

Secretaria
de Educação e
Esportes



GOVERNO DE
**PER
NAM
BU**CO
ESTADO DE MUDANÇA

Tecnologia e Inovação

Orientações para Novas Oportunidades da
Aprendizagem

Secretário de Educação e Esportes
Ivaneide Dantas

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação
Mônica Maria Andrade

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação
Tárcia Regina da Silva

**Secretário Executivo de Educação do Ensino Médio e
Profissional**
Gilson Alves do Nascimento Filho

Secretário Executivo de Administração e Finanças
Gilson Monteiro Filho

Secretário Executivo de Gestão da Rede
Igor Fontes Cadena

Secretário Executivo de Esportes
Luciano Leonídio

Elaboração

Janiara Almeida Pinheiro Lima

Equipe de coordenação

Janine Fortunato Queiroga Maciel

**Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio
(GGPEM/SEMP)**

Rômulo Guedes e Silva

**Gestor de Formação e Currículo
(GGPEM/SEMP)**

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

**Chefe da Unidade de Formação e Currículo do Ensino Médio
(GGPEM/SEMP)**

Revisão

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Cléber Gonçalves da Silva

Ana Caroline Borba Filgueira Pacheco

Sumário

Introdução	3
Tecendo conhecimento 1	3
Tecendo conhecimento 2	4
Roteiro de atividade 2	4
Tecendo conhecimento 3	5
Roteiro de atividade 3	5
Tecendo conhecimento 4	5
Roteiro de atividade 4	6
Tecendo conhecimento 5	6
Roteiro de atividade 5	7
Tecendo conhecimento 6	7
Roteiro de atividade 6	7
Tecendo conhecimento 7	8
Roteiro de atividade 7	8
Tecendo conhecimento 8	9
Roteiro de atividade 8	9
Referencial Bibliográfico	9

Introdução

Olá estudante,

Este material traz propostas para novas oportunidades de aprendizagem com atividades acerca da Unidade Curricular, Tecnologia e Inovação, referente ao 1º ano do ensino médio e cuja mesma tomou como base: as habilidades, o eixo e a ementa do material de apoio docente a ela correspondente. Dessa forma, as atividades propostas dialogam com esses aspectos buscando incentivar você, estudante, a alcançar sua autonomia na construção do conhecimento para uma compreensão do espaço em que se insere em diferentes escalas.

Portanto, é importante lembrarmos que a Habilidade correspondente a Unidade Curricular 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.

No que tange a seu Eixo 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.

As atividades se inspiraram nos dois últimos capítulos da Unidade Curricular (material de apoio à ação docente), referentes a Cidadania Digital e Uso de diferentes formas de produção, apresentação e consumo de conteúdos digitais, em diálogo com os capítulos anteriores e buscando uma relação criativa entre a teoria e a prática no cotidiano. Desse modo, as atividades propostas buscam dialogar entre si, possibilitando a aprendizagem de forma mais prática para você, estudante.

Esperamos um bom trabalho e que professores e estudantes possam dialogar e aprender juntos na construção dos saberes e do conhecimento que ultrapassa esta Unidade Curricular.

Vamos iniciar nossos estudos e trilhar os caminhos do conhecimento, aumentando nossa bagagem intelectual!

Tecendo conhecimento 1

É sabido que na contemporaneidade o uso de ferramentas digitais está cada vez mais presente nos diversos espaços, proporcionando um diálogo entre o saber e o fazer, de modo a estimular a criatividade dos indivíduos, mas, ao mesmo tempo, impulsionando a sua capacidade de pesquisa e síntese diante daquilo que está disponível no “mercado” e nas diferentes plataformas digitais, seja de forma gratuita, ou de forma avançada o que requer investimento financeiro por quem tiver esse interesse.

Nessa perspectiva, o *Wordwall* é um desses instrumentos disponíveis no mercado e que pode ter fins educacionais. Segundo Lima (2021, p.100), a ferramenta didática, disponível no site *wordwall.net*, abrange uma série de dispositivos que “que permite ao docente usar jogos já disponíveis na plataforma ou criar jogos que condizem com a realidade em que está inserido”.



Fonte: Wordwall, 2020.

Essa plataforma está instruída com base na proposta da Gamificação, logo, disponibiliza diferentes formas de elaborar e construir recursos didáticos. Dessa forma, sugere-se a atividade a seguir.

Roteiro de atividade 1

1 - Com base no site *Wordwall*, crie um tutorial explicando como fazer a curadoria de atividades e jogos na COMUNIDADE do site. Para tanto, escolha um tema, explore o site na área COMUNIDADE, jogue alguns dos jogos e verifique os detalhes como, por exemplo, os tipos de jogos, se estão públicos ou não, o público a que se destina, etc.

2- O tutorial, nada mais é do que um passo a passo para que as pessoas possam acessar as informações deste site e estudar, aprender e se divertir com ele.

Tecendo conhecimento 2

Considerando que as redes sociais passaram a compor o cenário de cotidianidades na vida das pessoas de diversas classes sociais, idades,

gêneros, etnias, é importante conhecê-las e refletir sobre o uso e impacto delas no dia a dia.

Desse modo, o Instagram, na perspectiva do entretenimento ganha destaque, juntamente com o *Tik Tok* (Felix, 2020). Além disso, é possível encontrar informações didático-pedagógicas interessantes nestas redes, de modo que, com certo filtro, pode-se aprender, relembrar, refletir, sobre tais informações e colaborar para a aprendizagem e a compreensão de conteúdos pelos estudantes.



Fonte/imagem:

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQgXYGAz7O6P3nYJAXNgBGpnMNXEeHU90_uyw&usqp=CAU.

Nesse contexto, a atividade vem propor um diálogo com a rede social Instagram, na perspectiva desta rede também ser um canal de aprendizagem.

Roteiro de atividade 2

1 - Explore, no Instagram, contas que tragam informações sobre temas da Geografia e que abordem de forma criativa e explicativa o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula. Depois, crie um portfólio apresentando as contas e suas potencialidades, como um catálogo em que a pessoa pode visualizar e escolher por onde vai obter suas

informações.

2- Um portfólio é como um catálogo que apresenta informações sobre as contas do instagram, neste caso, e traz descrições e prints das telas. Sugere-se que esta atividade seja realizada em dupla, para que você estudante, possa trocar ideias e construir colaborativamente o portfólio com seu colega.

Tecendo conhecimento 3

Os recursos digitais são cada vez mais requisitados pelas pessoas, especialmente na perspectiva da criação e produção de textos dos mais diferentes gêneros. No entanto, frente aos desafios que são concatenar ideias, muitas das pessoas têm recorrido a produções criadas com a ajuda da Inteligência Artificial, frente a dinamicidade e encurtamento do tempo e pressões por produtividade, deixando de lado a sua criatividade e motivação para pesquisa.

Nesse caminho, uma das ferramentas que vem ganhando destaque é o ChatGPT, mas, afinal de contas, que dispositivo é esse? Conforme Pineda (2024, s-p) “O ChatGPT é uma ferramenta de processamento de linguagem natural orientada por IA, que possibilita conversas semelhantes às humanas com o chatbot”.



Fonte/imagem:

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi.ytimg.com%2Fvi%2Fi3anzB4NJmA%2Fmaxresdefault.jpg&tbid=1XvzSaxMKeSimM&vet=12ahUKEwjeh_iXgo2GAXUcG7kGH8_7DekQMygGegQIARBW..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fm.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3Di3anzB4NJmA&docid=fztbplLo7yOYVM&w=1280&h=720&q=O%20que%20%C3%A9%20chat%20gpt&safe=active&ved=2ahUKEwjeh_iXgo2GAXUcG7kGH8_7DekQMygGegQIARBW.

Para saber mais sobre esse mecanismo de inteligência artificial, assista ao vídeo por meio do link: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i3anzB4NJmA>. Nesse vídeo de forma rápida e fácil, você irá conhecer sobre o ChatGPT.

Roteiro de atividade 3

- 1 - Faça uma pesquisa sobre o ChatGPT e com base nas informações obtidas, escreva um texto, com ilustrações, dizendo os pontos positivos e negativos desta ferramenta de produção textual. Tome por base as pesquisas já realizadas sobre ele e demais informações pertinentes.
- 2- Uma segunda atividade é criar um cartaz mostrando os prós e os contras do ChatGPT para os jovens.
- 3- Leia o texto disponível no link: <https://www.oracle.com/br/chatbots/what-is-a-chatbot/> e pesquise sobre o que são os Chatbots? e como eles se relacionam com o ChatGPT.

4- Com base no vídeo, quais os pontos negativos/frágeis do ChatGPT?

Tecendo conhecimento 4

A cultura do cancelamento tem feito parte da sociedade em que vivemos, com destaque para os espaços virtuais, no qual se inserem as relações sociais por meio das redes sociais. Destacam-se como espaços de cancelamento social a rede Instagram, onde o “Tribunal da internet”, como passou a ser chamado, passou a compor uma cultura chamada de “Cultura do cancelamento”.



Fonte/imagem:

<https://www.politize.com.br/wp-content/uploads/2022/03/CULTURA-DO-CANCELAMENTO.jpg>.

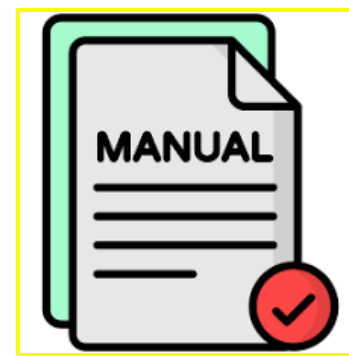
Segundo o Jornal “O Correio da Cidade”, cancelar uma pessoa é uma prática usada nas redes sociais nos últimos anos, é a “cultura do cancelamento”. O termo é usado para deixar de seguir ou de ser fã, após o famoso falar ou fazer algo que tenha uma repercussão negativa. (Fonte: <https://www.jusbrasil.com.br/noticias/cultura-do-cancelamento-o-tribunal-da-internet/1165690703>)

Contudo, é verificado que não só pessoas famosas, mas, pessoas comuns, têm sido canceladas, ora seguindo o propósito de repúdio de

ações moralmente condenadas pela sociedade, ora por Fake News atribuídas a essas pessoas. Desse modo, a cultura do cancelamento tem gerado polêmicas nos espaços virtuais de convivência e no cotidiano destas.

Roteiro de atividade 4

1 - Sabe-se que muitos jovens vêm sofrendo com o “cancelamento” nas redes sociais, então, diante desse fato, os transtornos de ansiedade têm ficado cada vez mais em evidência. Assim, para ajudar as pessoas a se protegerem, essa atividade propõe criar um manual de “como não ser cancelado na Internet”, mesmo porque nem todo mundo sabe do que se trata, e de certa forma, ajuda as pessoas leigas a entenderem como funciona esse espaço de convivência. Para isso, é preciso que nesse manual exista uma conceituação do que é cancelamento nas redes sociais e porque ele acontece. Em seguida, criar um passo a passo de como evitar que o cancelamento aconteça. Utilize recursos digitais para criar esse manual, pesquise quais recursos são mais adequados para isso.



Fonte/imagem:

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fcdn-icons-png.flaticon.com%2F256%2F5623%2F5623395.png&tbnid=AFNGyoicLybgYM&vet=12ahUKewjTqrzFgY2GAXjJrkGHd96AEIQMygEegQIARBz..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.flaticon.com%2Fbr%2Ficone-gratis%2Fmanual_5623395&docid=yypijBAXspE

[LIM&w=256&h=256&q=manual&safe=active&ved=2ahUKEwjTqrzFgY2GAXjJrkGHd96AEIQMygEegQIARbz.](https://www.google.com/search?q=manual+safe+active+ved=2ahUKEwjTqrzFgY2GAXjJrkGHd96AEIQMygEegQIARbz&w=256&h=256)

Tecendo conhecimento 5

A tecnologia digital é uma forma de interagir com os espaços e fazer o uso delas é uma maneira de conectar suas necessidades com as ferramentas que as tecnologias digitais têm e oferecem para uso cotidiano. O *Trello* é uma dessas ferramentas que no mundo corporativo já foi incorporada ao dia a dia, na perspectiva de ajudar na organização e gerenciamento de tarefas.

Nesse contexto, esse mesmo dispositivo pode ser adaptado para reunir informações que ajudem no dia a dia das pessoas, também fora do mundo corporativo. Assim, a atividade correspondente traz essa proposta de utilizar essa ferramenta como base de organização do cotidiano.



Fonte/imagem:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.brunafonseca.pro.br>

[%2Fpost%2Ftrello-entenda-o-que-%25C3%25A9-e-como-usar-essa-ferramenta-na-gest%25C3%25A3o-dos-seus-projetos&psig=AOvVaw3OLiO6AJLjTIQIFK6HgSS6&ust=1698759451561000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxxqFwoTCOD07qHynYIDFQAAAAAdAAAAABAJ.](https://www.google.com/search?q=trello+entenda+o+que+e+como+usar+essa+ferramenta+na+gestao+dos+seus+projetos&sig=AOvVaw3OLiO6AJLjTIQIFK6HgSS6&ust=1698759451561000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxxqFwoTCOD07qHynYIDFQAAAAAdAAAAABAJ)

Roteiro de atividade 5

1- É sabido que os jovens têm uma grande dificuldade em organizar o tempo de vida e de estudo. Desse modo, existem ferramentas digitais como o *Trello*, por exemplo, que ajudam a organizar afazeres de modo que pode-se visualizar o que se está fazendo, que é preciso ser feito, considerando uma temporalidade de escalas de pequeno, médio e longo prazo, que podem ajudar na organização cotidiana do estudante. Para tanto, estude sobre o *Trello*, e pesquise sobre ferramentas de organização de tempo e planejamento, e monte um pequeno vídeo explicando como usá-lo. Não esqueça de utilizar uma dessas ferramentas para fins pessoais, a fim de ter uma experiência real para poder contar no seu vídeo, apontando os prós e os contras.

Tecendo conhecimento 6

O protesto digital é uma modalidade que vem crescendo nas redes sociais como forma de denúncia a situações de caráter público, que repercutem como problemas sociais nos bairros, comunidades, cidades. Diferente do protesto de cunho jurídico, este é uma modalidade de mobilização social.

É uma maneira de publicizar os problemas e cobrar das autoridades competentes, bem como, da própria população para conscientização e superação do problema. Desse modo, as redes sociais têm sido um veículo para realização de tais denúncias e para tornar coletiva a luta por melhores condições socioambientais para a população.

Nessa perspectiva, a atividade que segue, traz essa proposta a fim de dinamizar a maneira de organizar reivindicações para solucionar problemas cotidianos. Vamos testar?

Roteiro de atividade 6

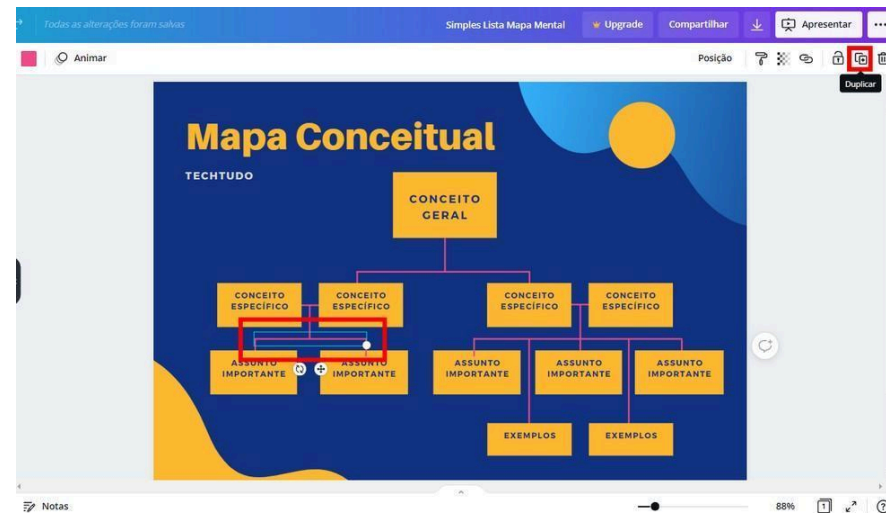
1 - Já ouviu falar em protesto digital? Pois é, ele existe e ocorre quando o uso das redes sociais passam a denunciar problemas da comunidade por meio de perfis. Desse modo, faça uma curadoria/pesquisa no Instagram, de perfis que tenham esse viés e os apresente de forma criativa, como uma propaganda de TV.

Tecendo conhecimento 7

Os mapas conceituais são formas de sintetizar diversos temas e conteúdos, sendo assim, algumas ferramentas digitais, como o Canva, são propícios a criação destas ferramentas, que no caso dos estudantes, serão para fins de estudo.

É possível verificar que alguns vídeos que falam sobre conteúdos de vestibular, já utilizam de ferramentas que constroem ao longo das falas proferidas, mapas mentais disponibilizados ao final dos vídeos, como é o caso dos vídeos do canal do Youtube chamado “Descomplica” disponível no Link: <https://www.youtube.com/channel/UCT0JugAtGmqiYkwxFZOwAtg>.

Desse modo, utilizando o Canva ou outra ferramenta que seja conhecida por você, realize a próxima atividade. O Vídeo do Youtube, intitulado: Como fazer mapa conceitual online usando o Canva? por meio do link: https://www.youtube.com/watch?v=_NVQJcXL3nA, dá uma referência interessante sobre esse direcionamento didático. Outra forma de conhecer é lendo o texto disponível no link: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2021/12/como-fazer-mapa-conceitual-online-usando-o-canva.ghtml> cujo título é o mesmo do vídeo.



Fonte/imagem:

[https://s2-techtudo.glbimg.com/hN42iOHhciKidXJcV4VvSg1fUro=/0x0:1207x702/984x0/smart/filters:strip_icc\(\)/i.s3.glbimg.com/v1/AUTH_08fbf48bc0524877943fe86e43087e7a/internal_photos/bs/2021/Y/8/nXepBSTBCy7TPUF903kA/canva-mapa-conceitual-5-.jpg](https://s2-techtudo.glbimg.com/hN42iOHhciKidXJcV4VvSg1fUro=/0x0:1207x702/984x0/smart/filters:strip_icc()/i.s3.glbimg.com/v1/AUTH_08fbf48bc0524877943fe86e43087e7a/internal_photos/bs/2021/Y/8/nXepBSTBCy7TPUF903kA/canva-mapa-conceitual-5-.jpg)

Roteiro de atividade 7

1- Elabore um mapa conceitual dos tipos de letramentos digitais para ser entregue ao professor.

Tecendo conhecimento 8



Fonte/imagem:

[https://s2-techtudo.glbimg.com/Dr4hXKk-TRMXWTEhd4AAh0SEs3Y=/1200x/smart/filters:cover\(\):strip_icc\(\)/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2013/02/25/memes_2.jpg](https://s2-techtudo.glbimg.com/Dr4hXKk-TRMXWTEhd4AAh0SEs3Y=/1200x/smart/filters:cover():strip_icc()/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2013/02/25/memes_2.jpg)

Conforme Souza (2024) "Memes são imagens, vídeos e até áudios que viralizam na Internet. São mais conhecidos pela sua utilização como piadas, mas também podem ser utilizados em campanhas publicitárias, forma de linguagem e até nas divulgações de marcas e serviços na internet.

[...]

Memes são imagens estáticas, vídeos e textos que compartilham ideias, críticas ou apenas piadas. Nos vídeos e imagens estáticas, não há necessariamente uma necessidade do acompanhamento textual, ou seja, muitas vezes apenas uma expressão ou foto se torna um meme viral, sem um apoio textual explicativo."

(Veja mais sobre "Memes" em:

<https://brasile scola.uol.com.br/curiosidades/memes.htm>)

Sobre as charges, é possível afirmar que: "A charge é um tipo de ilustração que geralmente apresenta um discurso humorístico e está presente em revistas e principalmente jornais. Trata-se de desenhos elaborados por cartunistas que captam de maneira perspicaz as diversas situações do cotidiano, transpondo para o desenho algum tipo de crítica, geralmente permeada por fina ironia.

Mas o que tem a charge a ver com a linguagem? A resposta para essa pergunta é: Tudo! A charge não se resume a uma imagem, engana-se quem acha que ela nada mais é do que uma piada gráfica. Não é por acaso que elas são normalmente publicadas em meio a artigos de opinião e cartas de leitores. A charge constitui um gênero textual interessante, que combina a linguagem verbal e a não verbal, e pode indicar opiniões e juízos de valores por parte de quem enuncia (o chargista). Também não é por acaso que cada vez mais as charges estejam presentes nos diversos vestibulares como objeto de análise."

(Veja mais sobre "Charges" em:

<https://brasile scola.uol.com.br/redacao/charges.htm>)

Desse modo, conhecendo o que significam os memes e charges, realize a atividade proposta a seguir.

Roteiro de atividade 8

1 - Crie uma charge ou um meme de forma crítica e ética, em meio digital (redes sociais) acerca de uma denúncia, reflexão e/ou solução criativa para o tema mobilizado.

Referencial Bibliográfico

FELIX, V. H. **O que é TikTok?**. Tecnoblog, 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-tiktok/>. Acesso em: 23 abr. 2024.

LIMA, J. A. P. O jogo, a gamificação e o lúdico no ensino de geografia durante a pandemia da covid-19. **UÁQUIRI** - Revista do Programa de Pós Graduação em Geografia da Universidade Federal do Acre, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 10, 2021.

PINEDA, J. **Chat GPT**: entenda o que é + dicas de prompts para usar a ferramenta de forma mais assertiva. Escola de E-commerce, 2024. Disponível em: <https://www.tray.com.br/escola/chat-gpt/>. Acesso em: 23 mai. 2023.

RECURSOS. **Wordwall**. Disponível em:<<https://wordwall.net/pt/features>>. Acesso em: 2 ago. 2023.

SOUZA, M. **Memes**. Brasil escola, 2024. Disponível em: <https://brasilescuela.uol.com.br/curiosidades/memes.htm>. Acesso em: 23 abr. 2024.

