



# MATERIAL DO PROFESSOR

Cultura digital: uma aventura no fórum  
com Cody





# 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 foco está em promover uma convivência respeitosa e ética em ambientes digitais, com ênfase em fóruns. Ao longo de quatro aulas, os estudantes aprenderão a identificar comportamentos adequados e inadequados, praticar uma linguagem respeitosa e refletir sobre as emoções que influenciam suas respostas online. A partir disso, serão estimulados a aplicar esses aprendizados em situações reais no fórum, criando um ambiente mais colaborativo e seguro para todos. Além disso, o curso aborda a obsolescência programada e seus impactos ambientais, incentivando escolhas mais conscientes no uso da tecnologia.

---

**Temática da unidade:** cultura digital

**Ferramentas utilizadas:** fórum

**Formato de entrega do projeto:** fórum

**Quantidade de aulas:** 4

---

**Objetivos de aprendizagem:**

1. Reconhecer comportamentos respeitosos e inadequados nas interações digitais.
  2. Refletir sobre as emoções que influenciam as respostas digitais e agir com empatia.
  3. Adaptar a linguagem digital conforme o contexto e o público.
  4. Compreender a obsolescência programada e seus impactos ambientais.
  5. Aplicar comportamentos respeitosos e sustentáveis no fórum da Start.
- 

**Habilidades:**

- (EF06CO10) Analisar o consumo de tecnologia na sociedade, compreendendo criticamente o caminho da produção dos recursos bem como aspectos ligados à obsolescência e a sustentabilidade.
- (EF06CO09) Apresentar conduta e linguagem apropriadas ao se comunicar em ambiente digital, considerando a ética e o respeito. (Nesta habilidade é importante que os alunos possam vivenciar, discutir e refletir sobre o comportamento ao se comunicar em ambiente digital, principalmente na internet, mas não limitada a ela (por exemplo também em aplicativos de conversa

# 2

## Conteúdo programático

AULA	CONTEÚDO	OBJETIVO DE APRENDIZAGEM
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reflexão sobre emoções nas interações digitais.</li><li>• Importância do comportamento respeitoso nos ambientes digitais.</li><li>• Regras de convivência pessoais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar comportamentos respeitosos e inadequados nas interações digitais.</li><li>• Aplicar princípios de respeito e ética nas interações digitais.</li><li>• Analisar como as emoções digitais afetam as interações online.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceito de pirâmide das emoções.</li><li>• Identificação de respostas impulsivas e reflexivas.</li><li>• Impacto das emoções nas interações digitais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar estratégias para responder de maneira respeitosa em interações digitais.</li><li>• Diferenciar respostas respeitosas de impulsivas em situações de comunicação digital.</li><li>• Avaliar o impacto das emoções nas respostas digitais.</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Como fazer perguntas claras e objetivas.</li><li>• Estratégias de criação de boas perguntas.</li><li>• Análise de perguntas inadequadas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar estratégias para fazer perguntas claras no fórum.</li><li>• Analisar exemplos de perguntas inadequadas e suas melhorias.</li><li>• Criar perguntas objetivas e respeitosas no fórum.</li></ul>
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conceito de obsolescência programada.</li><li>• Impactos ambientais do lixo eletrônico.</li><li>• Soluções para consumo sustentável de tecnologia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender o conceito de obsolescência programada e seus impactos.</li><li>• Analisar as consequências ambientais do consumo excessivo de tecnologia.</li><li>• Propor soluções para reduzir o desperdício de aparelhos tecnológicos.</li></ul>

# 3

## Orientações pedagógicas

Pensando em prepará-lo(a) para a condução das aulas, construímos uma formação 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 provocando a turma a refletir sobre como nos comunicamos no mundo digital e como isso impacta as pessoas. Explore exemplos do cotidiano dos estudantes para discutir sobre meios de comunicação, mudanças trazidas pela internet e a importância de atitudes respeitosas nos ambientes virtuais. Conduza debates breves, sempre chamando atenção para empatia, respeito e responsabilidade. Valorize a escuta ativa e crie um ambiente seguro para que todos se sintam à vontade para compartilhar percepções e sentimentos.

Na sequência, aprofunde o trabalho com as emoções nas interações digitais, orientando os estudantes a reconhecer a relação entre sentimentos, pensamentos e ações. Utilize situações-problema próximas da realidade deles para analisar respostas impulsivas e refletivas. Durante as discussões, faça perguntas mediadoras que ajudem a turma a perceber como nossas emoções influenciam diretamente a comunicação online e como escolhas conscientes podem transformar conflitos em diálogos construtivos.

Avance para o desenvolvimento das habilidades de comunicação, focando na formulação de perguntas objetivas e respeitosas em fóruns e chats. Proponha a análise de exemplos de mensagens confusas, incentive a identificação de problemas de linguagem e conduza atividades práticas de reescrita. Oriente os estudantes a pensar no contexto, no uso adequado das palavras e nas informações necessárias para que uma dúvida seja compreendida e respondida.

Finalize a unidade ampliando o olhar para o consumo consciente de tecnologia, introduzindo o conceito de obsolescência programada e seus impactos ambientais. Discuta sobre descarte de eletrônicos, lixo eletrônico e sustentabilidade. Crie campanhas de conscientização, incentivando propostas de soluções práticas para reduzir o desperdício e promover hábitos mais responsáveis. Ao encerrar, retome os principais aprendizados da unidade, conectando cultura digital, empatia, comunicação ética e consumo consciente como partes de um mesmo projeto formativo.

# 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 – Cultural digital: uma aventura no fórum com Cody\*\*](#)



## Minhas anotações

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



# start

by alura



## Contato:

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br