

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL**IDENTIFICAÇÃO****Registro**

404181

Aprovado pelo CENEX

10/07/2025 - Escola de Educação Básica e Profissional

Status

Atividade em desenvolvimento

Título

EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

Data de início

28/05/2021

Previsão de término

31/12/2029

Prazo de vigência

31/12/2029

CARACTERIZAÇÃO**Ano em que se iniciou a atividade**

2021

Unidade/Órgão de execução

Centro Pedagógico

Departamento/Setor de execução

Núcleo de Educação Física

Programa vinculado

SEM VÍNCULO

Área Temática de Extensão

Educação

Áreas Temáticas de Interface

Não possui

Linha de Extensão

Infância e Adolescência

Grande Área do Conhecimento

Ciências Humanas

Grandes Áreas do Conhecimento de Interface

Não possui

Objetivo de Desenvolvimento Sustentável

Não possui

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável de Interface

Não possui

Origem do público de interesse

Interno e Externo

Caracterização do público de interesse

-Docentes, estudantes e familiares de escolas públicas e privadas de ensino fundamental, da região metropolitana de Belo Horizonte.

-Docentes e estudantes de cursos de licenciatura

Público estimado

2.000

Palavras-chave

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

Adolescentes
Docentes
Educação Básica
Famílias
Letramento Digital

MÍDIAS

Tipo de mídia	Endereço da mídia
---------------	-------------------

DESCRIÇÃO**Introdução e justificativa**

Este projeto de extensão tem o propósito de divulgação, reflexão e experimentação em relação com o conhecimento científico sobre práticas digitais de crianças, adolescentes e jovens, e sobre o trabalho docente com as tecnologias digitais e a Inteligência Artificial, é inspirado em pesquisa de doutorado finalizada em 2019 (agraciada em 2020 com o Prêmio UFMG de Teses, como melhor tese do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da EEEFTO/UFMG) e tem como ponto de partida as seguintes questões:

- quais são as práticas digitais, em celulares, tablets, consoles e computadores, de crianças, adolescentes e jovens da educação básica, na escola e em casa?;
- quais são as potencialidades, os riscos e as consequências das práticas digitais?;
- como é possível educar (na escola e em casa) para o uso crítico, criativo e responsável das tecnologias digitais e da Inteligência Artificial?;
- como o trabalho docente pode ser apoiado por tecnologias digitais e pela Inteligência Artificial?

O projeto se justifica por conclusões de diferentes pesquisas sobre infância, adolescência e juventude, docência e práticas digitais, tais como:

- Necessidade de formação de professores, inicial e continuada, para organizar o trabalho docente com as tecnologias digitais e a Inteligência Artificial
- Problemas de competência digital (funcional, crítica e criativa) de crianças e adolescentes em suas práticas digitais cotidianas.
- Dificuldade de crianças e adolescentes imaginarem as consequências das práticas digitais.
- Dificuldade de algumas escolas e famílias na educação para a cidadania digital.
- Inconsistência de orientações relativas a tempo de tela, que, apesar de não terem fundamentação científica, são disseminadas pela mídia, inspirando estratégias de mediação das práticas digitais, na escola e em casa, baseadas no controle autoritário e na ausência de diálogo com crianças e adolescentes.

Além disso, o presente projeto também se justifica pela demanda apresentada pelo Comentário Geral 25 da ONU à Convenção de Direitos da Criança, o qual afirma que a formação sobre o uso adequado de dispositivos digitais devem ser oferecidos a pais, cuidadores, educadores e outros atores relevantes, levando em consideração a pesquisa sobre os efeitos das tecnologias digitais no desenvolvimento de crianças e adolescente.

Assim, o presente projeto atende a demandas, apontadas pela produção acadêmica sobre o tema, de formação de estudantes, docentes e familiares para a apropriação crítica e a mediação do uso das mídias digitais na cultura contemporânea.

Referências

- BOYD, Danah. You think you want media literacy... do you? Data & Society, New York, mar. 2018.
- BUCKINGHAM, David. Defining digital literacy. Nordic Journal of Digital Literacy Special Issue, p. 2134, 2015.
- GOODYEAR, Victoria A. et al. School phone policies and their association with mental wellbeing, phone use, and social media use: a cross-sectional observational study. The Lancet Regional HealthEurope, 2025.
- HALL, Jeffrey A. Ten Myths About the Effect of Social Media Use on Well-Being. Journal of Medical Internet Research, v. 26, p. e59585, 2024.
- LIVINGSTONE, S. Reflections on the meaning of digital in research on adolescents' digital lives. Journal of Adolescence, v. 82, n. 4, p. 886891, abr. 2024.
- ODGERS, Candice L. The great rewiring: is social media really behind an epidemic of teenage mental illness?. Nature, v. 628, n. 8006, p. 29-30, 2024.
- SILVEIRA, Guilherme C. F.; FORTES, Rafael. Letramento digital. In: GOMES, Christianne L et al. (Org.). Lazer, Práticas Sociais e Mediação Cultural. Campinas: Autores Associados, 2019.
- SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da et al. As tecnologias digitais e a educação de adolescentes. : inter-relações entre pesquisa, ensino, extensão e gestão. Revista Escreve

Objetivo Geral

O objetivo geral é refletir com docentes, familiares e estudantes da educação básica sobre o lugar das práticas digitais na escola e sobre as estratégias mais eficazes para o letramento digital (funcional, crítico e criativo) e para a mediação do uso das tecnologias digitais de adolescentes e jovens da educação básica.

Objetivos Específicos

- Promover oficinas de educação para a cidadania digital e de letramento digital de adolescentes e jovens da educação básica.
- Realizar encontros de formação docente, inicial e continuada, relacionados às possibilidades de organização do trabalho docente com as tecnologias digitais e a Inteligência Artificial.
- Realizar encontros com familiares, sobre a mediação de práticas digitais de crianças, adolescentes e jovens
- Produzir, para escolas e famílias, materiais didáticos e de apoio (site; caderno didático; manual reflexivo etc.) sobre a mediação de práticas

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

digitais e sobre o letramento digital de crianças, adolescentes e jovens.

- Refletir sobre as diferenças entre mediação ativa, participativa e restritiva (e estilos inconsistente/controlador ou para a autonomia) na educação para a cidadania digital.
- Refletir sobre limites e possibilidades abertos pela Lei 15.100/2025, que dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos na educação básica.

Metodologia

- Contato com escolas públicas e particulares de ensino fundamental da região metropolitana de Belo Horizonte para divulgação do projeto.
- Visitas a escolas de ensino fundamental para oficinas de letramento digital (em celulares, tablets, consoles de videogame e computadores) com estudantes.
- Encontros de formação com docentes da educação básica relacionados ao uso das tecnologias digitais e da Inteligência Artificial na organização do trabalho docente e na formação de estudantes da educação básica para a cidadania digital.
- Encontros virtuais e presenciais com docentes, familiares e estudantes da educação básica para a reflexão sobre possibilidades, riscos e consequências das práticas digitais e sobre estratégias/estilos de mediação do uso de práticas digitais no cotidiano de crianças e adolescentes da educação básica.
- Produção e distribuição gratuita de material didático e/ou reflexivo sobre a) o lugar das práticas digitais na vida de crianças e adolescentes; b) possibilidades, riscos e consequências das práticas digitais; e c) sobre estratégias/estilos de mediação do uso de práticas digitais no cotidiano desses sujeitos

Indicadores de avaliação

- Avaliação, durante as oficinas e os encontros, com os participantes
- Questionários on-line para os participantes de oficinas e de encontros, após a realização desses.
- Questionários on-line para leitores do material produzido pelo projeto.

ESTUDANTES MEMBROS DA EQUIPE**Plano de atividades**

- Reuniões semanais de orientação com a coordenação do projeto.
- Estudo de referencial teórico e compreensão dos conceitos fundamentais e da metodologia do projeto de pesquisa
- Apoio no contato com escolas e famílias de estudantes do ensino fundamental.
- Apresentação em encontros para estudantes de graduação.
- Apoio à coordenação na realização de oficinas e encontros virtuais e presenciais.
- Participação na organização de oficinas e encontros com estudantes, familiares e educadores.
- Colaboração com a coordenação do projeto na produção e edição de material didático e reflexivo para estudantes, familiares e educadores.
- Colaboração com a coordenação do projeto na criação de um site sobre Educação para Cidadania Digital, voltado para docentes, estudantes e familiares da educação básica e docentes e estudantes do ensino superior.
- Apoio à coordenação na análise das avaliações de estudantes, familiares e educadores sobre as oficinas, os encontros e o material didático e reflexivo.
- Escrita de texto acadêmico sobre o projeto.

Plano de acompanhamento e avaliação

Reuniões semanais (2 horas) para orientação, além de acompanhamento das atividades e das produções dos bolsistas.

Processo de avaliação:

- Avaliação das atividades durante as orientações.
- Avaliação da produção de registros sobre os estudos e atividades de pesquisa
- Avaliação sobre a colaboração com a coordenação na organização dos eventos.
- Avaliação sobre a colaboração com a coordenação na produção do material didático e reflexivo.
- Registro da frequência às atividades do projeto.
- Produção de relatório final de atividades.

INFORMAÇÕES ESPECÍFICAS**Articulado com política pública**

Não

Vínculo com Ensino

Sim

Vínculo com Pesquisa

Sim

RECURSOS FINANCEIROS**Possui aporte de recursos financeiros**

Não

Recursos geridos por Fundação de Apoio

Não

Número de cadastro na Fundação de Apoio

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

-

INFORMAÇÕES ADICIONAIS**Informações adicionais**

O presente projeto de extensão está articulado às ações do projeto de pesquisa "A comunidade escolar entre celulares, tablets, consoles e computadores: o (não) lugar das tecnologias digitais na educação de adolescentes", aprovado no edital Universal da FAPEMIG, em 2024 e com vigência até julho de 2026, bem como às atividades do Círculo de Pesquisa "Escola, Cultura e Tecnologias Digitais", aprovado no edital da Cátedra Fundep Magda Soares, do IEAT/UFMG, em abril de 2025 e com vigência até outubro de 2026.

EQUIPE

Participação	Nome	Telefone	E-mail	Vínculo	Período	Carga horária
Coordenador acadêmico	GUILHERME CARVALHO FRANCO DA SILVEIRA	(31) 9699-9603	gcfs@ufmg.br	Centro Pedagógico Diretoria	28/05/2021 a 31/12/2029	4
Co-coordenador	ALESSANDRA SOARES SANTOS		alessandrast@ufmg.br	Centro Pedagógico Núcleo de História	07/07/2025 a 31/12/2026	4
Voluntário	ADMIR SOARES DE ALMEIDA JUNIOR		admiralmeidajunior@eeffto.ufmg.br	Escola de Ed. Física, Fisioterapia e T Ocupacional Departamento de Educação Física	22/04/2025 a 31/12/2026	2
Voluntário	CAMILA CAMILOZZI ALVES COSTA DE ALBUQUERQUE ARAUJO	(31) 3409-5182	camila.camillozzi@gmail.com	Centro Pedagógico Diretoria	01/06/2021 a 31/12/2025	-
Bolsista (PBEXT - Ações Afirmativas)	EDUARDO ZIMBRA DA SILVA		eduardozimbra@ufmg.br	Estudante de Graduação Letras	01/07/2025 a 27/12/2025	20
Voluntário	ILAIYA MARIA BARBARA OLIVEIRA DOS SANTOS	(31) 99435-6527	ilaiyamb@ufmg.br	Estudante de Graduação Letras	05/05/2025 a 30/12/2026	4
Bolsista (PBEXT)	JULIA EMANUELE DE OLIVEIRA		juliaedf@edfis.grad.ufmg.br	Estudante de Graduação Educação Física	01/07/2025 a 27/12/2025	20
Voluntário	JULIA RUIZ GOMES FERREIRA	(19) 98118-9818	julia-ruiz-pedagogia@ufmg.br	Estudante de Graduação Pedagogia	15/10/2024 a 31/12/2025	4
Bolsista (PBEXT - Ações Afirmativas)	MARCELLA EDUARDA DA SILVA NOLASCO		marcellaeduarda@ufmg.br	Estudante de Graduação História	01/07/2025 a 27/12/2025	20
Voluntário	MARIA LUIZA ZEFERINO PEREIRA		malu2211@ufmg.br	Estudante de Graduação Ciências Sociais	15/10/2024 a 31/12/2025	4
Voluntário	PAULA CRISTINA BARBOSA DE CARVALHO TAVARES		paulacristinabtavares@gmail.com	Centro Pedagógico Setor Multiprofissional	01/06/2021 a 31/12/2025	-
Voluntário	SOFIA RODRIGUES GUEDES	(24) 98138-8903	sofiarg@ufmg.br	Estudante de Graduação Psicologia	15/10/2024 a 31/12/2025	4
Voluntário	THIAGO DE JESUS GONCALVES		thiagogoncalves@gmail.com	Centro Pedagógico Setor Multiprofissional	01/06/2021 a 31/12/2025	-

PARCERIAS

CNPJ	Nome	Caracterização	Tipo	Período
------	------	----------------	------	---------

ABRANGÊNCIAS**Abrangência da atividade**

Regional

Nome	Estado	Município	CEP	Detalhes
ESCOLAS DA REGIÃO METROPOLITANA DE BELO HORIZONTE	Minas Gerais	Belo Horizonte		
ESCOLAS DE ENSINO FUNDAMENTAL	Minas Gerais	Belo Horizonte		

ATIVIDADES VINCULADAS

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

Tipo	Registro	Título da atividade	Status da atividade
------	----------	---------------------	---------------------

RESULTADOS ALCANÇADOS

Objetivo	Status	Justificativa
- Promover oficinas de educação para a cidadania digital e de letramento digital de adolescentes e jovens da educação básica. - Realizar encontros de formação docente, inicial e continuada, relacionados às possibilidades de organização do trabalho docente com as tecnologias digitais e a Inteligência Artificial. - Realizar encontros com familiares, sobre a mediação de práticas digitais de crianças, adolescentes e jovens - Produzir, para escolas e famílias, materiais didáticos e de apoio (site; caderno didático; manual reflexivo etc.) sobre a mediação de práticas digitais e sobre o letramento digital de crianças, adolescentes e jovens. - Refletir sobre as diferenças entre mediação ativa, participativa e restritiva (e estilos inconsistente/controlador ou para a autonomia) na educação para a cidadania digital. - Refletir sobre limites e possibilidades abertos pela Lei 15.100/2025, que dispõe sobre a utilização, por estudantes, de aparelhos eletrônicos na educação básica.	Objetivo alcançado	Já foram realizadas ações com estudantes, familiares e docentes da educação básica, bem como com estudantes de licenciaturas

RESULTADOS ESPECÍFICOS**Público atingido**

1505

RESULTADOS GERAIS

Data	Resultados
10/07/2025	Palestra para alunos do curso de Programa de Pós-graduação em História e Práticas Docentes, do CEFET/MG, com o seguinte tema: "Letramento digital e mediação do uso de tecnologias digital para adolescentes e jovens da educação básica, no contexto da Lei 15.100/2025"
07/07/2025	Realizado evento, com a participação de Natália Ramos Lopes dos Santos, assessora do vereador de Belo Horizonte, Bruno Pedralva, como culminância das oficinas de letramento digital com 15 adolescentes do ensino fundamental, em que os estudantes produziram um projeto de Lei chamado "Lei da Responsabilidade Digital para Influenciadores". A assessora discutiu a viabilidade do projeto e conversou com os estudantes sobre todo o processo de transformação de um projeto de lei em lei.
02/07/2025	Iniciada parceria com a Escola Estadual Augusto de Lima, em que uma bolsista e a coordenação do projeto irão realizar as seguintes ações junto ao ensino médio: - acompanhar a disciplina de Tecnologia e Inovação de dois professores - planejar e realizar experimentações, na disciplina de Tecnologia e Inovação, em parceria com o professor e em diálogo com o referencial teórico do projeto - observar os tempos de recreio e intervalo, para compreender e dialogar com adolescentes e jovens sobre suas próprias práticas digitais - produzir materiais didáticos, em parceria com os professores de Tecnologia e Inovação - promover atividades de formação de professores, nas reuniões pedagógicas da escola, para o uso das tecnologias digitais e da Inteligência Artificial no trabalho docente
23/06/2025	Foi iniciada, em 23/06/2025, parceria com a Escola Estadual Madre Carmelita, em que uma bolsista e três voluntárias do projeto de extensão, durante 4 dias da semana, no período da manhã, observam os tempos de recreio, conversam com estudantes, docentes e gestores da escola, com o objetivo de - realizar ações de escuta e de letramento digital de estudantes: observação do recreio, entrevistas com os estudantes e oficinas de letramento digital, nos tempos de aula dos itinerários do ensino médio; - realizar com o corpo docente reflexões e ações relacionadas à organização do trabalho docente com as tecnologias digitais e com a inteligência artificial; - realizar ações de formação relacionadas à educação para a cidadania digital demandadas pelos sujeitos da escola (docentes, estudantes, familiares e gestão); - compreender a política de mediação de uso dos celulares na escola e propor projetos que, alinhados a essa política, invistam na educação para a cidadania digital dos estudantes.
31/05/2025	Roda de conversa com famílias de estudantes de 7o a 9o ano do Centro Pedagógico sobre os primeiros resultados do projeto de ensino "Tempo de recreio, tempo de formação: a educação para o uso de dispositivos digitais de estudantes do terceiro ciclo". Foram discutidas as dificuldades dos estudantes nas semanas em que o uso de celular não é autorizado na escola, sobre os usos inadequados observados nas semanas de uso autorizados, sobre as reflexões realizadas com as turmas de estudantes e sobre o documento de compromisso, produzido em parceria com os estudantes, que delineia usos adequados e não adequados nos termos do projeto e que foi assinado pelos estudantes interessados em participar do projeto.
19/05/2025	Iniciada parceria com a Escola Municipal Minervina Augusta. Uma bolsista acompanha os tempos de recreio, para compreender a política escolar de mediação do uso dos celulares e propor projetos alinhados a essa política que ampliem as possibilidades de educação para o uso dos celulares, tendo em vista a Lei 15.100/2025, além de oferecer oficinas de letramento digital, nos tempos da escola integrada.
08/05/2025	Produção de 4 e-books ao longo de 8 oficinas com estudantes de 7o a 9o ano do ensino fundamental, cujo tema é a discriminação, o preconceito e o racismo nas pesquisas de textos e imagens nas plataformas de Inteligência Artificial. Esses e-books serão utilizados em oficinas de letramento digital com outros estudantes. Links para os e-books:

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

	bit.ly/44YyEST bit.ly/42KuAnY bit.ly/4kd0tLY bit.ly/3EXYhsw
07/04/2025	Palestra para 70 estudantes de licenciaturas da UFMG com o tema: "Lei 15.100/2025, letramento digital e educação para a cidadania digital"
15/03/2025	Conversa com famílias de estudantes de 7o a 9o ano do Centro Pedagógico sobre o projeto de ensino "Tempo de recreio, tempo de formação: a educação para o uso de dispositivos digitais de estudantes do terceiro ciclo", em que, em diálogo com a Lei 15.100/2025, realiza-se alternância semanal entre uso e não uso de celulares no recreio da escola. A conversa teve como tema de reflexão as ações do projeto de ensino com os estudantes (oficinas no recreio e em sala de aula, diálogo com estudantes no recreio etc.). Tendo como referência o trecho da lei que afirma que "o uso de aparelhos eletrônicos é permitido para fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação", foi apresentada a ideia de que o projeto, ao propor ações que avançam para além da proibição, na direção do letramento digital e da educação para a cidadania digital
12/12/2024	Conversa com 60 famílias de estudantes dos anos finais do ensino fundamental de escolas públicas de Belo Horizonte, sobre mediação do uso de dispositivos digitais, na escola e em casa, na perspectiva de formação para lidar com a educação para a cidadania digital de seus filhos, envolvendo a escuta de dificuldades e desafios das famílias e o compartilhamento de dados de pesquisa sobre a questão.
20/09/2024	Produção de proposta de revista digital com conteúdo de letramento digital de combate à desinformação climática, submetida ao Hackaton, evento de educação midiática do Governo Federal, recebendo a segunda maior nota do Brasil entre todos os participantes (não classificado para a fase final porque se classificava apenas uma proposta por região e a maior nota do Brasil foi de outra proposta também da região sudeste)
05/04/2024	Roda de conversa com 50 estudantes dos anos finais do ensino fundamental.
27/05/2023	Conversa com famílias de estudantes dos anos finais do ensino médio, na perspectiva de formação para lidar com a educação para a cidadania digital de seus filhos, envolvendo a escuta de dificuldades e desafios das famílias e no compartilhamento de dados de pesquisa sobre a questão.
03/03/2023	Oficinas experimentais sobre letramento digital com estudantes dos anos finais do ensino fundamental, de escola pública, com o intuito de testar material produzido para tal fim. A partir dessas oficinas, houve novas ideias para o material (tendo em vista sugestões dos estudantes), além de modificações no material existente, para tornar tais intervenções mais interessantes
07/11/2022	Palestra virtual para professores das cidades de Ouro Preto e Itabirito
07/11/2022	Oficina virtual no IFMG para formação de professores, no dia 15/09/2021, com o tema "Jogos virtuais, práticas digitais e socialização na educação".
07/11/2022	Palestra virtual o primeiro ciclo de debates (no modelo webnário) da disciplina de Educação para o lazer, do curso de Educação Física da PUC-Minas, com o tema "Lazer e cultura digital", no dia 22/09/2021.
04/10/2021	Atualização com acréscimo do número de participantes da da oficina virtual de formação de professores, no dia 15/09/2021, com o tema "Jogos virtuais, práticas digitais e socialização na educação"; e do primeiro ciclo de debates (no modelo webnário) da disciplina de Educação para o lazer, do curso de Educação Física da PUC-Minas, com o tema "Lazer e cultura digital", no dia 22/09/2021.
07/06/2021	Palestra virtual para a Associação Nacional de Educação Católica (ANEC), com o tema "Jogos Eletrônicos, Educação e Qualidade de Vida", no dia 29/05/2021. A palestra continua disponível no canal do YouTube da ANEC.

PRODUÇÕES

Tipo	Título	Data publicação	Identificação
Jogo/objeto educativo	Relações Sociais no meio digital: Algoritmos e Inteligências Artificiais	08/05/2025	Produção de 4 e-books ao longo de 8 oficinas com estudantes de 7o a 9o ano do ensino fundamental, cujo tema é a discriminação, o preconceito e o racismo nas pesquisas de textos e imagens nas plataformas de Inteligência Artificial. Esses e-books serão utilizados em oficinas de letramento digital com outros estudantes
Artigo	As tecnologias digitais e a educação de adolescentes: inter-relações entre pesquisa, ensino, extensão e gestão	03/03/2025	SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da et al. As tecnologias digitais e a educação de adolescentes: inter-relações entre pesquisa, ensino, extensão e gestão. Revista Escrever, Belo Horizonte: Centro Pedagógico, v. 1, n. 2, p. 42–56, abr. 2025.
Trabalho apresentado em evento acadêmico/científico	Letramento digital, adolescentes e eleições: relato de uma prática pedagógica em uma escola pública de ensino fundamental	29/11/2024	SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da; FERREIRA, Júlia Ruiz G. ; ZEFERINO, Maria Luiza ; GUEDES, Sofia Rodrigues. Letramento digital, adolescentes e eleições: relato de uma prática pedagógica em uma escola pública de ensino fundamental. In: Anais do IX SEMINÁRIO DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA DA UFMG, 2024, BELO HORIZONTE.
Relatório técnico	Contra a proibição de celulares nas escolas	27/11/2024	Apresentei reflexões na Câmara de Vereadores de BH, sobre a educação para o uso de celulares nas escolas, compondo a mesa da Audiência Pública da Comissão de Educação, sendo voz minoritária no debate lá realizado, mas conseguindo a compreensão do vereador que conduziu a audiência (Bruno Pedralva-PT)

PROJETO - EDUCAÇÃO PARA A CIDADANIA DIGITAL

			e de outros presentes de que ainda não era possível tomar decisões antes de um debate qualificado.
Relatório técnico	#FakeToFora	15/11/2024	Relato de intervenções com estudantes de ensino fundamental, sobre desinformação e eleições, no período que antecedeu as eleições municipais de Belo Horizonte, submetido ao Prêmio #FakeToFora, do Instituto Palavra Aberta
Jogo/objeto educativo	Educação para a cidadania digital: quadrinhos, jogos e redes sociais no combate à desinformação climática	14/10/2024	Proposta submetida ao Hackaton Pop/2024. Uma história em quadrinhos digital, em 4 capítulos, cujos temas são a desinformação, o negacionismo climático e as mudanças climáticas. A história em quadrinhos está associada (através de links) a um jogo on-line com desafios divertidos e relacionados ao conhecimento sobre as mudanças climáticas e à educação para a cidadania digital.
Matéria jornalística	Estudantes do Centro Pedagógico aprendem a identificar fake news	14/10/2024	Reportagem realizada pela TV UFMG e publicada também no site da UFMG