



WEB GUARDIANS

NAVEGANDO COM SEGURANÇA NA INTERNET

ENTRE LIKES E LAÇOS: CONSTRUINDO
RELAÇÕES SAUDÁVEIS NA INTERNET



Cláudia Cristina Mota Dias
Leonardo Tadeu Vieira
Igor Fernando de Queiroz Souto
Tharley Eustáquio da Mota Silva

série
**POPULARIZAÇÃO
DO CONHECIMENTO**

VOLUME 7

**ENTRE LIKES E LAÇOS:
CONSTRUINDO RELAÇÕES
SAUDÁVEIS NA INTERNET**

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

Wagner de Paulo Santiago
Reitor

Dalton Caldeira Rocha
Vice-Reitor

Ivana Ferrante Rebello
Pró-Reitora de Ensino

Marlon Cristian Toledo Pereira
Pró-Reitor de Pós-Graduação

Maria das Dores Magalhães Veloso
Pró-Reitora de Pesquisa

Pablo Peron de Paula
Pró-Reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Rogério Othon Teixeira Alves
Pró-Reitor de Extensão

©Editora Unimontes

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Editora Geral

Conselho Editorial

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Gustavo Henrique Cepolini Ferreira
Ivana Ferrante Rebello
Leandro Luciano Silva Ravnjak
Luiz Henrique Carvalho Penido
Patrícia Takaki Neves
Tânia Marta Maia Fialho
Vanessa de Andrade Royo

Apoio:



Cláudia Cristina Mota Dias
Leonardo Tadeu Vieira
Igor Fernando de Queiroz Souto
Tharley Eustáquio da Mota Silva

VOLUME 7

ENTRE LIKES E LAÇOS: CONSTRUINDO RELAÇÕES SAUDÁVEIS NA INTERNET

EDITORA

Unimontes

Coordenadores da Coleção
Fábia Magali Santos Vieira
Alcino Franco de Moura Júnior
Christine Martins de Matos
Lérica Maria Mendes Veloso
Vanderson Gonçalves da Silva

Laura Silveira Fahel
Projeto gráfico, capa e diagramação

Antônio Durães de Oliveira Neto
Maria da Penha Brandim de Lima
Revisão linguística

Maria Clara Maciel de Araújo Ribeiro
Maria Gabriela de Souza
Luana Pereira Santos
Equipe Editorial

Este livro foi selecionado por edital e submetido a parecer duplo cego.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Entre likes e laços [livro eletrônico] : construindo relações saudáveis na internet / Cláudia Cristina Mota Dias...[et al.]. -- Montes Claros, MG : Editora Unimontes, 2026. -- (Coleção Webguardians : navegando com segurança na internet ; 7)
PDF

Outros autores: Leonardo Tadeu Vieira, Igor Fernando de Queiroz Souto, Tharley Eustáquio da Mota Silva.
Bibliografia.
ISBN 978-85-7739-793-8

1. Autoestima 2. Computadores - Medidas de segurança 3. Cyberbullying 4. Educação digital 5. Educação socioemocional I. Dias, Cláudia Cristina Mota. II. Vieira, Leonardo Tadeu. III. Souto, Igor Fernando de Queiroz. IV. Silva, Tharley Eustáquio da Mota. V. Série.

26-345184.0

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação e tecnologias digitais 371.33

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

©Editora Unimontes

Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro
Montes Claros - Minas Gerais - Brasil, CEP 39401-089 - Caixa Postal 126.
www.editora.unimontes.br | editora@unimontes.br

Filiada à 
Associação Brasileira
das Editoras Universitárias


EDITORA
Unimontes


Unimontes
Universidade Estadual de Montes Claros

VOLUMES DA COLEÇÃO WEBGUARDIANS

VOLUME 1

Antes de clicar: conhecer, prevenir, proteger

VOLUME 2

Explorando a internet

VOLUME 3

Guardiões da privacidade: protegendo seus dados

VOLUME 4

Aventuras na navegação: reconhecendo e evitando perigos na internet

VOLUME 5

Derrotando vilões: o *cyberbullying*

VOLUME 6

Identidade digital: construindo uma presença virtual segura e consciente na cultura digital

VOLUME 7

Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet

VOLUME 8

Universo gamer consciente: diversão com limites e valores

VOLUME 9

Direitos digitais: navegar com consciência e responsabilidade

SUMÁRIO



Apresentação da Coleção WebGuardians 9

Apresentação do Volume 7 12

1 Introdução 14

2 Conteúdos 16

3 Objetivos 17

4 Navegando juntos 18

5 Planejando o ensino 24

6 Mãos à obra 26

7 Integração do tema com outras disciplinas 49

8 Conectando saberes 51

9 Mais informações 53

10 Para explorar mais 55

Referências 57

APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO WEBGUARDIANS

Prezados(as) educadores(as), pais, mães e responsáveis,

Vivemos em uma era em que a presença digital é parte inseparável da vida cotidiana de crianças e adolescentes. A internet oferece inúmeras possibilidades de aprendizagem, comunicação e entretenimento, mas também expõe esse público a riscos que nem sempre compreendem plenamente, nem estão preparados para enfrentar sozinhos. Nesse cenário, torna-se essencial compreender como crianças e adolescentes reagem aos riscos presentes na internet e de que forma estratégias educativas e a mediação parental podem promover práticas de navegação segura e cidadania digital crítica.

Foi com esse propósito que nasceu o projeto de ensino da Universidade Estadual de Montes Claros, Unimontes, *WebGuardians: Navegando com Segurança na Internet*, aprovado e financiado pela FAPEMIG, em desenvolvimento na Escola Estadual João Miguel Teixeira de Jesus, em Montes Claros/MG. A iniciativa tem como objetivo orientar pais e professores para preparem as crianças e adolescentes da Educação Básica para o uso crítico, seguro e consciente da internet, com base em práticas educativas integradas à mediação familiar e escolar.

A presente coleção didática é fruto das ações do Grupo de Pesquisa HUB de Educação Digital, da

Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes. Ela foi cuidadosamente elaborada para auxiliar educadores, responsáveis e estudantes na compreensão dos desafios e possibilidades do ambiente digital, oferecendo abordagens lúdicas e educativas para uma convivência *online* ética e segura.

SOBRE A COLEÇÃO

Cada volume da coleção aborda um tema essencial da segurança digital, como a proteção de dados, o enfrentamento ao *cyberbullying*, a construção da identidade digital e o equilíbrio no uso das tecnologias. Veja abaixo a estrutura da série:

Volumes	Título
1	Antes de clicar: conhecer, prevenir, proteger
2	Explorando a internet
3	Guardiões da privacidade: protegendo seus dados
4	Aventuras na navegação: reconhecendo e evitando perigos na internet
5	Derrotando vilões: o <i>cyberbullying</i>
6	Identidade digital: construindo uma presença virtual segura e consciente na cultura digital
7	Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet
8	Universo gamer consciente: diversão com limites e valores
9	Direitos digitais: navegar com consciência e responsabilidade

Além de trazer materiais acessíveis e adaptados à realidade dos estudantes da Educação Básica, cada volume conta com seções dedicadas a educadores e familiares, incluindo orientações, propostas de atividades, sugestões de leitura e recomendações para mediação e diálogo com os jovens.

POR QUE WEBGUARDIANS?

Porque acreditamos que proteger não é isolar, e sim formar. A formação de jovens cidadãos digitais exige uma rede de apoio – entre escola, família e comunidade – que promova o uso consciente das tecnologias, a empatia nas interações e a responsabilidade no ambiente virtual.

Convidamos você a fazer parte desta rede. A coleção *WebGuardians* está à disposição para apoiar seu trabalho em sala de aula ou em casa, promovendo reflexões, ações preventivas e práticas educativas inovadoras.

• Em caso de dúvidas, sugestões ou interesse em parceria, acesse nossa plataforma WebGuardians para dialogar com a equipe, compartilhar experiências e acessar materiais complementares.

SEJAM BEM-VINDOS À NOSSA MISSÃO.

Junte-se aos *WebGuardians*. Vamos juntos construir uma internet mais segura e cidadã para todos.



APRESENTAÇÃO DO VOLUME 7

Prezados (as) professores(as),

É com grande satisfação que apresentamos a vocês o volume *Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet*.

Como já foi dito nos capítulos anteriores, estamos em um mundo que a cada dia se torna mais conectado. Crianças e adolescentes estão expostos a diversas influências *online* que podem afetar profundamente sua autoestima e bem-estar emocional. As redes sociais, embora proporcionem inúmeras oportunidades de interação e aprendizado, também podem ser um espaço de comparação constante, pressão por padrões irreais e, infelizmente, *cyberbullying*.

Gostaríamos de convidá-los a incorporar *Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet*. Acreditamos que, juntos, podemos preparar as nossas crianças e jovens para navegarem pelo mundo digital de forma segura, consciente e confiante.

Agradecemos profundamente o seu compromisso

com a educação e o desenvolvimento integral dos nossos estudantes. Estamos à disposição para qualquer esclarecimento e esperamos colaborar com vocês nesta importante missão.

Equipe WebGuardians

Cláudia Cristina Mota Dias

Igor Fernando de Queiroz Souto

Leonardo Tadeu Vieira

Tharley Eustáquio da Mota Silva

INTRODUÇÃO

Neste volume, intitulado *Entre likes e laços: construindo relações saudáveis na internet*, exploraremos a evolução da internet na sociedade e as contribuições das tecnologias digitais para a educação, que se tornaram cada vez mais integradas aos processos formativos e informativos. Essas ferramentas são essenciais tanto na realidade da sala de aula quanto na construção do futuro da educação. Daremos ênfase aos impactos na autoestima, associados às interatividades *online*, especialmente por meio das redes sociais e aplicativos em ambientes virtuais.

Apresentaremos atividades que promovem o ensino e a aprendizagem, com ênfase no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Por meio desses recursos, os educadores poderão fomentar uma formação crítica e reflexiva nos estudantes, levando em conta a cultura digital em que estão inseridos. Além disso, essas atividades contribuirão para o fortalecimento da autoestima e para uma conscientização saudável sobre o uso das tecnologias digitais.

Nesse contexto em que o ambiente virtual se entrelaça com a sala de aula, será possível e necessário reforçar os vínculos entre estudantes, professores(as) e toda a comunidade escolar. Isso também permitirá a promoção da autonomia dos estudantes e o desenvolvimento

de habilidades para enfrentar situações desafiadoras que surgem nesses espaços digitais.

Para enriquecer a abordagem do tema discutido neste volume, propomos a realização de rodas de conversa com os estudantes. Essas dinâmicas não apenas incentivam a participação ativa, mas também promovem um ambiente de aprendizado colaborativo. Utilizaremos tecnologias digitais, criando um espaço onde todos possam compartilhar suas perspectivas e experiências.

Dessa forma, buscamos não apenas alcançar os objetivos dos temas, mas também estimular o desenvolvimento emocional, a curiosidade, o pensamento crítico e a interação significativa entre os estudantes. Para alcançar esses objetivos, poderão ser utilizados jogos interativos e mídias sociais.

CONTEÚDOS

- ➡ A influência das redes sociais na autoestima: compreensão acerca de como a comparação *online* pode afetar a percepção de si mesmo.
- ➡ *Cyberbullying*: identificação, prevenção e estratégias para lidar com situações de *bullying* virtual.
- ➡ Construção de uma identidade digital saudável: incentivo à autenticidade e à responsabilidade nas interações *online*.
- ➡ Privacidade e segurança: orientações sobre como proteger informações pessoais e reconhecer possíveis ameaças na internet.
- ➡ Promoção de interações positivas: estímulo à empatia, ao respeito e ao apoio mútuo no ambiente digital.
- ➡ Fortalecimento da autoestima: atividades e dicas para ajudar os estudantes a desenvolverem uma relação saudável com a internet e consigo mesmos.

OBJETIVOS

- ➡ Abordar questões contemporâneas presentes nos meios digitais que afetam diretamente a vida dos estudantes.
- ➡ Desenvolver, através das atividades propostas, o trabalho com as competências socioemocionais: auxiliar no fortalecimento da inteligência emocional e resiliência dos estudantes.
- ➡ Propor atividades, estudos de caso e projetos que facilitem a aplicação dos conceitos sobre esta temática em sala de aula.

Resumindo, oferecer a vocês, professores(as), um recurso didático que não somente informe, mas também engaje educadores e estudantes em discussões significativas sobre a sua presença *online* e como ela impacta na autoestima e nos relacionamentos. Vamos lá! Muitas aprendizagens sobre proteção da autoestima nos meios digitais nos aguardam.

NAVEGANDO JUNTOS

A PROTEÇÃO EMOCIONAL NO MUNDO CONECTADO

A internet ocupa um papel muito importante no cotidiano das pessoas. Através dela, foi possível desenvolver tecnologias digitais que contribuíram para o desenvolvimento social, econômico, político e cultural. Na educação, não foi diferente: a tecnologia digital chegou para transformar os processos formativos e informativos, oportunizando o desenvolvimento de habilidades importantes para a formação. A internet está “explodindo na educação”. A educação presencial passou por modificações significativas, exigindo uma ressignificação das abordagens pedagógicas. As ferramentas tecnológicas tornaram-se essenciais, especialmente para os estudantes nativos da era digital. Além disso, essas ferramentas são fundamentais para a continuidade e a otimização da integração das mídias no processo de ensino-aprendizagem.

Na era digital, um dos maiores desafios é compreender os múltiplos papéis que assumimos ao navegar na internet. Não somos mais meros telespectadores; hoje, criamos, produzimos, compartilhamos e dialogamos constantemente, através das interações nos ambientes virtuais.

Se, em tempos remotos, existia uma escassez de informações, hoje temos acesso a um volume imenso de dados. Estamos conectados com milhões de pessoas,

recebemos uma infinidade de mensagens e estamos expostos a diversas opiniões, consumindo conteúdos de forma constante.

Esse fenômeno influencia nossos juízos de valor sobre nossa autoestima e nossa identidade, que assumem papéis diversos em relação ao pertencimento e ao poder de compra (Silva, 2024). Assim, essa alienação pode se manifestar na maneira como as pessoas se conectam e se identificam *online*, muitas vezes se distanciando de suas verdadeiras necessidades e desejos em função da pressão social e das expectativas criadas nas redes.

EDUCANDO PARA O PRESENTE E FUTURO: COMO A INTERNET PODE POTENCIALIZAR A AUTOESTIMA

Com o advento da internet e o avanço das tecnologias digitais, observamos um crescimento significativo nos processos educacionais e sociais. Atualmente, a internet não é apenas uma fonte vital de informação sobre os processos de ensino e aprendizagem e suas produções científicas, mas também uma ferramenta que possibilita a construção de novas formas de subjetividade e interação socioafetiva. Essa relação merece uma atenção especial no campo da educação, pois pode enriquecer as experiências de aprendizado e fortalecer a autoestima e as relações interpessoais.

A educação, nesse contexto, tornou-se um dos principais instrumentos de transformação para a inserção do indivíduo na sociedade, facilitando o acesso ao conhecimento, à informação e ao desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida. Uma educação de qualidade é, portanto, um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento sustentável de um país. No entanto, para que a educação

cumpra seu papel transformador e contribua para a autoestima dos estudantes, é necessário adequar sua estrutura às novas demandas sociais. Nesse sentido, é fundamental adotar uma abordagem inovadora que proporcione um ambiente de aprendizagem enriquecedor, estimulando não apenas o desenvolvimento de competências, mas também a autoconfiança e a valorização pessoal (Silva; Carlesso; Ghisleni, 2022).

Essa relação é fundamental no contexto educacional, pois as tecnologias digitais oferecem ambientes de aprendizagem mais interativos e colaborativos, permitindo que os estudantes participem ativamente da construção do seu próprio conhecimento (Moran, 2013). Essa mediação tecnológica não apenas enriquece o desenvolvimento cognitivo e social, mas também aprimora a forma como os estudantes se relacionam com o mundo ao seu redor.

A internet possibilitou diálogos sobre o choque de gerações, uma vez que os jovens, imersos em ambientes cada vez mais virtualizados, tendem a valorizar a interatividade e a participação ativa. Em contrapartida, pessoas mais velhas podem preferir métodos tradicionais, nos quais o(a) professor(a) é visto como mero transmissor de conhecimento. Essa diferença de abordagem pode impactar a autoestima dos estudantes, que buscam reconhecimento e validação em suas interações *online*.

À medida que nos aproximamos de um futuro marcado por avanços tecnológicos, como inteligência artificial, realidade aumentada e tecnologias digitais sustentáveis, é crucial refletir sobre como essas inovações moldaram as relações interpessoais e a construção da autoestima (Zhu *et al.*, 2021). Ambientes de aprendizado que valorizam a colaboração e a interação podem

não apenas facilitar a aquisição de conhecimento, mas também fortalecer a autoconfiança dos estudantes, preparando-os melhor para um mundo em constante transformação.

Nesse sentido, a sala de aula, ao incorporar meios tecnológicos, pode se transformar em um ambiente que apoia diferentes estilos de aprendizagem e fortalece a autoestima dos estudantes. Howard Gardner (1995), ao apresentar a teoria das múltiplas inteligências, enfatiza a importância de valorizar a diversidade de talentos. Nesse contexto, é essencial promover a personalização do ensino, desenvolver habilidades socioemocionais, adotar uma abordagem holística do conhecimento e incentivar a criatividade e a resolução de problemas (Gáspari; Schwarts, 2002). Portanto, a internet possui um grande potencial para fortalecer a autoestima. Quando utilizada de forma adequada, permite a exploração de aplicativos que consolidam os vínculos entre estudantes, professores(as) e a comunidade escolar. Além disso, possibilita a criação de conteúdo que contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e oferece espaços em ambientes virtuais que incentivam o compartilhamento de experiências e interesses (Ameen *et al.* 2022).

As redes sociais desempenham um papel central na vida dos estudantes, servindo como plataformas para o pertencimento e a interação social. A conscientização sobre o uso responsável dessas ferramentas e as formas de proteção necessárias são questões fundamentais que devem ser discutidas em sala de aula. É essencial incentivar a pesquisa e a reflexão crítica sobre a representatividade das mídias sociais na vida dos alunos, além de explorar como esses espaços podem ser utilizados para enfrentar os desafios

cotidianos. O gerenciamento emocional e a conscientização sobre a autoimagem são aspectos cruciais nesse contexto, contribuindo para o desenvolvimento de uma identidade saudável e autoconfiante (Vogel *et al.*, 2014). Em contrapartida, o(a) professor(a) também é mediado por interações constantes e orientado em sua prática pelas mídias. Como formador de opinião, ele se vê influenciado pelos meios tecnológicos, que podem impactar sua autoestima. Essa dinâmica revela a necessidade de que os educadores não apenas naveguem por essas plataformas, mas também reflitam sobre seu papel e as implicações que essas interações têm em sua formação profissional e pessoal.

Entretanto, como trabalhar essa infinidade de fluxos de conhecimento? Como compreender sua propriedade? Em tempos de intensa atividade nas redes sociais, como separar fatos de opiniões e distinguir o verdadeiro do falso? E, mais importante, como fortalecer a autoestima dos estudantes nesse contexto? Nesse sentido, o papel do(a) professor(a) é fundamental para ensinar a pensar criticamente. Para isso, precisamos de educadores que promovam a “pedagogia do encontro” (Nóvoa; Alvim, 2021), criando um ambiente onde o diálogo e a reflexão se tornem ferramentas essenciais para o aprendizado e para o fortalecimento da autoestima do estudante.

Tardif (2014) afirma que os saberes necessários do(a) professor(a) para desenvolver seu ofício não se limitam a conteúdos bem explanados em salas de aula, mas abrangem uma grande diversidade de situações, relações, objetos, questões e problemas que constituem o trabalho docente e que dialogam entre si.

Quando os(as) professores(as) utilizam seu conhecimento para criar um ambiente de aprendizado inclusivo e

acolhedor, onde as individualidades são respeitadas e valorizadas, eles ajudam os estudantes a se sentirem reconhecidos e confiantes. Assim, a atuação do(a) professor(a) não apenas transmite conhecimento, mas também contribui para a formação de uma identidade positiva e autoconfiante nos alunos sem desconsiderar o meio tecnológico em que ele vive, uma vez que é uma realidade.

Por sua vez, a autoestima é fortalecida ao longo de todo o processo de ingresso na escola e pelas experiências que são construídas durante a formação e o desenvolvimento do estudante. As tecnologias podem contribuir de maneira significativa para a promoção do bem-estar, oferecendo recursos que facilitam a interação, a expressão pessoal e o acesso a informações. Ao criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e inclusivo, as tecnologias ajudam os alunos a se sentirem valorizados e confiantes em suas habilidades, potencializando assim sua autoestima (Ameen *et al.*, 2022).



Para saber mais:

PECK, Patrícia. *Cyberbullying: o que você precisa saber*. São Paulo: Saraiva, 2013.

A obra *Cyberbullying: o que você precisa saber*, de Patrícia Peck, aborda os principais aspectos do *cyberbullying*, oferecendo orientações legais e práticas para a prevenção e o combate a essa prática.

Peck explica o conceito de *cyberbullying*, seus impactos emocionais e sociais nas vítimas e apresenta orientações para pais, educadores e profissionais de tecnologia sobre como identificar, prevenir e lidar com esse problema no ambiente digital.

PLANEJANDO O ENSINO

Lembre-se de que este volume trata da dimensão emocional da experiência virtual. Assim, todas as atividades que serão aplicadas devem ser estudadas com afinco, e, você, professor(a), deverá ter clareza da pertinência da atividade com o tema. Ilustrar para os estudantes pode ser útil, caso algum deles não entenda “sobre o que está sendo trabalhado.”

1. **Primeiro você verá uma situação problema relacionada com o tema para análise;**
2. **Será sugerido um material audiovisual para embasar as discussões (vídeos, jogos, gamificações etc.);**
3. **Serão apresentadas questões para embasar as discussões;**
4. **Você também verá algumas atividades para promover a exposição dialogada sobre o tema**

Exemplo:

Orientações

1. Antes de assistir ao vídeo, explique a ficha técnica para os estudantes: quem o produziu, onde foi disponibilizado (informe na nota de rodapé).
2. Assista ao vídeo para identificar o que é um vírus de computador.
3. Abra a fala para discussão, ouvindo as hipóteses dos estudantes.

MÃOS À OBRA

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA ABORDAR O TEMA

ATIVIDADE I: LINHA DO TEMPO VIRTUAL

Nesta atividade, os estudantes serão orientados a revisitar antigas postagens nas redes sociais, traçando uma linha de tempo para comparar e refletir sobre as particularidades da autoestima na internet, tal qual a ilustração da Figura 1, cuja simbologia demonstra não um processo isolado, mas compartilhado e mediado pelo(a) professor(a).

Objetivo	Esta atividade tem como objetivo orientar a navegar de maneira consciente na internet e fortalecer a sua autoestima através da interação <i>online</i> .
Habilidades	De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os estudantes devem construir suas percepções de si mesmos e do mundo ao seu redor. Nesta atividade, os estudantes terão a oportunidade de dialogar sobre suas experiências e interesses. A atividade estimula a interação entre os estudantes, promovendo o compartilhamento de conhecimentos e histórias, o que enriquece o aprendizado coletivo e fortalece os vínculos entre os colegas. Exemplo: EM13LGG503.
Etapa do Ensino/ Faixa etária	Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.
Material	Papel, lápis, tesoura e cola e acesso à internet.

Figura 1: Representação da atividade Linha do tempo virtual



Fonte: Elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.

1.1. Orientações

- 1. Preparação da atividade:** antes de iniciar, leia atentamente as instruções para garantir que os estudantes compreendam claramente o objetivo da atividade e sua importância.
- 2. Cronograma de aplicação:** siga o cronograma estabelecido, respeitando os tempos para cada etapa, a fim de manter a fluidez da atividade e garantir que todos os objetivos sejam alcançados.
- 3. Formação de grupos:** organize os alunos em pequenos grupos de 4 pessoas. Isso permitirá que eles dialoguem de forma produtiva, compartilhando ideias e experiências sobre a atividade proposta.
- 4. Nota de rodapé:**¹ links das redes sociais.

1 Instagram: www.instagram.com; Facebook: www.facebook.com; Twitter: www.twitter.com.

1.2 PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 50 minutos
2. Modalidade: Híbrida
3. Acesso às redes sociais: Os alunos deverão acessar suas contas no Facebook e Instagram. Os alunos que não tiverem redes sociais poderão fazer em duplas com os colegas que já as têm.
4. Coleta de conteúdo: Cada aluno ou duplas deve baixar imagens, mensagens e textos que postaram desde que começaram a usar essas plataformas, focando desde sua primeira experiência até o momento atual. Também podem descrever a situação através da escrita na linha do tempo virtual.
5. Criação da linha do tempo virtual: Após a coleta, os estudantes irão confeccionar uma linha do tempo virtual, organizando os conteúdos de forma cronológica.
6. Formação de grupos: Após a criação da linha do tempo, os alunos serão divididos em grupos de 4 pessoas. Cada estudante apresentará sua linha do tempo para os colegas, compartilhando suas experiências.
7. Discussão em grupo: Durante as apresentações, os alunos terão a oportunidade de trocar experiências, discutir os pontos positivos e negativos de suas vivências nas redes sociais e refletir sobre os aprendizados. Encoraje os alunos a falarem sobre como percebem a si mesmos na rede antes e depois da atividade.

MODELO DE ATIVIDADE

Esta é apenas uma possibilidade dos resultados que a construção da linha do tempo virtual poderá

proporcionar em sala de aula. Claro que você, professor(a), tem total autonomia para sugerir alterações estruturais nas produções de seus estudantes.

Figura 2: Linha do tempo virtual



Fonte: Elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.

ATIVIDADE II: PAINEL DAS QUALIDADES

Todos nós temos qualidades e defeitos. Na web, é comum encontrarmos perfis com pessoas que parecem perfeitas. Geralmente, as descrições que fazem de si mesmas são excelentes e os defeitos são comumente “escondidos”. O que descrever sobre nós mesmos? É necessária alguma cautela? Quando nos relacionamos na web, estamos sempre nos relacionando com uma pessoa real ou com as descrições que ela fez de si mesma? Esta atividade conecta os diferentes ambientes interativos (família, escola, etc.) com as emoções que os circundam, podendo evidenciar as particularidades dos sujeitos, expressas na Figura 2 pela representatividade do que pode surgir com a execução desta atividade.

Objetivo	Promover uma reflexão crítica sobre seus relacionamentos sociais, como: escola, ambiente familiar e relacionamentos interpessoais.
Habilidades:	<p>A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê, como sua 9ª competência para a educação básica, que o estudante aprenda a exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p> <p>Esta atividade ajuda os estudantes a refletirem sobre suas emoções e sentimentos, permitindo que o(a) professor(a) compreenda melhor as subjetividades de cada um.</p>

	<p>Neste espaço, os educandos têm a oportunidade de discutir a dinâmica familiar, o ambiente escolar e suas aspirações futuras.</p> <p>Perguntas norteadoras, como “O que você deseja ser quando crescer?”, facilitam essa reflexão, tornando suas características e desejos mais evidentes nos processos educacionais em que estão inseridos.</p>
<p>Etapa do Ensino/ Faixa etária:</p>	<p>Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.</p>
<p>Material</p>	<p>Papel cartão na cor branca, tesoura, lápis preto, lápis de colorir, hidrocor, palito transparente para enfeite de plaquinhas.</p>

Figura 3: Representação da atividade Painel das Qualidades



Fonte: Elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.

2.1. Orientações

- 1. Preparação da atividade:** antes de iniciar, leia atentamente as instruções para garantir que os estudantes compreendam claramente o objetivo da atividade e sua importância.
- 2. Cronograma de aplicação:** siga o cronograma estabelecido, respeitando os tempos para cada etapa, a fim de manter a fluidez da atividade e garantir que todos os objetivos sejam alcançados.
- 3. Formação de grupos:** organize os estudantes em pequenos grupos de 4 pessoas. Isso permitirá que eles dialoguem de forma produtiva, compartilhando ideias e experiências sobre a atividade proposta.

2.2. PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 60 minutos
2. Tempo de apresentação: 5 minutos por aluno
3. Modalidade: híbrida
4. Atividade: os estudantes deverão copiar emojis disponíveis nas redes sociais que representem situações que vivenciaram, sejam elas positivas ou negativas. Essa atividade visa facilitar a expressão emocional.
5. Apresentação: cada estudante terá aproximadamente 5 minutos para apresentar seu emoji, explicando o significado e a experiência relacionada a ele.
6. Discussão mediadora: o(a) professor(a) poderá guiar a discussão após as apresentações, explorando os temas abordados para fortalecer a relação entre professor(a) e aluno, além de contribuir para o desenvolvimento da autoestima dos estudantes.

MODELO DE ATIVIDADE

Segue, abaixo, um resultado hipotético de como as produções finais dos estudantes poderiam ficar, facilitando para seu processo de mediação enquanto professor(a) responsável pela turma.

Figura 4: Resultado hipotético das produções



Fonte: Google Imagens (exemplo de emojis) em out. 2024.

ATIVIDADE III: ENTRE LINKS E COMENTÁRIOS: DANDO VOZ AO QUE NOS MOVE

Esta atividade oportuniza pesquisas em diferentes plataformas das quais os estudantes se valerão para expressar suas observações, bem como reflexões de forma crítica e criativa. Assim, o uso dos conteúdos presentes nas mídias sociais servirá como ponto de partida para essas discussões. A multiplicidade dessas plataformas e de seus recursos pode ser visualizada na Figura 3.

Objetivo	Proporcionar aos educandos a oportunidade de expressar suas opiniões por meio dos conteúdos disponíveis nas mídias sociais, promovendo o desenvolvimento de habilidades de multiletramentos.
Habilidades	<p>A BNCC procura contemplar a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos, desde aqueles basicamente lineares, com baixo nível de hipertextualidade, até aqueles que envolvem a hipermídia. Da mesma maneira, imbricada à questão dos multiletramentos, essa proposta considera, como uma de suas premissas, a diversidade cultural. Sem aderir a um raciocínio classificatório reducionista, que desconsidera as hibridizações, apropriações e mesclas, é importante contemplar o cânone, o marginal, o culto, o popular, a cultura de massa, a cultura das mídias, a cultura digital, as culturas infantis e juvenis, de forma a garantir uma ampliação de repertório e uma interação e trato com o diferente.</p> <p>Esta atividade proporciona aos educandos a oportunidade de expressar suas opiniões por meio dos conteúdos disponíveis nas mídias sociais, promovendo o desenvolvimento de habilidades de multiletramentos. É um momento que favorece um diálogo aberto e construtivo entre os estudantes.</p> <p>Neste espaço, o(a) professor(a) pode trabalhar temas específicos do conteúdo da aula, conectando-os a informações da internet, o que enriquece a discussão. Essa abordagem não apenas promove o protagonismo e a reflexão crítica dos alunos, mas também os prepara para navegar em um mundo cada vez mais digital e multimodal, essencial para a formação de cidadãos críticos e informados.</p> <p>Exemplos: competência nº 10, das “Competências específicas de língua portuguesa para o ensino fundamental”: EF69LP01 a EF69LP05; EM13LGG101 a EM13LGG105.</p>
Etapa do Ensino/ Faixa etária	Anos Finais do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
Material	Acesso à internet e aplicativo de apresentação.

Figura 5: Representação da atividade Entre links e comentários: dando voz ao que nos move



Fonte: elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.

3.1. Orientações

1. Preparação da atividade: antes de iniciar, leia atentamente as instruções para garantir que os alunos compreendam claramente o objetivo da atividade e sua importância.
2. Cronograma de aplicação: siga o cronograma estabelecido, respeitando os tempos para cada etapa, a fim de manter a fluidez da atividade e garantir que todos os objetivos sejam alcançados.
3. Formação de grupos: organize os estudantes em pequenos grupos de 4 pessoas. Isso permitirá que eles dialoguem de forma produtiva, compartilhando ideias e experiências sobre a atividade proposta.
4. Nota de rodapé²: links das redes sociais.

² Instagram: www.instagram.com; Facebook: www.facebook.com; Twitter: www.twitter.com.

3.2. PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 60 minutos
2. Tempo de apresentação: 10 minutos por enunciado
3. Modalidade: Híbrida
4. Atividade: o(a) professor(a) apresentará enunciados sobre temas importantes a serem discutidos em grupo; esses temas podem ser pesquisados na internet, utilizando diversos sites.
5. Resultado: Essa atividade possibilita que os alunos compreendam melhor o universo em que estão inseridos e suas próprias dificuldades, inclusive emocionais, de busca, ou de redes sociais que retratem problemas sociais, econômicos, políticos, educacionais, de saúde, entre outros.
6. Apresentação: Cada grupo terá 10 minutos para opinar sobre o tema, compartilhando suas perspectivas e reflexões.

MODELO DE ATIVIDADE

A seguir, você encontrará dois exemplos de postagens retiradas do Instagram. Com base nelas, suas intervenções poderão ser guiadas com mais precisão, direcionando, por exemplo, para a possibilidade de análise dos elementos específicos da construção de sentido, como a relação entre imagem e texto, o possível uso de hashtags, a credibilidade das fontes e os apelos emocionais.

Figura 6: Postagens retiradas do Instagram



Fonte: Instagram @brasildefato em out. 2024.

ATIVIDADE IV: REDE SOCIAL POSITIVA

Nesta atividade, o resgate à valorização da conexão entre pessoas é o fenômeno comunicativo central, posto que o incentivo dos estudantes a se tornarem autores de mensagens construtivas poderá suceder a simbologia de uma rede social que seja mais afetiva, empática e acolhedora, como a representação da Figura 4.

<p>Objetivo</p>	<p>Incentivar os estudantes a produzirem conteúdos que visam contribuir para o desenvolvimento da sociedade e da autoestima.</p>
<p>Habilidades:</p>	<p>A BNCC preconiza que os estudantes devem desenvolver a competência de agir, pessoal e coletivamente, com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. Devem aprender a tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. Estabelece a necessidade de desenvolver na criança e no jovem a consciência de que eles podem ser agentes construtores de uma sociedade mais democrática, justa, solidária e sustentável.</p>

	Exemplos: trata-se da segunda competência das “Competências específicas de linguagens para o ensino fundamental” e das “Competências específicas de linguagens e suas tecnologias para o ensino médio”: EF04GE01, EF02HI08, EF15LP05, EM13LGG305, EM13CHS606.
Etapas do Ensino/ Faixa etária:	Anos Iniciais do Ensino Fundamental I e II, Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.
Material	Papel cartão na cor branca, hidrocor e cordão.

Figura 7: Representação da atividade rede social positiva da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.



Fonte: elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Microsoft Designer em out. 2024.

4.1 Orientações

1. Preparação da atividade: comece lendo as orientações cuidadosamente com os estudantes para garantir que todos compreendam os objetivos.
2. Cronograma de aplicação: reserve 10 minutos para que os estudantes confeccionem suas mensagens, incentivando a criatividade e a reflexão.
3. Organização das apresentações: cada estudante terá 5 minutos para compartilhar sua mensagem com a turma. Após a apresentação, cada um deverá atribuir a mensagem a um colega, promovendo um ambiente de empatia e apoio mútuo.

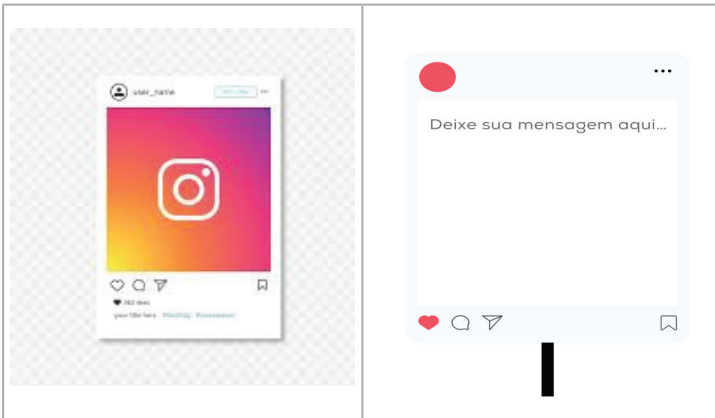
4.2. PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 60 minutos.
2. Tempo de apresentação: 5 minutos para cada estudante compartilhar sua mensagem.
3. Modalidade: Híbrida.
4. Discutir com os estudantes sobre postagens nas redes sociais (como o Instagram), qual o objetivo; quais tipos etc.
5. Analisar algumas postagens de acordo com a faixa etária da turma (apresentar posts que exaltam as qualidades das pessoas).
6. O(a) professor(a) deve criar um modelo de um post de Instagram em branco (veja o modelo no fim destas orientações).
7. Os estudantes deverão criar uma mensagem positiva no formato de um post do Instagram, que será colocada sobre a cabeça de um colega, simbolizando a transmissão de encorajamento e apoio.
8. Essa atividade permitirá que os alunos desenvolvam o autocuidado e o cuidado com os outros, promovendo empatia e contribuindo para o fortalecimento da autoestima coletiva.

MODELO DA ATIVIDADE

Veja, abaixo, um exemplo de estrutura de postagem do Instagram para utilizar na atividade de escrita criativa dos estudantes. Ao esquematizar os elementos típicos de uma publicação, como imagem, legenda e hashtags, os estudantes poderão refletir sobre como cada componente contribui para a construção de sentido e para o engajamento do público, ao passo que, de modo criativo, elaborarão mensagens positivas, responsivas e éticas.

Figura 8: Estrutura de postagem do Instagram



Fonte: Google Imagens em out. 2024.

ATIVIDADE V: MAPA DA AUTOESTIMA

Com base na reflexão sobre a autoimagem, bem como no gerenciamento das emoções, esta atividade utiliza elementos comuns das redes sociais para contextualizar o processo de autoconhecimento, como representado na Figura 5. Pela construção de um mapa da autoestima, os estudantes poderão identificar suas potencialidades e o que desejam preservar em sua vida emocional.

Objetivo	Contribuir para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, aprendendo a cuidar da saúde física e emocional.
Habilidades:	A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao propor a Competência nº 8 (desenvolver o autoconhecimento e autocuidado) apresenta a importância de as crianças e jovens conhecerem-se, apreciarem-se e cuidarem de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas. Exemplos: EF03LP17, EF15LP12, EF03LP17, a relação com as “Competências específicas de linguagens e suas tecnologias para o ensino médio”: EM13LGG503, dentre outras
Etapa do Ensino/ Faixa etária:	Anos Iniciais do Ensino Fundamental I, Anos Finais do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
Material	Papel A4, lápis preto, cola, lápis de colorir e tesoura.

Figura 9: Representação da atividade mapa da autoestima



Fonte: elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Chat GPT

3.5 em out. 2024.

5.1. Orientações

1. Preparação da atividade: assista ao vídeo de uma professora sobre as habilidades socioemocionais: Habilidades socioemocionais na BNCC. O foco será o desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos estudantes.
2. Cronograma de aplicação: reserve 90 minutos para que se possa trabalhar a autoestima dos estudantes por meio da linguagem corporal e verbal.
3. Organização das apresentações: à medida que os alunos constroem seu mapa emocional, eles terão a oportunidade de lidar com seus sentimentos, emoções e experiências, relembrando momentos significativos que contribuíram para seu bem-estar. O(a) professor(a) mediará as expressões verbais e emocionais de cada estudante.

5.2. PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 1h e 30 min.
2. Tempo de apresentação: 5 minutos por estudante.
3. Modalidade: híbrida.
4. Atividade: os estudantes receberão uma folha com a imagem de um mapa emocional. Nela, deverão preencher com adjetivos que destaquem suas potencialidades e habilidades (por exemplo: inteligente, bonito(a), esforçado(a), dedicado(a), entre outros). Em seguida, receberão pequenos recortes de elementos utilizados no Instagram, como “compartilhar”, “curtir”, “comentar” e “bloquear”. Cada aluno deverá colar esses recortes nos espaços do mapa no qual expressaram suas emoções, indicando o que desejam compartilhar ou resguardar.
5. Apresentação: cada estudante terá cerca de 5 minutos para apresentar seu mapa emocional e discutir suas

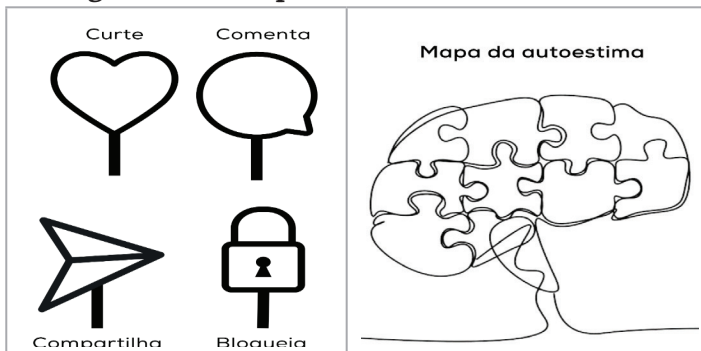
escolhas, permitindo uma troca rica de experiências.

6. Discussão mediadora: o(a) professor(a) atuará como facilitador, ajudando os estudantes a aprofundarem a compreensão de seus sentimentos e emoções, especialmente em relação aos aspectos do mapa que gerarem mais dificuldade. Esse é o momento ideal para reforçar a importância da autoestima e promover um diálogo aberto e construtivo.

MODELO DE ATIVIDADE

Caso você, professor(a), não disponha de um modelo previamente pesquisado para executar esta atividade, disponibilizamos abaixo, dois formatos de atividade para auxiliarem na construção do mapa emocional.

Figura 10: Exemplos de formatos de atividade



Fonte: Google Imagens em out. 2024.

ATIVIDADE VI - CINE AUTOESTIMA

Nesta atividade, o(a) professor(a) terá a oportunidade de apresentar cenas de filmes infantis que abordam situações desafiadoras e promovem o desenvolvimento da autoestima, tal qual a cena ilustrada na Figura 6.

Através do cinema e da arte em geral, podemos captar a atenção dos espectadores e instigar reflexões profundas sobre a própria identidade e valor pessoal.

Neste espaço de aprendizado, o educador será um facilitador, convidando os estudantes a explorarem suas reações e sentimentos em relação às cenas apresentadas. “Como essas histórias ressoam em suas próprias experiências? Quais lições podem ser extraídas dos desafios enfrentados pelos personagens?”

Esse momento de identificação não apenas enriquece a compreensão emocional dos alunos, mas também os encoraja a se posicionar de forma mais confiante diante de suas próprias dificuldades. Ao compartilharem suas percepções, eles constroem um ambiente de apoio mútuo e descoberta, onde cada um pode refletir sobre seu potencial e a importância da autovalorização.

Objetivo	Colaborar para o fortalecimento da autoestima e ensinar aos estudantes a cuidarem da saúde física e emocional.
Habilidades:	A BNCC propõe desenvolver o autocohecimento e autocuidado — trata-se da competência de conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
Etapas do Ensino/Faixa etária:	Anos Iniciais do Ensino Fundamental I, Anos Finais do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
Material	Internet, caixa som, computador, datashow ou Smart TV.

Figura 11: Representação da atividade cine autoestima



Fonte: elaborada pelos autores com auxílio da inteligência artificial do Chat GPT 3.5 em out. 2024.

6.1 Orientações

1 - Preparação da atividade: assista antecipadamente os 4 vídeos sugeridos aqui. Escolha um dos vídeos curtos e um desenho animado mais longo ou um filme para apresentá-los à turma, de acordo com a faixa etária. Atente-se ao tempo disponível para a atividade.

1. Turma da Mônica - autoestima (clique no link a seguir):
Turma da Mônica - Autoestima
2. A história da estrela: A estrela (história infantil para estimular a autoestima da criança). Esse pequeno vídeo traz uma reflexão para as crianças não se compararem às outras e se sentirem inferiores às demais.

3. Desenho animado Lambert, o cordeiro - <https://www.dailymotion.com/video/x22p4hq>
4. Filme “O touro Ferdinando” - O touro Ferdinando.
5. Filme “Divertida mente” (precisa-se baixá-lo ou garantir acesso, possivelmente pago) - <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/divertida-mente/uzQ2ycVDi2IE>
6. Para adolescentes (Fundamental II e Ensino Médio): filme “Turma da Mônica: lições” (comprado ou alugado).

2 - Cronograma de aplicação:

1. Apresente primeiro os vídeos 1 ou 2 para a turma.
2. Em seguida, de acordo com a faixa etária, apresente o desenho animado “Lambert, o cordeiro”, ou “O touro Ferdinando”, ou “Divertida mente”, ou “A turma da Mônica: lições.” Esteja atento à duração do filme escolhido.

3 - Organização das apresentações: após a apresentação, pergunte a eles o que “acharam” do filme, se gostaram, o que gostaram e o que não gostaram.

Pergunte à turma o que eles entenderam sobre a história apresentada.

Peça a eles que apresentem as características do personagem principal.

Pergunte à turma o que eles perceberam do comportamento que era esperado desses personagens; como se sentiram por estarem naquela situação.

Refleta com a turma sobre “aprendermos a ser de um jeito e o que os outros esperam da gente.” Contextualize sobre como a autoestima pode ser afetada quando agimos ou deixamos de agir conforme o “melhor de nós.”

6.2 PASSO A PASSO:

1. Tempo de aplicação: 120 minutos (máximo), organizados para garantir uma fluidez nas apresentações e discussões.
2. Tempo de apresentação: cada cena analisada terá uma duração máxima de 5 minutos, permitindo que os estudantes analisem a mensagem principal.
3. Modalidade: a atividade será conduzida de forma híbrida, combinando exibições de vídeo com discussões presenciais ou *online*.
4. Atividade: o(a) professor(a) apresentará vídeos e/ou filmes que se relacionam com a temática da autoestima, escolhendo aqueles que melhor ressoem com a faixa etária e as experiências dos alunos.
5. Apresentação: após cada “cena” de análise, o grupo terá cerca de 10 minutos para dialogar sobre o que assistiu. O(a) professor(a) incentivará a troca de ideias, fazendo perguntas que estimulem a reflexão sobre as emoções e lições presentes na cena.
6. Resultado: esta atividade possibilita uma reflexão profunda, contribuindo para o fortalecimento da autoestima dos alunos, à medida que eles compartilham suas experiências e identificam-se com os desafios enfrentados pelos personagens.

MODELO DE ATIVIDADE

A seguir, estão disponíveis dois cartazes de filmes que funcionam como sugestão para a prática interventiva elaborada nesta seção de atividade.

Figura 12: Cartazes de filmes sugeridos



Fonte: Google Imagens em out. 2024.

Avaliação: como avaliar os estudantes no que tange a este conteúdo? O processo de avaliação é sempre fruto da autonomia do(a) professor(a). No entanto, sugerimos alguns critérios que possam, talvez, nortear este momento:

- a) Valorize toda e qualquer produção do estudante que foi ao encontro do tema;
- b) Tente coletar e registrar a respectiva produção durante as atividades através de fotografias, escaneamento e vídeos.
- c) Analise o crescimento do estudante por meio do processo que ele percorreu: o que ele apresentava “antes do seu trabalho” e o que apresenta “depois da sua intervenção.”
- d) No caso das atividades orais, tome nota do que os alunos manifestaram e, se necessário, avalie o grupo como um todo quando a discussão envolver as falas de vários membros da equipe.

INTEGRAÇÃO DO TEMA COM OUTRAS DISCIPLINAS

Neste momento, apontamos outra possibilidade de enriquecer as experiências com relação ao uso consciente da internet. É muito importante construir coletivamente atividades (como pequenos projetos) em que haja a convergência das diversas disciplinas: língua portuguesa, ciências, matemática, história e educação física, para que os alunos compreendam o tema de maneira ampla e aplicada a diferentes contextos.

ALGUNS EXEMPLOS DE PROJETOS EM QUE PODEM SER DESENVOLVIDOS OS TEMAS DO MÓDULO:

Exemplo de projeto 1 (Anos Iniciais do Ensino Fundamental): criação de uma história em quadrinhos sobre uma criança navegando na internet de maneira segura, em que um dos personagens começa a criticar os seus amiguinhos(as).

Alguns amiguinhos(as) começaram a se sentir tristes e a pensarem que não eram tão legais, tão bonitos(as) e tão interessantes, conforme o personagem crítico estava afirmando. Contudo, na escola dessa história, as professoras começaram a fazer um projeto sobre “conhecendo a nós mesmos x o que os outros pensam sobre nós.” Daí, os amiguinhos(as) se uniram e ajudaram uns aos outros para que todos reconhecessem o seu valor, as suas qualidades,

e não se sentissem mais tristes como antes. Sugestão de IA que gera HQs: <https://aicomicfactory.com/pt>.

Exemplo de projeto 2 (Anos Finais do Ensino Fundamental): desenvolvimento de um jornal digital na escola, no qual os alunos podem publicar notícias sobre fatos em que crianças ou adolescentes foram vítimas de *cyberbullying* ou de outras situações na web que resultaram em adoecimento psíquico ou emocional. Dessa forma, podem dar uma ênfase na dimensão em que a autoestima foi afetada. É interessante que “o(a) jornalista” emita algum tipo de comentário acerca da notícia.

Exemplo de projeto 3 (Ensino Médio): em sala de aula, criem um roleplay (uma pequena peça de teatro, ou ensaio de papéis) em que os alunos dramatizem uma situação que eles conhecem na realidade (que diz respeito à vida virtual), em que situações de *cyberbullying*, ou críticas, ou reações de haters, dislikes, entre outras, tiveram influência na dimensão psicológica do(a) adolescente e retratam a dimensão dos pensamentos negativos de “menos-valia,” sentimentos e emoções.

CONECTANDO SABERES

Você, professor(a), é convidado a participar ativamente da rede *WebGuardians*, colaborando com seus conhecimentos, experiências e boas práticas por meio do Hub de Educação Digital, uma plataforma criada pela Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). O Hub foi desenvolvido para facilitar o intercâmbio de ideias e recursos pedagógicos entre educadores, promovendo um ambiente de colaboração que valoriza o ensino e o aprendizado digital.

Nele você poderá compartilhar suas práticas pedagógicas inovadoras, materiais complementares, vídeos tutoriais, jogos interativos e outras ferramentas que enriquecem suas aulas. Ao participar, não só ajudará outros educadores a aprimorarem suas metodologias, como também se beneficiará das soluções e abordagens compartilhadas por outros colegas.

Para facilitar seu acesso, disponibilizamos um QR Code, que o levarão diretamente ao Hub de Educação Digital da Unimontes. Lá, será possível registrar suas experiências e colaborar com uma rede de educadores que, assim como você, estão comprometidos com o uso consciente e inovador das tecnologias digitais no ambiente educacional.

**QR Code para
acesso ao Hub de
Educação Digital**



Fonte: WebGuardians
(2024).

Os itens compartilhados e aprovados por uma equipe de especialistas serão disponibilizados no repositório do Hub. Essa iniciativa visa promover uma cultura de troca de saberes, estimulando a colaboração e a inovação entre professores(as). Ao compartilhar suas experiências e práticas pedagógicas, você contribuirá para o desenvolvimento de uma educação digital mais inclusiva e colaborativa, alinhada às demandas contemporâneas. Junte-se à rede e ajude a transformar o aprendizado digital para seus alunos e colegas!

Professores e professoras, compartilhem conosco, também, na rede do *WebGuardians*, seus conhecimentos, suas experiências e atividades através da Plataforma Digital *WebGuardians*, um espaço para compartilharmos materiais complementares, vídeos tutoriais, jogos interativos, fórum e, principalmente, troca de experiências entre educadores, promovendo formas de conexão entre educadores e o compartilhamento de práticas pedagógicas sobre o uso consciente da internet. Compartilhem conosco suas experiências, pois temos certeza de que temos muito o que aprender com vocês!

MAIS INFORMAÇÕES

Objetivando oferecer suporte a nível de aprofundamento teórico, elencamos, a seguir, uma pequena bibliografia, da qual vocês, na condição de professores(as), poderão se valer para compreenderem efetivamente sobre os impactos da tecnologia e do ambiente digital no desenvolvimento humano, nas relações sociais e na dinâmica familiar. Juntos, os trabalhos oferecem um panorama crítico acerca dos desafios de uma sociedade cada vez mais imersa no universo digital.

ABREU, C. *Dependência digital: manual de prevenção e enfrentamento*. São Paulo: Artmed, 2017.

CARR, N. *A mente na era digital: o impacto da internet sobre o nosso cérebro*. São Paulo: Agir, 2011.

CHAPMAN, G.; PELLICANE, A. *Crianças digitais: como ajudar seus filhos a navegar no mundo da tecnologia*. São Paulo: Mundo Cristão, 2015. (disponível também no Kindle)

DA-RIN, M.; VIVEIROS, E. *O vírus da solidão: como a internet está fazendo os jovens mais solitários*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

KANG, S. *Tecnologia na Infância: criando hábitos saudáveis para crianças em um mundo digital*. São Paulo: Melhoramentos, 2021.

NABUCO, C. *et al.*; *Família & Tecnologia*: promoção do uso inteligente da tecnologia no seio da família. Brasília: Ministério da mulher, da Família e dos Direitos Humanos, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2021/fevereiro/CardenoFamiliaeTecnologiaPromoodousointeligentedatecnologianoseiodafamilia.pdf>. Acesso em: 02 de out. 2024

PARA EXPLORAR MAIS

PROJETO INTEGRADOR

Está previsto, em nossa Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que devemos trabalhar todo e qualquer assunto de modo que consigamos enxergar as várias dimensões que esse assunto diz respeito. Desta forma, sugerimos que você trabalhe com os seus alunos um projeto que integre as várias disciplinas do ano em que o aluno estiver. Converse com os outros professores(as) que atuam com a turma para que todos deem uma contribuição para com o projeto, a partir do mesmo material.

Selecione uma postagem a partir da discussão do tema com os alunos. No caso de estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, a escolha da postagem deverá ser feita por eles. Obtenha os comentários e explorem o que compõe aquele contexto (página, assunto, comentários, buscando investigar “todas as dimensões” que possam ser abordadas a partir desse material).

Exemplo de projeto integrador: quando falamos sobre autoestima, o que pode ser trabalhado a partir das aulas de matemática? Seria possível trabalharmos as operações básicas (subtração, adição, divisão, multiplicação) para o nível dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, fração (Anos Finais do Ensino Fundamental) e “informações estatísticas” (Ensino Médio) a partir das informações de “likes e dislikes” que uma determinada postagem recebeu.

É possível trabalharmos conteúdos de “ciências/biologia/geografia” a partir de uma investigação “do local de onde a postagem veio ou qualquer outra relação com a dimensão geográfica, ambiental” etc.

É possível analisar, conforme a faixa etária com a qual se está trabalhando, aspectos culturais em que as pessoas estejam envolvidas, por exemplo: pode-se analisar os comentários e verificar a natureza (ou as características das falas), assim como buscar mais informações acerca de quem fez os comentários mais polêmicos, ou analisar o uso da língua portuguesa, inglesa etc. A partir dessa nova abrangência do assunto, pode-se discutir mais sobre “onde, como, quando e porque” algumas postagens surgem.

Este volume buscou aprofundar a compreensão do papel da vida virtual (a partir das redes sociais e outras mídias) no desenvolvimento da autoestima dos estudantes ao longo de sua trajetória escolar. Além disso, destaca a importância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como ferramentas valiosas para fomentar uma formação crítica e reflexiva.

Além disso, o volume orienta professores(as), pais e ou responsáveis a fortalecer a conexão entre os saberes, ressaltando a relevância da afetividade como um espaço de proteção, crescimento e afirmação da identidade. O desenvolvimento de habilidades socioemocionais não apenas promove a autonomia, mas também estimula o protagonismo dos estudantes, resultando em processos de ensino e aprendizagem mais eficazes e significativos. Dessa forma, esperamos que este material seja útil para vocês, professores(as), no exercício de educar, neste contexto digital e complexo em que nos encontramos.

REFERÊNCIAS

AMEEN, N.; CHEAH, J.-H.; KUMAR, S. (2022). *It's all part of the customer journey: The impact of augmented reality, chatbots, and social media on the body image and self-esteem of Generation Z female consumers*. *Psychology & Marketing*, 39, 2110–2129. <https://doi.org/10.1002/mar.21715>.

GARDNER, H. *Inteligências Múltiplas: a teoria na prática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

NÓVOA, A.; ALVIM, Y. *Como será o trabalho dos professores pós pandemia da COVID-19?* SciELO em Perspectiva: Humanas, 2021. Disponível em: <https://humanas.blog.scielo.org/blog/2021/09/13/como-sera-o-trabalho-dos-professores-pos-pandemia-da-covid-19/>. Acesso em: 07 out. 2024.

SCHWARTS, G. M.; GÁSPARI, J. C. *Inteligências múltiplas e representações*. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, v. 18, n. 3, 2002, p. 261-266.

SILVA, D.; CARLESSO, J.; GHISLENI, T. *Tecnologias digitais na educação: contribuições para o processo de aprendizagem*. *Revista Estudos Aplicados em Educação*, v. 7, n. 14, 2022.

TARDIF, M. *Saberes docentes e formação profissional*. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

VOGEL, E. A., ROSE, J. P., ROBERTS, L. R., ECKLES, K. Social comparison, social media, and self-esteem. *Psychology of Popular Media Culture*, v. 3(4), Oct 2014, 206-222.

ZHU C.; HUANG, S.; EVANS, R.; ZHANG, W.; *Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures*. *Frontiers in Public Health*. v. 9, 2021, Available at <https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2021.634909>.



Cláudia Cristina Mota Dias

<http://lattes.cnpq.br/8748648762906834>

Mestre em Educação, Administração e Comunicação pela Universidade São Marcos (2012) e graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual de Montes Claros (2004).

Atualmente, é docente da Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, onde também exerce a função de tutora a distância do curso de Pedagogia UAB/Unimontes. Participa de grupos de pesquisa e ação como Educ@r e Webguardians.

Suas linhas de pesquisa e estudo abrangem áreas como: mídias na educação, educação a distância, psicomotricidade, jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, análise de jogos digitais para o ensino e aprendizagem, e ambientes online e a segurança das crianças.



Leonardo Tadeu Vieira

<http://lattes.cnpq.br/9389514340230319>

Mestre em Ciências da Saúde e graduação em Psicologia.

Docente nos cursos de pedagogia, psicologia e licenciaturas da Universidade Estadual de Montes Claros,



Igor Fernando de Queiroz Souto

<http://lattes.cnpq.br/4176646806218135>

Mestre em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE), pela Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes (2021-2023), com linha de pesquisa em Multiletramentos e Práticas Educativas. Graduação em Psicologia pelas Faculdades Integradas do Norte de Minas - FUNORTE (2011-2016) e Membro do Laboratório Multiusuário de Tecnologias Digitais na Educação - Educar, vinculado ao Departamento de Métodos e Técnicas Educacionais da Unimontes. Também Membro Aspirante da Associação de Terapia Familiar de Minas Gerais - ATFMG. Atualmente, atua como professor nos cursos de graduação e nível técnico, lecionando disciplinas relacionadas à saúde mental, psicopatologia, psicologia do trabalho e psicologia da educação. Além disso, exerce a profissão de psicólogo clínico, realizando atendimentos individuais e familiares, com foco em questões relacionadas ao bem-estar e desenvolvimento psicológico.



Tharley Eustáquio da Mota Silva

<http://lattes.cnpq.br/7720692050216089>

Mestrando em Educação, na Unimontes, e em Administração (MBA), no IBMEC, em Inteligência de Dados. Graduação em Engenharia da Computação, pela Universidade Federal de Itajubá. Atuou desenvolvendo sistemas em empresas diversas, como Unilever, Magazine Luiza, Heineken, Stabilus, DHL e Schlumberger. Professor efetivo no IFNMG/CEAD e analista de tecnologias educacionais na Escola Superior da Advocacia Geral da União.

WEB GUARDIANS

