



ROTEIROS DE CONDUÇÃO DE ATIVIDADES EM ESCOLAS

sobre direitos humanos no contexto digital

Módulo 4 | Parte A

**Um uso
digital sem
violência**

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 04, parte A, Um uso digital sem violência. Belo Horizonte: Instituto de Referência em Internet e Sociedade, 2025.

Disponível em: <https://bit.ly/49ZnnVc>. Acesso em: dd mmm aaaa.

Módulo 04

Tema: Um uso digital sem violência

Objetivo geral: Promover a reflexão e o diálogo junto às pessoas estudantes sobre as práticas de violências online, como conceituá-las e seu impacto em grupos considerados como minorias sociais.

Objetivo específico:

- Discutir temas como discurso de ódio e cyberbullying.

Metodologia: O encontro será expositivo e prático, com o objetivo de envolver as pessoas estudantes ativamente. Serão utilizadas dinâmicas interativas e de conversação para garantir que o conteúdo seja assimilado de forma prática e aplicada ao cotidiano das pessoas estudantes. A participação será incentivada ao longo de todo o encontro, com foco em suas próprias experiências e percepções sobre o mundo digital.

Tempo total: 1h30

OBJETIVO E COMPETÊNCIAS BNCC DO MÓDULO

OBJETIVO: Trabalhar, em conjunto às pessoas alunas, o que é discurso de ódio e cyberbullying, e como a violência tem se estruturado nas redes por meio de ataques a grupos considerados como minorias sociais. Busca-se, com isso, entender a percepção dos participantes sobre o assunto, compartilhar conceitos importantes e promover a reflexão sobre tais práticas.

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.
- Competência geral 9: 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.
- EM13CH02: Analisar situações da vida cotidiana, estilos de vida, valores, condutas etc., desnaturalizando e problematizando formas de desigualdade, preconceito, intolerância e discriminação, e identificar ações que promovam os Direitos Humanos, a solidariedade e o respeito às diferenças e às liberdades individuais.
- EM13CH03: Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus

significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.

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

Objetivo: Tratando-se de um módulo com assuntos delicados, o objetivo do primeiro bloco é aproximar as pessoas participantes e promover um ambiente mais descontraído. Além disso, a dinâmica leva a refletir sobre influências de comportamentos, o que pode ser relacionado à temática de práticas de violência na internet.

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 uma apresentação pelas pessoas participantes. Em seguida, elabore e fixe os combinados junto ao grupo. **(20min)**
Caso não seja o primeiro dia, pule para a terceira ação.
- iii.** Organize a turma em roda e explique o jogo do “Mestre-Detetive”. Chame uma pessoa para deixar a sala (ela será a “detetive” da dinâmica). Depois, uma pessoa da equipe nomeará um participante da turma como “mestre”. **(1min)**
- iv.** O “mestre” fará mímicas e todos da roda deverão imitá-lo simultaneamente, tentando replicar os gestos ao mesmo tempo que o mestre os faz. Quando a pessoa detetive voltar à sala, ela deverá descobrir quem é o mestre: todos estarão fazendo mímicas idênticas (imitando discretamente o mestre) e o detetive deverá descobrir quem está coordenando os movimentos. Quando o detetive descobrir quem é o mestre, o mestre se tornará o detetive e deixará a sala, e assim sucessivamente. **(16min)**
- v.** Após a brincadeira, relacione a dinâmica ao tema do módulo: assim como, no jogo, as pessoas seguiam as influências de outro indivíduo (o “mestre”), nas interações online algumas pessoas também são “estimuladas” a adotar comportamentos violentos, tanto pela influência de alguns grupos quanto pela sensação de impunidade e de anonimato. Isso acontece, por exemplo, em casos de cyberbullying e de ataques de ódio online. Além disso, de modo semelhante ao jogo, na vida real, também existem “detetives”, ou seja, instituições e figuras de autoridade que são responsáveis por identificar indivíduos e comportamentos online, assim como responsabilizá-los e puni-los, quando necessário. Explique que vocês tratarão sobre esses temas neste dia. **(3min)**

BLOCO 2: PLUGANDO... (20 MINUTOS)

Objetivo: O objetivo deste momento é promover uma reflexão sobre o cenário em que as pessoas alunas estão inseridas na internet, compreendendo a percepção delas sobre como o discurso de ódio e o cyberbullying estão presentes nas redes.

Material: cartazes, durex/fita crepe, canetinhas ou adesivos

Ação:

- i.** Para essa dinâmica, você precisa ter preparado, previamente, 5 cartolinas, cada uma com uma pergunta escrita no topo.

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

ii. Sugerimos que você escreva as perguntas abaixo, mas você pode adaptá-las ou criar outras de acordo com o que você avaliar ser pertinente ao contexto. As perguntas devem remeter a postagens que envolvam discurso de ódio na internet ou cyberbullying, como em:

- Eu já vi postagens que atacavam pessoas LGBTQIA+ ou usavam o pertencimento a esse grupo como xingamento e forma de humilhação?
- Eu já vi posts que consideravam uma raça/etnia como superior ou que atacavam pessoas de uma raça/etnia específica, como pessoas negras e indígenas?
- Eu já vi fotos/vídeos sendo expostos sem o consentimento da pessoa dona da imagem, como fotos íntimas ou imagens com a intenção de ridicularizá-la?
- Eu já vi posts ou vídeos com comentários maldosos ou agressivos sobre mulheres, envolvendo sua sexualidade ou considerando-as como inferiores e interesseiras?
- Onde eu vi postagens, imagens e comentários que tinham a intenção de atacar alguém? (nesse cartaz também faça 3 colunas: uma para redes sociais, como instagram, tiktok e twitter; outra para aplicativos de mensagem, como whatsapp e telegram; outra para discord e chat de jogos).

iii. Cole os cartazes em pontos distintos da sala. Dê 1 canetinha (hidrocor) a cada participante. No lugar da caneta, você também pode dar 7 adesivos a cada aluno.

Explique a dinâmica à turma: todas as pessoas deverão transitar pela sala, lendo as perguntas dos cartazes e interagindo com eles. Deverá ser feito um X ou colado um adesivo naqueles cartazes em que suas respostas forem “sim”. No caso do cartaz em que há colunas, deverá ser feito um X ou colado o adesivo em cada coluna que corresponder à resposta, podendo ser marcada mais de uma. **(6min)**

iv. Após cerca de 6 minutos, quando as perguntas forem respondidas, peça que as pessoas participantes se dividam em 5 grupos. Recolha os cartazes e dê um cartaz a cada grupo, para que os analisem juntos. Cada grupo ficará responsável por contar os votos do cartaz que recebeu e de compartilhar suas percepções com o restante da turma.

Sugestões de questionamentos para promover a reflexão dos grupos: Observem quais cartazes (ou colunas) parecem ter mais marcações, o que vocês entendem com isso? As respostas deste cartaz coincidem com a realidade de vocês? O que isso nos diz sobre as relações sociais na internet? Por que vocês acham que isso acontece? Vocês pensam em estratégias que poderiam ser utilizadas para combater essas práticas? **(4min)**

v. Cada grupo terá 2 minutos para compartilhar suas reflexões com a turma. **(10min)**

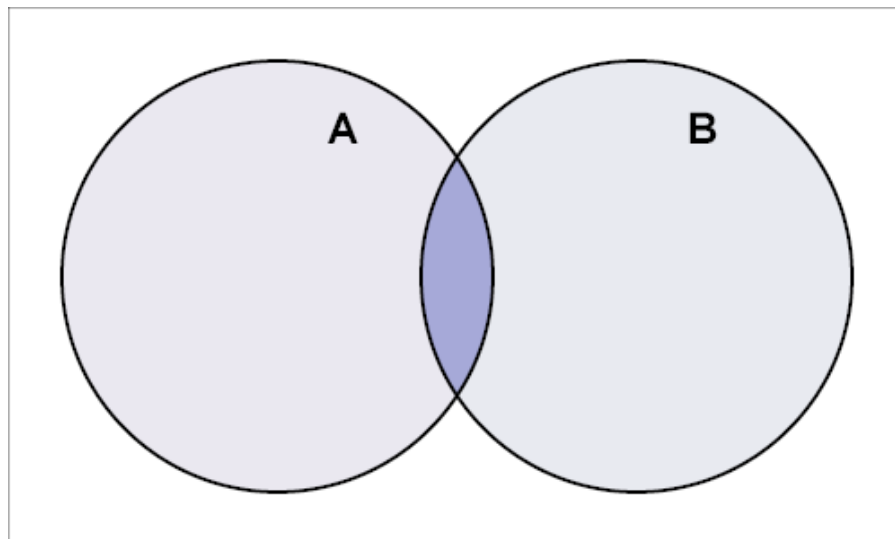
BLOCO 3: DECIFRANDO, A GENTE ENTENDE (30 MINUTOS)

Objetivo: Apresentar os conceitos de cyberbullying e discurso de ódio, suas semelhanças e diferenças, somando as perspectivas de materiais externos ao entendimento dos estudantes sobre o tema.

Material: canetões/pincel para escrever no quadro e apresentação de slide ou material impresso com os conceitos dos termos trabalhados

Ação:

i. Toró de ideias” (Brainstorming): Com um canetão, escreva no quadro os termos “cyberbullying” e “discurso de ódio” e faça um grande círculo em volta de cada uma delas. Os círculos deverão ser desenhados com certa proximidade, de modo que sobreponham-se um ao outro, deixando uma interseção, como no desenho abaixo.



ii. Peça que as pessoas participantes digam o que lhes vêm em mente quando pensam nessas palavras. Elas as conhecem? O que elas significam ou parecem significar? Quais sentimentos elas trazem? **(9min)**

Vá anotando palavras-chave dessas respostas. Pergunte às pessoas participantes onde essas palavras deveriam ser anotadas, de acordo com o termo que dizem respeito. Se a resposta é sobre cyberbullying, ela é anotada dentro do círculo que envolve esse termo. Se a resposta for sobre discurso de ódio, ela é anotada no círculo respectivo. Se ela é sobre as duas, anote dentro do espaço de intercessão. Seguindo a figura apresentada acima, as anotações podem seguir o seguinte padrão:

A = palavras que remetem a Cyberbullying

B = palavras que remetem a Discurso de Ódio

Parte colorida em cor mais escura = intercessão entre os dois conceitos, ou seja, palavras que dizem respeito a ambos

iii. Depois de anotar as contribuições das pessoas alunas, apresente as definições abaixo, de organizações importantes no âmbito dessa temática. É interessante que isso seja feito por meio de uma apresentação de slides ou da entrega desses conceitos impressos, para que a turma possa acompanhar a leitura. Você pode pedir para que cada aluno leia uma parte em voz alta para a turma, a fim de tornar o momento mais dinâmico. **(15min)**

“Cyberbullying é o bullying realizado por meio das tecnologias digitais. Pode ocorrer nas mídias sociais, plataformas de mensagens, plataformas de jogos e celulares. É o comportamento repetido, com intuito de assustar, enfurecer ou envergonhar aqueles que são vítimas. Exemplos incluem:

- *espalhar mentiras ou compartilhar fotos constrangedoras de alguém nas mídias sociais;*
- *enviar mensagens ou ameaças que humilham pelas plataformas de mensagens;*
- *se passar por outra pessoa e enviar mensagens maldosas aos outros em seu nome.*

O bullying presencial e o virtual acontecem lado a lado com frequência. Porém, o cyberbullying deixa um rastro digital.”

Fonte: Unicef <https://www.unicef.org/brazil/cyberbullying-o-que-eh-e-como-para-lo>

“O Ciberbullying é a modalidade virtual do bullying, que é identificado pelas intimidações repetitivas entre crianças e adolescentes, mas com características próprias, pois tem um efeito multiplicador e de grandes proporções quando acontece na web. [...]

Podemos enfatizar três aspectos centrais que caracterizam tanto o Bullying quanto o Cyberbullying:

- *Comportamento intencional de perturbar, intimidar e/ou agredir;*
- *Repetição ao longo do tempo;*
- *Desequilíbrio de poder;*

[...] Ciberbullying não é brincadeira. Só existe brincadeira quando todos os envolvidos se divertem.

[...] Bullying pode ser motivado por racismo, homofobia, xenofobia e outros tipos de discriminação. Quando isso acontece, chame-os pelo nome. Racismo é crime”.

Fonte: Safernet <https://new.safernet.org.br/content/o-que-e-ciberbullying>

“De maneira geral, o discurso de ódio costuma ser definido como manifestações que atacam e incitam ódio contra determinados grupos sociais baseadas em raça, etnia, gênero, orientação sexual, religiosa ou origem nacional. [...] Esse tipo de discurso tem alvos bem claros: LGBTs, mulheres e pessoas negras, além de outras minorias. Navegando pela web não é difícil cruzar com mensagens, posts ou tweets com conteúdo racista, misógino, ou mesmo que incite a violência contra determinado público”.

iv. Ao final, converse com as pessoas alunas sobre o que entenderam. Proponha questionamentos como: Então, nas palavras de vocês, como explicariam cada um desses termos? O que eles têm em comum e quais as diferenças entre eles? Agora, dominando esses conceitos, vocês percebem essas situações presentes no cotidiano de vocês e nos cartazes da atividade anterior? Quando? **(6min)**

BLOCO 4: GAME OVER (10MIN)

Objetivo: Em uma dinâmica, concluir as atividades sobre cyberbullying e discurso de ódio online, promovendo a reflexão dos alunos sobre como essas práticas de violência estão nos contextos em que estão inseridos, como estão se sentindo ao final dessa atividade e como poderiam multiplicar os conhecimentos, que trabalharam nesse dia, com a comunidade.

Material: Caixinha de som e uma bola

Ação:

i. Peça que a turma sente-se em roda e explique a dinâmica da “Batata-quente”: os alunos deverão passar a bola entre si, enquanto a música estiver tocando. Quando você parar a música, a pessoa que estiver com a bola em mãos deverá responder uma pergunta. **(2min)**

ii. Realize a dinâmica. **(16min)**

Sugerimos que você alterne entre as seguintes questões, mas pode adaptá-las ou criar novas perguntas de acordo com o que você considerar interessante em cada contexto:

- 1- Como você explicaria a diferença entre cyberbullying e discurso de ódio para os seus pais?
- 2- Como você costuma se sentir ao tratar sobre o tema de discurso de ódio?
- 3- Como você explicaria o conceito de discurso de ódio para uma criança do seu bairro?
- 4- Como você explicaria o conceito de cyberbullying para o seu avô?
- 5- Como você costuma se sentir ao tratar sobre o tema de cyberbullying?

iii. Ao final da dinâmica, reitere a importância dos conhecimentos serem multiplicados pela comunidade: é interessante que as informações circulem, promovendo mais reflexões, conversas, ações e, enfim, mudança social. Quando o compartilhamento de conhecimento acontece entre pessoas que se conhecem, como familiares, amigos e vizinhos, as informações podem ser transmitidas de modo mais próximo e acessível, adaptado à realidade e ao vocabulário dos envolvidos.

Por fim, parabeneze a participação de todas as pessoas, agradeça pela dinâmica e pelo dia, e se despeça da turma. **(2min)**

