mídias na Educação e Formação Docente. **Linhas Críticas**, v. 15, n. 29, p.327-343. 2009. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=193514388009> . Acesso em: 12 jan. 2022.

TORRES, T.. O fenômeno dos memes. **Cien. Culto**, São Paulo, v. 68, n. 3, p. 60-61, set.2016. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018&lng=en&nrm=iso . Acesso em: 24 jan. 2022.

UFPE - Diretório Acadêmico de Gestão da Informação - DAGI. **Mídias Digitais**. Recife, 03 out. 2020. Disponível em: <https://sites.ufpe.br/dagi/2020/10/03/midias-digitais/>. Acesso em: 19 jan. 2022.

VERMELHO, S. C.; VELHO, A. P. M.; BERTONCELLO, V. **Sobre o conceito de redes sociais e seus pesquisadores**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 41, n. 4, p. 863-881, out./dez. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/cXRvMhCswX4jQNYp5grBShn/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 19 fev. 2022.

WOLTON, D. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. 2. ed. Trad. bras. Isabel Crossetti. Porto Alegre: Sulina, p. 231. 2007.

ZENHA, L. Redes sociais online: o que são as redes sociais e como se organizam? **Caderno de Educação Caderno de Educação Caderno de Educação**, ano XX - n. XX, v. X, 2017/2018 - p. 1-23. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/cadernodeeducacao/article/view/2809/1541>. Acesso em: 19 fev. 2022.