

III BNCC COMPUTAÇÃO · ENSINO MÉDIO EM13C023

COMUNIDADES VIRTUAIS

Como se formam, o que as sustenta e que impactos têm

Cultura digital

Comunidades virtuais

Aula expositiva · 30 min

**DE QUAIS COMUNIDADES
ON-LINE VOCÊ
PARTICIPA? O QUE FAZ
VOCÊ FICAR?**

Pense antes de passar o slide.

• QUE VAMOS APRENDER

EM13C023 COMUNIDADES VIRTUAIS

Analisar criticamente comunidades virtuais, as relações que nelas se formam e seus impactos na sociedade.

Ao final da aula, você vai conseguir:

- identificar características de comunidades virtuais;
- analisar relações de poder e regras nessas comunidades;
- avaliar impactos positivos e negativos na sociedade.

TIPOS DE COMUNIDADE



Jogos

clãs, servidores,
guildas



Fãs

fandoms de
séries e artistas



Estudo

grupos de
vestibular, fóruns



Causas

movimentos
sociais e
voluntariado

• QUE **SUSTENTA** UMA COMUNIDADE

1. Interesse comum.
2. Regras (escritas ou não).
3. Moderadores e líderes.
4. Sentimento de pertencimento.
5. Algoritmos da plataforma que mostram ou escondem conteúdo.

IMPACTOS

POSITIVOS

apoio a pessoas isoladas,
aprendizado, organização de
causas, amizades.

NEGATIVOS

bolhas, radicalização, assédio em
grupo, desinformação, exclusão.

BOLHAS E ALGORITMOS

As plataformas mostram mais do que você já curte. Com o tempo, a comunidade pode só ouvir **quem pensa igual**.

Isso facilita a radicalização e dificulta o diálogo.

DO ON-LINE PARA O MUNDO

Comunidades virtuais já elegeram políticos, organizaram doações em enchentes e também espalharam ataques.

Participar com **senso crítico** é escolher que impacto você ajuda a criar.

ATIVIDADE: **RAIO X DA COMUNIDADE**

7 MIN

1. Em grupos, escolham uma comunidade on-line conhecida (sem expor ninguém).
2. Descrevam: interesse, regras, moderação, quem tem poder.
3. Listem um impacto positivo e um negativo.
4. Proponham uma regra que a deixaria mais saudável.

CONFIRA: **RESPONDA RÁPIDO**

4 MIN

1. O que sustenta uma comunidade virtual?
2. O que é uma bolha?
3. Cite um impacto positivo de comunidades on-line.

PARA LEVAR

- Comunidades virtuais têm regras, poder e algoritmos.
- Podem apoiar ou excluir, informar ou radicalizar.
- Participar com senso crítico muda o impacto.

Próximo passo: como as redes afetam a saúde física e mental (EM13CO24).

ROTEIRO DO PROFESSOR • 30 MIN

0-3 min	Abertura	Peça que listem comunidades de que participam, sem identificar ninguém.
3-5 min	Objetivos	Leia a habilidade e os objetivos em voz alta.
5-17 min	Explicação	Tipos, o que sustenta, impactos, bolhas, do on-line ao mundo (slides 4 a 8).
17-24 min	Atividade	Raio X da comunidade em grupos.
24-28 min	Confira	Perguntas rápidas: respostas no caderno ou em voz alta.
28-30 min	Fechamento	Retome os três pontos do “Para levar”.

Respostas do “Confira”: 1. interesse comum, regras, moderação, pertencimento e o algoritmo. 2. grupo que só vê e ouve quem pensa igual. 3. apoio, aprendizado, organização de causas, amizades.