

Oficinas Pedagógicas de **Literacia Digital** **(#OPLD)**

Sérgio Barbosa
Cilene Vilarins
Maria Eduarda Barboza da Silva
Luiza Bigonha Saldanha

Roteiro

editorial
SOL



Oficinas Pedagógicas de Literacia Digital (#OPLD) - Roteiro

Projeto de Pesquisa: A literacia digital como prática para a desconstrução de subjetividades autoritárias na educação básica brasileira

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Reitora

Rozana Reigota Naves

Vice-Reitor

Márcio Muniz de Farias

Coordenadora do projeto

Débora Messenberg

Vice-coordenadora do projeto

Sayonara Leal

Supervisora Acadêmica

Haydée Caruso

Pesquisadores/as

Bruno de Leles Camargos

Cilene Vilarins Cardoso da Silva

Maria Eduarda Barboza da Silva

Paulo Roberto Menezes Lima Junior

Sérgio Barbosa

Thomas Edson de Jesus T. Amorim

Licenciaturas em Movimento

Luíza Bigonha Saldanha

Produção Gráfica

Enderson Paulo dos Reis

editorial
SOL

Diretor

Edson Farias

Conselho editorial

Renato Ortiz (Unicamp)

Sadi Dal Rosso (UnB)

Glaucia Villas-Boas (UFRJ)

Marcelo Ridenti (Unicamp)

Mike Featherstone (University of London)

Carlos Benedito Martins (UnB)

Luis Roberto Cardoso de Oliveira (UnB)

Gerald Delanty (University of Sussex)

BRASÍLIA, 2026

editorial
SOL



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license.

Oficinas Pedagógica de Literacia Digital - Roteiro

Título da oficina:

Oficinas Pedagógicas de Literacia Digital (#OPLD)

Duração:

3 horas

Público-alvo sugerido:

Primeira Série do Ensino Médio

Total de participantes:

20 a 30 alunos

Sobre a oficina:

Esta oficina foi construída a partir de metodologias ativas, com forte ênfase na participação dos estudantes e na problematização de situações reais do cotidiano digital. A oficina dialoga com o Currículo em Movimento do Distrito Federal, que por sua vez se alinha aos princípios da pedagogia histórico-crítica, e da prática social dos estudantes a fim de fomentar a reflexão sobre o uso das plataformas. Além disso, está em conformidade com a BNCC, especialmente no desenvolvimento da cultura digital e do pensamento crítico, ao valorizar uma formação contextualizada e emancipatória no contexto das escolas.



Módulo 1 – Quebra-gelo e dados breves do projeto

Objetivos de aprendizagem:

- Identificar as potencialidades e riscos das plataformas no seu uso cotidiano através de exemplos dos próprios estudantes, propondo estratégias para um uso mais consciente das plataformas.

Objetivos específicos:

- Identificar diferentes formas de utilização da internet e das redes sociais em contextos pessoais, educacionais e sociais.
- Reconhecer riscos e impactos relacionados ao uso inadequado das tecnologias digitais, como exposição excessiva, desinformação e violação de privacidade.
- Refletir criticamente sobre comportamentos e interações no ambiente digital.

Conceitos mobilizados:

Plataformas e
Redes Sociais

Cultura digital

Pensamento crítico

Comunicação e
interação online

Momento 1 - Quebrando o gelo: qual o tipo de usuário? Prática social inicial

Duração:

15 minutos

Iniciar propondo a seguinte pergunta aos estudantes:

- **Qual tipo de usuário da internet você é?**

Apresentar cartões com as gravuras contendo os perfis (pode ser figuras online, ou físicas, ou crachás). Pedir que eles escolham um cartão com o qual se identifiquem, digam seu nome, idade e rapidamente expliquem porque escolheram o cartão:

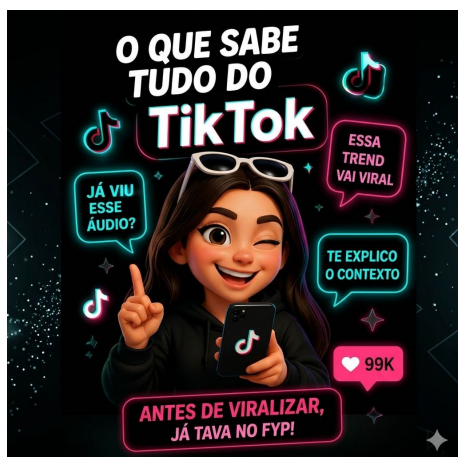
O stalker profissional:



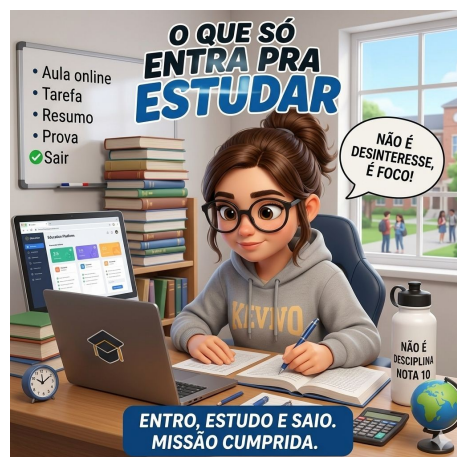
O que só manda meme:



O que sabe tudo do TikTok:



O que só entra pra estudar:



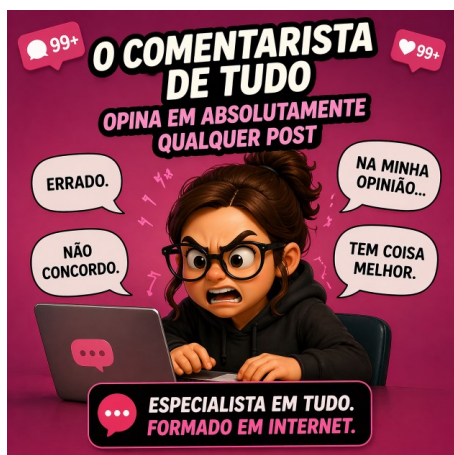
O gamer:



O criador de conteúdo:



O comentarista de tudo
(opina em absolutamente
qualquer post):



O fantasma (tem conta, mas
ninguém nunca vê online):



O que só aparece em treta:



O viciado em reels/shorts
(scroll infinito sem fim):



O que compartilha fake
news sem checar:



O “coach” de tudo (dá conselho
mesmo sem ninguém pedir):



O que só posta indireta:



O que responde story em vez de mandar mensagem direta:



O que transforma tudo em trend:



O arquivista (salva tudo, mas nunca volta pra ver):



O obcecado por produtividade (só segue coisa de estudo, rotina, hábitos):



O que só entra pra ver uma coisa e sai 3 horas depois:



O nostálgico (vive postando “lembra disso?”):



O stalker silencioso (vê tudo, mas nunca curte nada):



O influencer wannabe (age como influencer com 200 seguidores):



Solicitar aos estudantes:

- Falar em voz alta com qual perfil se identificam;
- Comentar brevemente suas escolhas;

Momento 2 – PERGUNTAS AOS JOVENS: 3 QUESTÕES PRINCIPAIS

Duração:

15 minutos

Cada um utiliza de formas diferentes

- A internet faz parte da vida de todos nós, mas vimos que cada um usa de um jeito. É justamente por isso que precisamos entender melhor como ela funciona.

Questionar os participantes:

- Vocês acham que sabem usar bem a internet?
- O que é saber usar bem a internet?

Conectar as falas com a ideia de que:

- O uso da internet vai além do acesso;
- Envolve escolhas, cuidados com a segurança, consciência e responsabilidade;

Sem aprofundar conceitos, pois isso será feito no módulo 2.

Interação rápida:

Solicitar que os participantes peguem os celulares, acessem as configurações, em seguida a guia “Bem-estar digital” e falar em média seu tempo de tela e quais aplicativos mais acessam.

Momento 3 – PROBLEMATIZAÇÃO COM AS RESPOSTA DOS ESTUDANTES

Duração:

15 minutos

Apresentar a proposta da oficina de forma dialogada:

- Essa oficina faz parte de um projeto que quer ajudar vocês a entender melhor o mundo digital, não só como utilizá-lo, mas também como compreendê-lo criticamente.
- Realizamos uma pesquisa em algumas escolas do DF para entender como os estudantes utilizam a internet.

- Realizar uma enquete com os estudantes registrando os resultados no quadro branco:
- **Quanto tempo vocês ficam conectados por dia?**
- **Quais as redes sociais que vocês mais utilizam?**
- **Com qual finalidade você usa a internet?**
- Fomentar reflexões sobre o resultado da enquete.

Detalhamento:

Apresentar o que será trabalhado na sequência:

- E hoje a gente preparou coisas bem práticas pra vocês.

Explicar:

- Vamos analisar como a internet funciona de verdade;
- Vamos testar se conseguimos identificar o que é verdadeiro ou falso;
- Vamos aprender estratégias para o dia a dia;
- A ideia aqui não é dar aula pra vocês... é construir isso junto.
- Então podem falar, perguntar, discordar — porque essa oficina só faz sentido com a participação de vocês.

Recursos didáticos:

Power Point, Crachás.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 16 abr. 2026.

DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Currículo em Movimento da Educação Básica**. Brasília: SEEDF, 2018.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: Primeiras aproximações**. 8ª ed. Campinas: Autores Associados, 2013.

Módulo 2 – Desinformação e Literacia Digital

Objetivos de aprendizagem:

Compreender as diversas nuances da desinformação, além de perceber criticamente a importância de fomentar a literacia digital no ambiente escolar. Para tanto, será incentivada a análise e discussão de atividades pedagógicas de co-criação.

Objetivos específicos:

- Diferenciar conceitualmente “Desinformação”; “Informação errada” ou “Má informação”;
- Explicar como a literacia digital pode responder à desinformação;

Conceitos mobilizados:

Desinformação

Informação Errada

Má Informação

Literacia Digital

Momento 1 - O que é desinformação?

Duração:

15 minutos

Atividade analógica:

Solicitar aos alunos para escrever com poucas palavras **o que é desinformação para você?** Entregar os *postits* para os alunos e afixá-los para todos visualizarem no canto da sala após a exibição do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=C6Ki5IPk3sY> (TSE 2024).

Aqui, cabe esclarecer que a desinformação (*desinformation*) refere-se a uma narrativa comprovadamente falsa ou enganosa que é criada, apresentada e disseminada para obter vantagens econômicas ou para enganar propositalmente o público. Em outras palavras, "são informações falsas" ou ainda "Notícias com as quais a pessoa simplesmente não concorda" ou ainda "fake news".

Exemplos: Discussões sobre a necessidade de imunização contra doenças, a ideia absurda de que a Terra seria plana, e até dúvidas de que o homem tenha pisado na Lua, questionamentos em torno da suspeita do aquecimento global.

Enquanto, a **má informação (mal *information*)** pode ser definida como **informações corretas que são utilizadas de forma maliciosa.**

Exemplo: Meias verdades; Divulgar extrato bancários negativos de conhecidos.

E, por fim, **informação errada (*misinformation*)** compartilhar **informação falsa sem saber. Exemplo:** No Brasil temos menos de 200 milhões de pessoas (na verdade são mais que 215 milhões); o uso da cloroquina na pandemia do COVID-19.

Como distinguir os três conceitos de forma simplificada?

- A desinformação é falsa e intencional;
 - A informação errada é falsa, mas acidental;
 - Má informação usa fatos verdadeiros para causar danos, sendo todas formas de manipulação.
-
- **Séries do Netflix recomendadas:** Por 13 razões, Adolescência.
 - **Vídeo do YouTube recomendado:** GregNews sobre fake news.

Momento 2 - O que é literacia digital?

Duração:

15 minutos

A **literacia digital** é o conceito central para promover o desenvolvimento de **conhecimentos, habilidades e atitudes para fornecer uma estrutura essencial para o envolvimento crítico ao longo da vida com as plataformas.** Com esta oficina, buscamos um espaço para discussão, reflexão e futuros sociodigitais mais participativos.

Este momento da oficina reflete **para além da necessidade de contar apenas com o letramento digital como competência técnica.** Aqui, a literacia digital não é um conceito monolítico. É um conceito elástico e propõe a educação participativa combinada a uma pedagogia de co-criação para combater estruturas de poder opressivas tais como – colonização digital, violência algorítmica, violência de gênero, racismo algorítmico.

*** Nota a(o) instrutor (a):** As afirmações que propusemos mostraram a necessidade de explicar o significado de conceitos como "Desinformação"; "Informação Errada" e "Má informação".

Momento 3 - Como a literacia digital ajuda a combater à desinformação?

Duração:

15 minutos

Alternativa (caso haja tempo): Jogo O caô digital:

<http://multi.rio/index.php/jogos/14406-ca%c3%b4-digital>

Detalhamento do jogo:

O jogo visa familiarizar com os conceitos de desinformação para aplicarmos a partir da dinâmica de jogos. Diante das discussões e dos dados apresentados no módulo, propomos a reflexão final sobre quais seriam as formas de combater a desinformação por meio da literacia digital? O que os alunos levam para casa?

Recursos didáticos:

Power Point, Vídeo do YouTube, Post it

Referências Bibliográficas

<https://www.youtube.com/watch?v=C6Ki5IPk3sY> "Desinformação, informação errada e má informação: entenda a diferença!". Acesso em: 15 de Novembro de 2025.

BARBOSA, S.: Enabling digital literacy pedagogical sessions (#DLPS): the case of Portugal. In: Marcus-Quinn, A., Krejtz, K., Duarte, C. (eds.) **Transforming Media Accessibility in Europe**. Springer, Cham, 2024. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4_17.

BARBOSA, S.: On Digital Literacy to Curb Disinformation in Brazil. In: Hagedorn, L., Schmid, U., Winter, S., Woltran, S. (eds) **Digital Humanism**. DIGHUM 2025. Lecture Notes in Computer Science, vol 16319. Springer, Cham, 2026. https://doi.org/10.1007/978-3-032-11108-1_25

Módulo 3 – A internet como espaço físico e global

Objetivos de aprendizagem:

Compreender a internet como uma infraestrutura material e global, identificando seus elementos físicos e as relações sociais, econômicas e de trabalho que a sustentam, de modo a analisar criticamente seus impactos no cotidiano e nas desigualdades sociais.

Objetivos específicos:

- Desconstruir a abstração em torno da internet;
- Apresentar a internet como espaço físico e global;
- Exemplificar as relações mundiais que sustentam a rede, por meio do mapa de territórios da internet;
- Discutir a divisão mundial do trabalho da internet;
- Problematizar os riscos que a rede pode oferecer no nosso cotidiano e para o nosso futuro.

Conceitos mobilizados:

Infraestrutura da Internet

Big Techs

Colonialismo Digital

Extrativismo Mineral

Momento 1 - O que é a internet?

Duração:

15 minutos

Para iniciar, fazer perguntas que provoquem os estudantes a pensarem a internet enquanto estrutura, como: “O que é a internet?”, “A internet é só o modem ou o Wi-Fi?”, “O que existe além do meu celular?”, “O que foi necessário pro Wi-Fi da minha casa acontecer?”. A partir daí, fazer uma contextualização sobre o mapa antes de expor, falando sobre o que é um mapa/cartografia, como começaram a ler (abordando cores e legendas) e sobre o que esse mapa especialmente vai ilustrar (a divisão do trabalho mundial da internet).

Depois disso, dividir a sala em grupos de até 5 estudantes cada e definir para cada um deles uma cor ou um continente para observar com mais atenção. Apresentar então o mapa dos territórios da internet para que os estudantes explorem ao som da música “Trilha pra uma nova trilha” do rapper Don L, que fala sobre a exploração da força de trabalho na era do digital, fazendo pontes com o próprio mapa ao falar do extrativismo de lítio e cobalto, por exemplo.

Preferencialmente o mapa deve ser entregue de forma impressa em folhas A3, sendo uma para cada grupo de leitura, e impresso em lona para ser colocado no chão da sala de modo que os educandos possam caminhar por ele, explorá-lo e que também seja possível rasurar com o pincel de lousa (tamanho 160cmX120cm ou 260cmX220cm). O material também pode ser projetado para todos por datashow, mas a definição pode ser prejudicada. O mais importante é que os alunos consigam ver o material o nítido possível.

Ao final de uma ou duas repetições da música, realizar provocações para entender o que os estudantes já percebem sobre as temáticas, conhecer as palavras e temas geradores que eles vão colocar e ouvir suas impressões para incorporá-las na explicação.

Perguntas sugeridas: “O que vocês observam na imagem?”, “Quais desenhos e textos chamam sua atenção?”, “Perceberam alguma relação com a música?”, “Sobre quais desses temas vocês já conhecem?”, “O que vocês entendem das partes que ficaram designados para a leitura?”.

Momento 2 – A teia mundial

Duração:

15 minutos

Diante das falas dos alunos, fazendo conexão com a realidade deles e partindo das palavras e dos temas de interesse que colocaram na prática anterior, desenvolver a explicação sobre o que é o espaço físico da internet, quais são suas estruturas (cabos, satélites, consumo de água e energia, data centers, servidores, lixo eletrônico, extrativismo e demais tópicos presentes no mapa que forem de interesse) e como os processos de exploração são a base para o seu funcionamento.

Escrever os tópicos no quadro e rasurar no mapa de lona para ajudar a visualizar as estruturas. Sugerimos que o mapa seja explorado ao máximo na explicação conceitual, podendo circular com o pincel os caminhos apresentados e destacar palavras. Os conceitos prioritários para serem abordados são: Infraestrutura da internet, divisão internacional do trabalho, extrativismo mineral, Big Techs e colonialismo digital.

Provocações sugeridas: “Qual o nosso lugar dentro disso tudo isso?”, “Que riscos isso me oferece pessoalmente? E em relação ao mundo?”, “Como isso influencia a forma que eu uso a internet?”.

Momento 3 – Por uma nova percepção da rede

Duração:

15 minutos

Retomar o mapa, pensando e revisando a discussão que acabou de ocorrer, ligando com a conceituação do bloco anterior (desinformação e literacia digital) e percebendo dos estudantes o que foi assimilado por eles.

Perguntas sugeridas: “O que vocês descobriram hoje que ainda não sabiam sobre a internet?”, “Algo sobre a sua percepção da internet mudou?”, “O que mais te interessou na discussão de hoje?”.

Recursos:

Mapa dos territórios da internet (impresso ou projetor), música “Trilha para uma nova trilha” (caixa de som ou alto falante), pincel e lousa.

Referências Bibliográficas

CODING RIGHTS. **Mapa dos territórios da internet**. Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://cartografiasdainternet.org/>. Acesso em: 16 de abril de 2026.

DON L. Trilha pra uma nova trilha. In: **Roteiro pra Aïnouz (Vol. 2)**. [S.l.]: Don L, 2021. Álbum digital.

SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico informacional**. São Paulo: Hucitec, 1994.

Módulo 4 – A Era da Inteligência Artificial

Objetivos de aprendizagem:

Discutir de que forma as inteligências artificiais produzem informação e compreender as limitações dessas produções, assim como compreender ferramentas e estratégias para melhor utilizá-las

Objetivos específicos:

- Interagir criticamente com plataformas de inteligência artificial
- Compreender processos de checagem de fatos
- Reconhecer padrões das produções de inteligência artificial

Conceitos Mobilizados:

Inteligência Artificial

Literacia de IA

Co-criação

Checagem de Fatos

Momento 1 - Experimento

Duração:

15 minutos

Para iniciar o Bloco 4, os estudantes serão divididos em grupos de 4 a 5 pessoas e cada grupo receberá 5 papéis/serão projetadas frases geradas por inteligência artificial. Dentre as frases, estarão informações reais e informações geradas por IA. Os estudantes deverão discutir para tentar distinguir o que entre aquilo gerado artificialmente e aquilo que foi produzido por humanos, e o porquê de considerarem como tal. Ao final, a partir dos diálogos estabelecidos com os estudantes sobre a veracidade das afirmações, revelar quais são verdadeiras e quais são falsas.

Aqui, o intuito é mobilizar alguns conceitos previamente trabalhados, como , desinformação, má informação e informação errada, além de exercitar a interpretação de texto e de imagens.

Momento 2 - Alucinações de IA: O contexto importa

Duração:

15 minutos

Explicar que “Alucinações de IA” acontecem quando um sistema de inteligência artificial (como um chatbot) gera informações que parecem corretas, mas na verdade são falsas, inventadas ou imprecisas.

- Inventar uma fonte ou livro que não existe
- Dar uma resposta confiante, mas errada
- Criar dados, nomes ou fatos que parecem plausíveis, mas são falsos

Mas por que isso acontece?

A IA:

- Não “sabe” as coisas como um humano — ela **prevê palavras com base em padrões**
- Às vezes não tem informação suficiente
- Tenta responder mesmo quando não tem certeza

Explicar que o contexto dado à inteligência artificial pode definir se ela vai alucinar ou não. Desta forma, serão exibidos os contextos dados à IA até que ela chegasse a produzir uma informação incorreta e realizada discussão sobre a forma de produção de informações pela inteligência artificial. Nesse sentido, alguns questionamentos serão norteadores:

- a. “A IA mudou a resposta por quê?”
- b. “Ela sabia ou foi induzida?”
- c. “Quem tem responsabilidade pelo erro?”

<https://www.estadao.com.br/web-stories/link/cultura-digital/meta-ai-5-alucinacoes-bizarras-da-inteligencia-artificial-nprei/?srsltid=AfmBOopZRldimCK3NiXUeUTU3OLSCJnsA1FDXoxPqmRGMXUNILSRAgE3>

Finalizando o Bloco 4, serão apresentadas algumas dicas para a verificação de informações e prova de humanidade:

- Verificar a fonte: A notícia vem de um site confiável?
- Procurar em outros sites confiáveis
- Utilizar plataformas de checagem como o Explorador de Checagem de Fatos do Google ou o buscador com aspas para achar a origem exata da imagem, texto ou frase.
- Padrões de Escrita: Textos de IA costumam ser formais demais, repetitivos ou genéricos, sem gírias naturais ou erros sutis de digitação e gramática que humanos cometem.
- Detecção de Áudio e Voz: atente-se para ausência de respiração, uniformidade de entonação e ausência de ruídos externos
- Anomalias físicas: imagens geradas por IA muitas vezes desafiam as leis da física, criando formas irreais

Momento 3 - Co-criar *prompts* melhores

Duração:

15 minutos

Para finalizar o Bloco 4, serão apresentadas algumas dicas para formular prompts e realizar pesquisas e consultas na inteligência artificial de maneira mais ética e segura. Um erro comum é pedir algo amplo demais, sem delimitar o que a IA pode assumir. Quando isso acontece, o modelo tenta “ser útil” preenchendo lacunas com inferências. É aí que nasce a alucinação. Quando você define papel, escopo e limites, a IA deixa de improvisar. Não basta dizer “aja como especialista”. É preciso dizer em que contexto, com quais fontes e até onde ela pode ir. Após a explicação, será proposta uma atividade em que os estudantes serão convidados a transformar tarefas de pesquisa em *prompts* bem elaborados e confiáveis.

Exemplo:

- “Explique ansiedade”
- “Explique as causas da ansiedade com base em estudos científicos e cite fontes confiáveis.

Quando algo não puder ser afirmado com segurança, fale explicitamente e não crie complementos para as informações.”

Prompt de exemplo:

Você deve atuar como um assistente técnico especializado no tema solicitado.

Regras obrigatórias:

- Use apenas informações que você tenha alta confiança.
- Se um dado específico não estiver claro ou for incerto, declare isso explicitamente.
- Não crie exemplos, números, nomes ou funcionalidades que não tenham sido mencionados ou que você não consiga justificar.

Ao responder:

- Separe claramente fatos confirmados de suposições.
- Sempre que algo não puder ser afirmado com segurança, use expressões como:

"não há informação suficiente"

"isso depende de contexto adicional"

"não posso confirmar esse ponto com precisão"

Se nenhuma resposta confiável for possível, diga isso explicitamente em vez de tentar completar a resposta.

Pergunta-chave:

- **“Como a gente poderia perguntar melhor para a IA evitar esses erros?”**

Referências Bibliográficas

BENDER, Emily M.; GEBRU, Timnit; MCMILLAN-MAJOR, Angelina; SHMITCHELL, Shmargaret. On the dangers of stochastic parrots: can language models be too big? In: **Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency**. New York: ACM, 2021.

COUTO, Carlos Eduardo; ALMEIDA, Ronaldo; TAVARES, Camila. **Desinformação e estratégias de checagem no Brasil: desafios contemporâneos**. São Paulo: Editora Contexto, 2023.

HOBBS, Renee. **Digital and media literacy: connecting culture and classroom**. Thousand Oaks: Corwin, 2011.