



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	<ul style="list-style-type: none"> • Busca e Inserção de elementos gráficos. • Direitos autorais e licenças Creative Commons. • Uso de molduras e upload de mídias. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de efeitos de digitação. • Gerenciamento avançado de camadas. • Sincronização de animações múltiplas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Inserção de efeitos sonoros. • Sincronização de áudio e vídeo. • Exploração de recursos de áudio do Canva. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Criação de legendas e hashtags. • Opções de compartilhamento no Canva. • Exportação de projetos para redes sociais. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 **guia 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.

4.3 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.

The background of the entire image is a colorful gradient from red at the top to green at the bottom, overlaid with a pattern of white geometric shapes like circles, squares, and hexagons. A grey web browser window frame is positioned at the top, containing three dots on the left and five colored icons (hexagon, triangle, circle, square, diamond) on the right. The main content area of the browser is white and features the 'start by alura' logo in the center. The logo consists of the word 'start' in a lowercase, rounded font where each letter is a different color: 's' is red, 't' is yellow, 'a' is blue, 'r' is purple, and 't' is green. Below 'start' is the text 'by alura' in a smaller, black, lowercase sans-serif font.

start

by alura



Contato:

Suporte

@startbyalura

www.startalura.com.br