



ROTEIROS DE CONDUÇÃO DE ATIVIDADES EM ESCOLAS

sobre direitos humanos no contexto digital



Módulo 1 | Parte B

**Infraestruturas
digitais e Direitos
Humanos online**

iris

INSTITUTO
DE REFERÊNCIA
EM INTERNET
E SOCIEDADE

Autoria

Luisa Melo Meslouhi

Wilson Guilherme Dias Pereira

Revisão

Paloma Rocillo

Fernanda dos Santos Rodrigues Silva

Karina Pereira dos Santos

Januária Cristina Alves

Capa

Felipe Duarte

Como referenciar em ABNT:

MELO, Luisa; PEREIRA, Wilson Guilherme Dias. **Roteiro de Condução de atividades em escolas sobre direitos humanos no contexto digital**: módulo 01, parte B, infraestruturas digitais e direitos humanos online. Belo Horizonte: Instituto de Referência em Internet e Sociedade, 2025. Disponível em: <https://bit.ly/49ZnnVc>. Acesso em: dd mmm aaaa.

Módulo 01

Tema: Infraestruturas digitais e Direitos Humanos online

Objetivo geral: Desenvolver, junto aos estudantes, conhecimentos e reflexões sobre a importância da internet como um Direito Humano. Assim, pretende-se estimular a formação de cidadãos digitais conscientes e engajados nos meios em que vivem.

Objetivo específico:

- Compartilhar com as juventudes informações sobre a internet e seus impactos sobre a vida das pessoas, especialmente a partir de uma perspectiva de garantia de Direitos Humanos. Serão abordadas temáticas como: quais os usos que fazemos da internet, os efeitos dela sobre nossas vidas, e por fim, porque é importante reconhecer a internet como um Direito Humano.

Metodologia: O encontro será expositivo e prático, com o objetivo de envolver as pessoas estudantes ativamente. Serão utilizadas dinâmicas de socialização e debate para garantir que o conteúdo seja assimilado de forma interativa e aplicada ao cotidiano das pessoas estudantes. A participação será incentivada ao longo de toda a aula, com foco em suas próprias experiências digitais e nos desafios que enfrentam em suas vivências online.

Tempo total: 1h30

OBJETIVO E COMPETÊNCIAS BNCC DO MÓDULO

OBJETIVO: Introduzir reflexões críticas e promover a participação de estudantes nos debates contemporâneos sobre a internet, com ênfase em uma abordagem pautada pelos Direitos Humanos.

COMPETÊNCIAS BNCC:

- Competência geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva
- (EM13LGG302) Compreender e posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.
- (EM13LGG204) Negociar sentidos e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

- (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.
- (EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

BLOCO 1: DEU BÃO, TO AQUI! (20 MINUTOS¹)

Objetivo: Iniciar as atividades aproximando as pessoas participantes do tema da internet. Nesse momento, o intuito é incitar a reflexão sobre a presença da internet nas nossas vidas e promover um momento dinâmico, que conecte as pessoas.

Ação:

- i. Dê as boas vindas à turma e diga o tema do módulo deste dia.
- ii. Se for o primeiro dia, apresente-se e promova um momento de apresentação pelas pessoas participantes. Em seguida, elabore e fixe os combinados junto ao grupo.

(20 minutos)

Caso não seja o primeiro dia, pule para a terceira ação.

- iii. Inicie o jogo de “Roda de Memória”, no qual as pessoas, sentadas em roda, devem se lembrar das falas das outras participantes. Explique que, para essa dinâmica, as pessoas envolvidas devem dizer coisas possíveis de se fazer com a internet.

Dê as instruções do jogo: Você dirá a frase **“Eu me conecto à internet. Acordei e...”**

A próxima pessoa participante da roda, em sentido horário, deverá repetir a frase e completar com uma ação possível na internet. Exemplo: “Eu me conecto à internet. Acordei e mandei uma mensagem”. Em seguida, a próxima pessoa deverá repetir a frase dita pela pessoa anterior e completar com mais um uso da internet. Exemplo: “Eu me conecto à internet. Acordei, mandei uma mensagem e entrei no TikTok”. A terceira pessoa fará o mesmo, repetindo a frase anterior e adicionando mais um uso da internet. Isso será feito por todas as pessoas, até que uma delas não se lembre da frase dita pela pessoa anterior ou não saiba completar com outra ação. Nesse caso, a brincadeira recomeçará, com esta pessoa dizendo a frase inicial, “Eu me conecto à internet. Acordei e...”, o jogo finaliza quando todos estiver participando. **(20 minutos)**

BLOCO 2: PLUGANDO... (20 MINUTOS)

¹ Caso esse seja o primeiro encontro, você precisará readequar o tempo para fazer os combinados.

Objetivo: Depois de levar a turma a refletir sobre os usos da internet, vamos compreender o que as pessoas participantes entendem como “Direitos Humanos”.

Ação:

i. Divida a turma em dois grupos. Peça que cada grupo elabore uma mímica para explicar o que são Direitos Humanos. **(2min)**

ii. Faça perguntas para instigar a criatividade, como “O que são direitos?”, “Quem eles protegem?”, “Em quais situações eles são/devem ser colocados em prática?”. Mesmo que as pessoas adolescentes tenham dúvidas, diga que, no momento, não há ideia certa ou errada, vocês estão apenas trocando percepções. Os grupos terão 5 minutos para conversar e se organizar. **(5min)**

iii. Depois de os grupos conversarem internamente e decidirem a mímica que farão, definindo o papel de cada integrante, peça que encenem para a turma. Junto ao outro grupo que não estiver apresentando, tente entender o que as pessoas alunas estão representando. Estimule a participação da turma, dê preferência às tentativas das pessoas estudantes em adivinhar as mímicas e participe também. Não corrija eventuais informações incorretas apresentadas pelos adolescentes neste bloco, é importante que todos sintam-se confortáveis em dizer o que pensam. Cada grupo terá 5 minutos para fazer a mímica, enquanto você e as outras pessoas da turma tentam adivinhar o que estão representando. Depois das encenações, abra espaço para que os integrantes dos grupos expliquem suas mímicas. **(10min)**

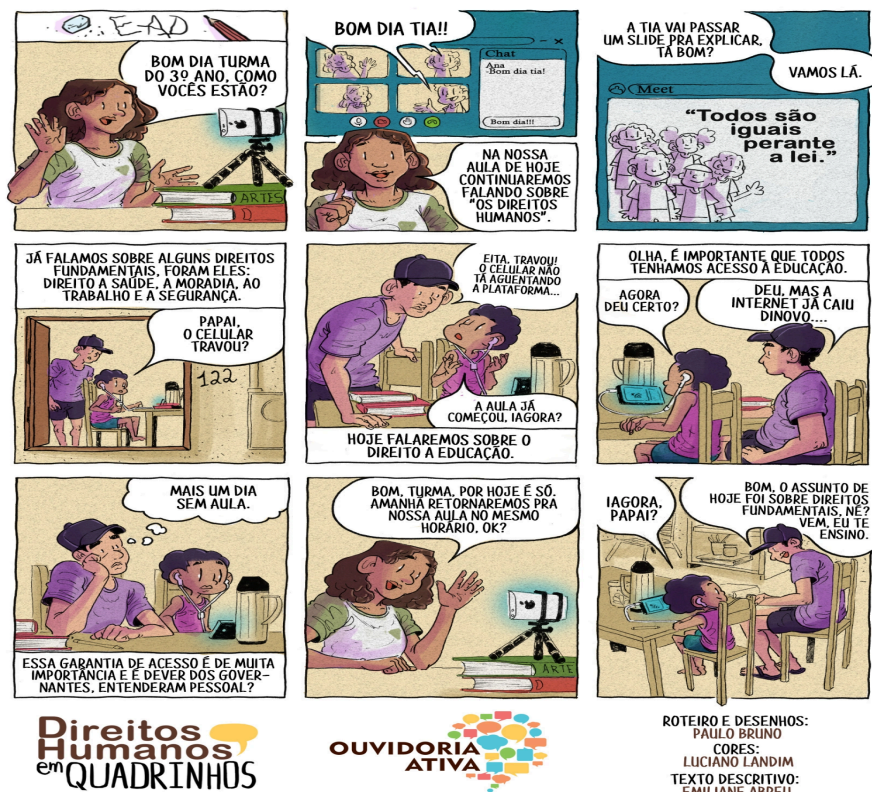
BLOCO 3: DECIFRANDO, A GENTE ENTENDE (25 MINUTOS)

Objetivo: Compartilhar informações sobre a infraestrutura da internet e sua relação com os Direitos Humanos.

Material: Apresentação de slides e caixinha de som.

Ação:

i. Peça que alguma pessoa da turma te ajude na leitura da [tirinha](#) a seguir, de Paulo Bruno:



(8 min)

ii. Apresente o vídeo sobre “Direitos Humanos”, da ONU Mulheres Brasil. (4min)

iii. Pergunte às pessoas alunas se elas percebem relações entre a tirinha e o vídeo. A internet é (ou deveria ser) um Direito Humano? Por quê? (13min)

Reflexões de apoio:

1 - O quadrinho demonstra uma criança tentando ter acesso a uma aula sobre Direitos Humanos, ou seja, tentando ter contato com um conteúdo educativo, o que, naquele momento, dependia da conexão com a internet. Nesse contexto, o autor da charge demonstra, em tom crítico e ressaltando a contradição da situação, que sem conexão estável e de qualidade à internet, não é possível ter acesso pleno aos Direitos Humanos. No caso ilustrado, o menino teve seu direito à educação impedido pela instabilidade da rede.

2 - A internet também entra como um Direito Humano, pois representa uma possibilidade de que todos tenham iguais oportunidades de acesso a direitos. É essencial que todas as pessoas, independentemente de suas origens, condições econômicas ou outros marcadores sociais, tenham acesso à informação, ao lazer e a diversos outros direitos que podem ser alcançados através da internet.

3 - Defender relações online baseadas em direitos humanos significa partir da compreensão de que a internet é também uma esfera política e social, e que, portanto, todos os seres humanos que a acessam possuem dignidade e direitos que precisam ser garantidos e respeitados.

BLOCO 4: GAME OVER! (20 MINUTOS)

Objetivo: Revisar as informações discutidas neste dia.

Material: Folha de papel ou quadro, e uma caneta.

Ação:

i. Divida a turma em duas equipes, com quantidade similar de pessoas. Faça um jogo da velha no quadro ou em uma folha de papel. Um grupo será representado por “X” e o outro por “O”. **(2min)**

ii. Posicione uma caneta no centro de uma mesa, no chão ou deixe-a na sua mão e posicione-se no centro da sala. Qual seja a forma escolhida, é preciso que o objeto esteja disposto no meio, com igual distância entre os grupos. Explique as regras do jogo: Será feito um quiz de V ou F. Frases sobre o tema tratado neste dia serão ditas por você e a equipe que pegar primeiro a caneta poderá responder se é verdadeiro ou falso. Caso a equipe acerte, ela poderá colocar seu símbolo no jogo da velha. Caso a equipe erre, o outro grupo poderá responder a pergunta. **(2min)**

Algumas sugestões de frases são:

- a)** Direitos Humanos são direitos básicos a todos os seres humanos, e o acesso à internet de qualidade não é um direito básico; **(F)**
- b)** O acesso à internet interfere na garantia de diversos outros direitos, como educação, liberdade de expressão, saúde e lazer; **(V)**
- c)** O acesso à internet é um Direito Humano estabelecido na Declaração Universal dos Direitos Humanos; **(F)**
- d)** Por ser um serviço comercial, a internet não precisa ser um direito acessível a todas as pessoas. Se alguém não consegue pagar por isso, ela não deve ter acesso; **(F)**
- e)** Os Direitos Humanos foram resultados de lutas e movimentos sociais ao longo da história; **(V)**
- f)** Os Direitos Humanos dizem respeito às interações presenciais e não são aplicáveis às relações online; **(F)**

iii. Após cada partida, tire as eventuais dúvidas que tenham surgido no momento de responder as perguntas. **(15min)**

Explicação do gabarito:

- a) Falso.** A primeira parte da frase está correta, no entanto, como discutido neste módulo, o acesso à internet deve ser considerado como um direito básico a todos os indivíduos, pois tem impacto na garantia de vários outros direitos.
- b) Verdadeiro.** O acesso à internet permite ter acesso a pesquisas e conteúdos educativos, interações sociais e momentos de lazer, informações sobre notícias e consultas médicas, etc.

- c) **Falso.** O acesso à internet não está registrado como um direito na Declaração Universal dos Direitos Humanos. Ela foi redigida em 1948, muito antes de a internet ter sido criada. Passar a considerar o acesso à internet como direito humano é um debate social e político resultado das mudanças contemporâneas.
- d) **Falso.** Como discutido neste módulo, o acesso à internet envolve a garantia de inúmeros direitos básicos, que não devem ser vinculados ao poder aquisitivo dos indivíduos. Ou seja, uma pessoa independentemente da sua condição financeira deveria poder ter acesso a esses direitos e, portanto, à internet.
- e) **Verdadeiro.** Os Direitos Humanos surgiram como resultados de processos históricos como a Revolução Francesa e a Segunda Guerra Mundial, nos quais grupos de indivíduo reivindicaram a importância de ser estabelecida igualdade entre todos os seres humanos.
- f) **Falso.** Os Direitos Humanos, assim como qualquer direito, são aplicáveis tanto ao mundo físico quanto digital. Não há, de fato, uma divisão entre esses mundos. O que é garantido em um ambiente, deve ser garantido no outro. O que é proibido em um ambiente, é também no outro.

iv. Ao final, parabeneze o grupo que ganhou o jogo da velha, agradeça pela dinâmica e pelo dia, e se despeça da turma. **(1min)**