

# Atividade no Laboratório de Informática

## Redes Sociais, Marketing Digital, Programação e Robótica

Seu Nome

Sua Instituição

18 de fevereiro de 2025

# Sumário

- 1 Resumo
- 2 Introdução
- 3 Metodologia
- 4 Objetivos
- 5 Referências

- Exploração das redes sociais e sua influência no marketing digital.
- Introdução à programação e robótica como ferramentas para inovação.
- Análise das interações entre cultura popular, cultura digital e contemporaneidade.
- Reconhecimento das transformações culturais provocadas pelas tecnologias digitais.
- Realização de pesquisas sobre manifestações culturais populares e contemporâneas.

- As redes sociais são plataformas poderosas para comunicação e marketing, refletindo a cultura digital e contemporânea.
- O marketing digital utiliza estratégias online para alcançar públicos específicos, influenciando a formação identitária e social.
- A programação e a robótica são áreas essenciais para o desenvolvimento tecnológico, promovendo transformações culturais.
- Esta atividade visa integrar esses conceitos em uma experiência prática no laboratório de informática, alinhando-se às habilidades EM13CHS101, EM13CHS102 e EM13CHS303.

## ● **Redes Sociais e Marketing Digital:**

- Análise de cases de sucesso em redes sociais, identificando influências na cultura popular e digital.
- Criação de uma campanha de marketing digital simulada, explorando transformações culturais.

## ● **Programação:**

- Introdução a linguagens de programação (ex: Python, Scratch).
- Desenvolvimento de um projeto simples (ex: jogo ou aplicativo) que reflita manifestações culturais contemporâneas.

## ● **Robótica:**

- Montagem e programação de robôs com kits educacionais (ex: Arduino, LEGO Mindstorms).
- Realização de desafios práticos com os robôs, conectando tecnologia e cultura.

## ● **Pesquisa:**

- Utilização de fontes digitais confiáveis para investigar manifestações culturais populares e contemporâneas.

- **Geral:** Integrar conhecimentos de redes sociais, marketing digital, programação e robótica em uma atividade prática, alinhando-se às habilidades EM13CHS101, EM13CHS102 e EM13CHS303.
- **Específicos:**
  - Analisar as interações entre cultura popular, cultura digital e contemporaneidade (EM13CHS101).
  - Reconhecer as transformações culturais provocadas pelas tecnologias digitais (EM13CHS102).
  - Realizar pesquisas sobre manifestações culturais populares e contemporâneas, utilizando fontes digitais confiáveis (EM13CHS303).
  - Desenvolver habilidades básicas de programação e robótica.
  - Promover o trabalho em equipe e a criatividade.

- KOTLER, P. *Marketing 4.0*. Editora Sextante, 2017.
- SILVA, M. *Introdução à Programação com Python*. Novatec, 2019.
- LEGO Education. *LEGO Mindstorms EV3*. Disponível em: <https://education.lego.com>.
- Arduino. *Official Arduino Website*. Disponível em: <https://www.arduino.cc>.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>.