



MATERIAL DO PROFESSOR

Redes sociais: conteúdo que se conecta
com algoritmos





1

Introdução

O Material do Professor é um instrumento que oferece o suporte e o embasamento necessários para a condução dos estudantes nesta jornada de aprendizagem.



Aqui, você encontrará orientações pedagógicas para o trabalho com cada unidade, bem como os objetivos de aprendizagem, os conteúdos e habilidades, as estratégias didáticas utilizadas na construção da unidade e, por fim, materiais aula a aula que servirão de apoio ao seu planejamento e durante o processo avaliativo dos estudantes. Utilize o Material do Professor como guia durante o planejamento das aulas, adaptando as estratégias de acordo com as necessidades e interesses dos seus estudantes.

Este material é digital e pode sofrer atualizações periódicas. Certifique-se de verificar regularmente a plataforma para baixar as versões mais recentes e garantir que você tenha acesso às informações mais atualizadas e relevantes para suas aulas.

2

Conteúdo programático

Olá, professor(a)!

Nesta unidade, o estudante mergulhará no universo das redes sociais, compreendendo desde o impacto dos algoritmos no consumo de conteúdo até a criação prática de postagens digitais. Utilizando o Canva como ferramenta principal, ele desenvolverá habilidades de design, animação e edição de imagens e áudio, além de aprender sobre direitos autorais e estratégias de compartilhamento, preparando-o para produzir conteúdo relevante e engajador.

Temática da unidade: Pensamento criativo e decomposição.

Ferramentas utilizadas: Canva.

Formato de entrega do projeto: Canva.

Quantidade de aulas: 8

Objetivos de aprendizagem:

1. Analisar o funcionamento dos algoritmos e o comportamento dos usuários em redes sociais.
 2. Criar postagens digitais animadas utilizando ferramentas de design como o Canva.
 3. Incorporar elementos visuais, textos e áudios para produzir conteúdo multimídia.
 4. Aplicar conceitos de direitos autorais e licença Creative Commons na seleção de mídias.
 5. Elaborar estratégias de compartilhamento e legendas para publicações em redes sociais.
-

Habilidades:

- (EF09CO09) Criar ou utilizar conteúdo em meio digital, compreendendo questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem.
- (EF09C010) Avaliar a veracidade, credibilidade e relevância da informação em seus diferentes formatos, sendo capaz de identificar o propósito pelo qual foi disseminada.

2

Conteúdo programático

AULA	CONTEÚDO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
1	<ul style="list-style-type: none">• Uso da internet e das redes sociais no Brasil.• Intencionalidade e comportamento do usuário.• Diversidade de plataformas e formatos de conteúdo.	<ul style="list-style-type: none">• Analisar o cenário de uso da internet e das redes sociais no Brasil.• Identificar as diferentes intencionalidades e comportamentos dos usuários em redes sociais.• Distinguir as características e usos de diversas plataformas de redes sociais.
2	<ul style="list-style-type: none">• Algoritmos de redes sociais.• Interesse, engajamento e relevância.• Criação e consumo de conteúdo digital.	<ul style="list-style-type: none">• Explicar o conceito de algoritmo no contexto das redes sociais.• Analisar os fatores que influenciam a entrega de conteúdo pelos algoritmos.• Identificar estratégias para criar conteúdo com potencial de viralização.
3	<ul style="list-style-type: none">• Introdução ao Canva.• Edição de texto e fontes.• Personalização de backgrounds.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar o Canva para criar designs de postagens para redes sociais.• Selecionar e estilizar textos, aplicando diferentes fontes e efeitos.• Personalizar o fundo das postagens com cores e gradientes.
4	<ul style="list-style-type: none">• Animação de texto no Canva.• Edição de vídeo e camadas.• Sincronização de elementos visuais.	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar efeitos de animação a textos em postagens no Canva.• Gerenciar camadas e a linha do tempo para sincronizar elementos visuais.• Ajustar a duração e o posicionamento de elementos animados.

AULA**CONTEÚDO****OBJETIVO DE APRENDIZAGEM****5**

- Busca e Inserção de elementos gráficos.
- Direitos autorais e licenças Creative Commons.
- Uso de molduras e upload de mídias.

- Buscar e inserir elementos gráficos e imagens no Canva.
- Diferenciar imagens com e sem direitos autorais, utilizando licenças Creative Commons.
- Aplicar molduras para integrar elementos visuais de forma criativa.

6

- Criação de efeitos de digitação.
- Gerenciamento avançado de camadas.
- Sincronização de animações múltiplas.

- Criar efeitos visuais complexos, como uma barra de busca digitando.
- Gerenciar a ordem das camadas para sobrepor e organizar elementos.
- Sincronizar múltiplas animações e elementos para um resultado coeso.

7

- Inserção de efeitos sonoros.
- Sincronização de áudio e vídeo.
- Exploração de recursos de áudio do Canva.

- Incorporar efeitos sonoros, como teclado e clique de mouse, ao projeto.
- Sincronizar os áudios com as animações visuais na linha do tempo.
- Explorar recursos de áudio adicionais no Canva para enriquecer o projeto.

8

- Criação de legendas e hashtags.
- Opções de compartilhamento no Canva.
- Exportação de projetos para redes sociais.

- Elaborar legendas e hashtags eficazes para postagens em redes sociais.
- Configurar as opções de compartilhamento e acesso do projeto no Canva.
- Exportar o projeto final em formato de vídeo para publicação.

3

Orientações pedagógicas

Pensando em prepará-lo(a) para a condução das aulas, construímos uma formação, em vídeo, sobre esta unidade com o objetivo de fornecer mais insumos para sua prática docente. Você pode acessá-la na plataforma Start. A seguir, temos um resumo, em texto, das orientações didáticas que você encontrará nas videoaulas da formação.

Inicie a unidade convidando a turma a observar criticamente como as redes sociais funcionam e como os algoritmos influenciam o que aparece no feed de cada um. Faça perguntas sobre hábitos de uso e tipos de conteúdo com os quais eles interagem, conduzindo, a partir das respostas, reflexões sobre intencionalidade, engajamento, relevância e ética.

Em seguida, conduza o desenvolvimento de um projeto visual, orientando a criação de uma postagem em rede social, desde a escolha do formato até a definição do texto. Estimule o uso criterioso de fontes, cores e fundos, destacando a importância da legibilidade e da identidade visual. Incentive a exploração do Canva de forma investigativa, comparando modelos prontos e criações autorais, e apoie escolhas coerentes com o objetivo do post e da plataforma escolhida. Reforce a atenção aos direitos autorais, orientando a seleção responsável de imagens, o uso de licenças adequadas e a valorização de produções próprias.

Na etapa seguinte, aprofunde a criação com animações, camadas e efeitos visuais, ajudando a transformar o design estático em movimento. Oriente o uso da linha do tempo para sincronizar entradas, durações e sobreposições. Proponha testes e ajustes colaborativos, incentivando a análise crítica do resultado. Avance para a integração de efeitos sonoros, orientando a escolha pontual de áudios que reforcem a mensagem sem perder o foco, sempre sincronizados com as ações visuais.

Por fim, oriente a construção de legendas claras, criativas e estratégicas, bem como a escolha de hashtags que ajudem a conectar as postagens, “ensinando” o algoritmo. Explique as opções de compartilhamento e exportação, garantindo que o conteúdo seja publicado no formato adequado. Reserve um momento para a socialização das produções e valorize o percurso realizado, reforçando a importância da autoria, da responsabilidade digital e do trabalho colaborativo ao longo de toda a unidade.

4

Materiais de apoio

Para auxiliar na condução das aulas desta unidade, disponibilizamos materiais de apoio aula a aula para professores e estudantes. Esses materiais podem ser acessados na plataforma Start, no campo “Material de apoio” de cada aula.

4.1 Professores

O **guião do professor** possui o passo a passo descritivo da aula, bem como os comandos necessários para a construção do projeto. Ele pode ser utilizado para o planejamento e preparação da aula, contando com direcionamentos pedagógicos, dicas para condução das aulas, explicação de conceitos de programação e soluções para possíveis dificuldades que os estudantes possam ter. Ao final de cada guia, há uma explicação para o desafio da aula, contando com a expectativa de resolução por parte dos estudantes.

O **gabarito do professor** possui a resolução comentada dos exercícios que os estudantes devem realizar em cada aula. Essas atividades funcionam como um complemento à prática de programação pela construção de projetos, fornecendo uma devolutiva rápida ao professor sobre a proficiência dos estudantes.

4.2 Estudantes

Os **slides dos estudantes** contêm um passo a passo descritivo, aula a aula, dos comandos que os estudantes deverão realizar para a construção do projeto da unidade. Por se tratar de um direcionamento da aula, ele pode ser disponibilizado individualmente ou projetado para a turma. Ao final de cada slide, há um desafio para aprofundar os conteúdos que foram trabalhados naquela aula, sendo uma ferramenta importante para a prática da programação e para fornecer uma atividade extra para aqueles estudantes que finalizarem mais rapidamente a construção dos códigos.

As **listas de exercícios dos estudantes** são um conjunto de atividades de fixação dos conteúdos que foram trabalhados em aula. É esperado que, a cada aula, os estudantes realizem os exercícios e tirem eventuais dúvidas sobre eles com o professor.

4

Materiais de apoio

4.3 Rubrica de avaliação

Por fim, a rubrica é uma valiosa ferramenta para auxiliar na correção dos projetos que são submetidos pelos estudantes. Elas possuem quatro características a serem avaliadas de acordo com cada projeto da unidade e, para cada característica, há a descrição de quatro níveis de proficiência em que o estudante pode se encaixar. Dessa forma, ao avaliar um projeto, o professor consegue analisar o que é esperado em cada nível, fazendo com que sua correção seja baseada em critérios claros e que o feedback de desenvolvimento para o estudante seja melhor direcionado. Essas rubricas também podem ser acessadas no painel de gestão.

Acesse aqui a rubrica do projeto:

[**Projeto – Conteúdo que se conecta com algoritmos**](#)



Minhas anotações

Utilize o seu editor de PDF para realizar anotações neste espaço.



start

by alura



Contato:

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br