Contexto:

O uso e compartilhamento de dados, a desinformação e a integridade de conteúdos veiculados na rede mundial de computadores têm sido pautas recorrentes e, por vezes, o pano de fundo de diversos eventos de relevância nacional na última década. Nada obstante, é cediço que, atualmente, estas questões são permeadas por discussões relacionadas também à saúde mental, segurança na navegação, gênero, dentre outras temáticas que igualmente emergem no cenário atual.

O cânone acadêmico ainda precisa absorver e dar vazão a esta problemática com enfoque na tecnologia pois, enquanto isso não ocorre, os profissionais – e, consequentemente, a sociedade – seguirão sem avanços na remediação desta questão contemporânea. Nesse cenário, destaca-se a classe professoral pois, com o advento da BNCC, não se leciona mais somente para o currículo, pelo contrário, se leciona por meio do currículo para que o aluno alcance resultados sociais e acadêmicos específicos, quer seja, se forme enquanto cidadão e seja capaz de agir positivamente tanto na esfera individual como em sua comunidade.

É inegável que dar um bom uso às tecnologias é uma competência necessária às atuais e futuras gerações, considerando especialmente o cenário que se amolda. A exemplo, observa-se o recente (2024) *boom* do uso da inteligência artificial (IA) e o acesso cada vez maior às redes sociais, que passaram a ocupar lugar de destaque no cotidiano e na socialização de crianças e adolescentes. Estes fenômenos, embora sejam sinais da democratização do acesso da população mundial às ferramentas generativas e à internet como um todo, também trazem consigo um agravante às mesmas problemáticas já anteriormente citadas. A desinformação, agora, pode ser produzida a partir de um comando; pode até mesmo ter aparência de verdade (*deep fake*) e alcançam rapidamente grandes públicos; o que lança diversos desafios à

mesma integridade de informação, para direitos autorais e o alcance da "liberdade de expressão", por exemplo.

É importante que os alunos possam experienciar essas questões já no ambiente escolar, sendo desde logo orientados para que deem uso correto e ético para essas ferramentas, conhecendo, de modo geral, noções e ferramentas para uma navegação segura em qualquer instância do universo digital. Entende-se que o Programa Aluno Monitor Maker percebe potencial para tal, com fio condutor na proposta pedagógica em gestão de projetos e *design thinking*, os professores poderão orientar o estudante quanto cidadania digital, trabalhando, por exemplo, a utilização de redes sociais de forma positiva, difundindo conteúdos de qualidade e com auxílio de diversas ferramentas auxiliares, inclusive com IA, para facilitar e potencializar tais ações.

Portanto, a proposta será que o aluno, orientado por seu professor, seja capaz de investigar e buscar problemas a partir do eixo temático, criando, organizando, implementando e avaliando propostas de solução para estes, desenvolvendo ações com o suporte dos laboratórios de Educação Digital, que posteriormente serão compartilhadas e divulgadas como "boas práticas" pedagógicas de sua unidade escolar.

Durante o percurso, o estudante será repertoriado sobre temáticas diversas, como LGPD, a importância do compartilhamento de conteúdos de qualidade, qual o impacto disso na sociedade e na saúde dos indivíduos, como isso se articula com gestão de projetos e *design thinking* e, por fim, como é possível utilizar ferramentas de IA de forma responsável, para auxiliar neste trajeto.

Por essa razão os encontros visam orientar o professor, a partir de um percurso formativo e de organização de atividades, para que este consiga abordar tais questões em sala de aula. Ou seja, por intermédio dos conteúdos previstos no Currículo da Cidade, proporcione ao aluno uma experiência inovadora em cidadania digital com conteúdos ligados a redes sociais, responsabilidade no

compartilhamento de dados e informações, IA, Maker e gestão de projetos, agindo como protagonistas em seus territórios.

Objetivos 2025:

- A partir da aprendizagem baseada em gestão de projetos e design thinking, entender os conceitos de cidadania digital e consciência digital;
- Refletir sobre a aplicação destes conceitos no ambiente escolar e na comunidade em que estão inseridos;
- A partir das ferramentas disponíveis na escola, buscar a resolução destes problemas, organizando, implementando e avaliando o trabalho executado;
- Movimentar (ou criar) uma conta no Instagram para o compartilhamento de iniciativas positivas na escola;
- Manter o engajamento nessa conta durante o período da formação pelo menos;
- Desenvolver o uso responsável e consciente da inteligência Artificial; - Construir designs aplicáveis a prática pedagógica nas redes sociais;
- Apropriação da cultura local;
- Incentivo a ações protagonistas dos estudantes;
- Colaborar com a formação continuada de docentes por meio das temáticas abordadas e de ações pedagógicas para o desenvolvimento de conteúdos propostos;
- Sensibilizar a comunidade escolar para a importância da realização de ações transformadoras (individuais e coletivas) nos locais onde estão inseridas.
- Acompanhar as Unidades envolvidas nos Projetos e nas ações planejadas para entender o impacto da formação
- Curso Optativo Anual – 40 h

Espaço Virtual – Google Sala de Aula – Atividades a cada 2 semanas

Objetivos de 2026:

Ao próximo ano, considerando as particularidades e necessidades da rede em cada período, propõe-se elaboração de atividades relacionadas ao eixo de tecnologia, dentro da matriz de conhecimento do Currículo da Cidade, mais especificamente em Tecnologias para a Aprendizagem podendo ser alguma das seguintes temáticas:

- Impressora 3D;

- Microbit (programação e comportamento);

- OctoStudio.

Acompanhamento no território:

Ações Previstas:

1. Articulação com as DRE's para definição de formato que faça

mais sentido para cada região;

2. Visitas ao término de cada semestre à unidade referência para diálogo com o público sobre a formação e acompanhamento do desenvolvimento dos projetos;

3. Acompanhamento quinzenal, via Google Forms, para melhoria contínua da formação disponibilizada aos educadores.

Vigência

O presente Acordo de Cooperação terá vigência de 02 (dois) anos a partir da data de assinatura do Termo, podendo ser prorrogado por igual período mediante

celebração de termo aditivo, desde que não haja manifestação contrária entre as partes, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias ao encerramento da parceria.

Impacto

As formações dadas pelo Instituto Reciclar visão impactar todos os professores da rede municipal e em torno de meio milhão de estudantes.

Cronograma

Ações	01	02	03	04	05	06
Acompanhamento do Programa Aluno Monitor						
Levantamento de Recursos e Estratégias possíveis a partir do Currículo da Cidade						
Levantamento de dados em conjunto com o Núcleo das necessidades formativas de acordo com o Programa						
Organização de Formações a partir de dados levantados						
Encontro 1 – Presencial – 3h Ideação: fase de explorar o universo da cidadania digital e suas interfaces.						
Encontro 2 – Assíncrono – 3h Aprofundamento de possíveis temas: LGPD; Redes sociais e Saúde Mental; Desinformação na web; Pensamento crítico e segurança na Internet; Propriedade intelectual e Inteligência artificial; Inovação Tecnológica e ética; Descarte de eletrônicos e sustentabilidade; vícios em tecnologia; Acessibilidade e tecnologia assistiva e gênero e tecnologia.						
Encontro 3 – Presencial ou Síncrono – 2h Definindo o tema, encontrando um problema e escolhendo um público-alvo.						
Encontro 4 – Assíncrono – 4h Abertura do projeto: TEMA/PROBLEMA/PROPÓSITO/PÚBLICO-ALVO/PRODUTO A SER DESENVOLVIDO						
Encontro 5 – Presencial – 3h Planejamento do projeto						
Encontro 6 – Assíncrono – 5h Execução do projeto parte 1 (utilizando gêneros digitais) - vídeos narrativos; vídeos estilos reels ou tiktok; podcasts; fanfiction; vídeos de entrevistas, TOP 10, AR/VR, vídeos com interatividade, 360°, videos de quadro branco, animação ou						

stop motion.						

Ações	07	08	09	10	11	12
Acompanhamento do Programa Aluno Monitor						
Organização de Formações a partir de dados levantados						
Acompanhamento in loco das unidades para verificação da execução do programa						
Encontro 7 – Presencial – 3h Execução do projeto parte 2 (utilizando gêneros digitais) - vídeos narrativos; vídeos estilos reels ou tiktok; podcasts; fanfiction; vídeos de entrevistas, TOP 10, AR/VR, vídeos com interatividade, 360°, videos de quadro branco, animação ou stop motion						
Encontro 8 – Assíncrono – 5h Execução do projeto parte 3 (utilizando gêneros digitais) - vídeos narrativos; vídeos estilos reels ou tiktok; podcasts; fanfiction; vídeos de entrevistas, TOP 10, AR/VR, vídeos com interatividade, 360°, videos de quadro branco, animação ou stop motion.						
Encontro 9 – Presencial ou Síncrono – 2h Finalização do projeto (utilizando gêneros digitais) - vídeos narrativos; vídeos estilos reels ou tiktok; podcasts; fanfiction; vídeos de entrevistas, TOP 10, AR/VR, vídeos com interatividade, 360°, videos de quadro branco, animação ou stop motion.						
Encontro 10 – Assíncrono – 7h Implementação do projeto (utilizando gêneros digitais) - vídeos narrativos; vídeos estilos reels ou tiktok; podcasts; fanfiction; vídeos de entrevistas, TOP 10, AR/VR, vídeos com interatividade, 360°, videos de quadro branco, animação ou stop motion.						
Encontro 11 – Presencial – 3h Fechamento do ano: compartilhamento de conhecimentos						

Ações	13	14	15	16	17	18
Acompanhamento do Programa Aluno Monitor						
Organização de Formações a partir de dados levantados						
Acompanhamento in loco das unidades para verificação da execução do programa						
Ações	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**
Acompanhamento do Programa Aluno Monitor						
Organização de Formações a partir de dados levantados						
Acompanhamento in loco das unidades para verificação da execução do programa						