



ROTEIROS DE CONDUÇÃO DE ATIVIDADES EM ESCOLAS

sobre direitos humanos no contexto digital



Módulo 5

Adolescência e laço social na cultura digital

iris

INSTITUTO
DE REFERÊNCIA
EM INTERNET
E SOCIEDADE

Autoria

Juliana Tassara Berni (Além da Tela)

Revisão

Paloma Rocillo

Fernanda dos Santos Rodrigues Silva

Karina Pereira dos Santos

Januária Cristina Alves

Capa

Felipe Duarte

Como referenciar em ABNT:

BERNI, Juliana Tassara. **Roteiro de Condução de atividades em escolas sobre direitos humanos no contexto digital**: módulo 05, Adolescência e laço social na cultura digital. Belo Horizonte: Instituto de Referência em Internet e Sociedade, 2025.

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

Módulo 05

Tema: Adolescência e laço social na cultura digital

Objetivo geral: Refletir, junto aos estudantes, sobre os impasses enfrentados por eles na adolescência numa cultura marcada por intensa digitalização, apontando para a construção de saídas e possibilidades para lidar com esses impasses.

Objetivo específico:

- Construir com os adolescentes a noção de cultura digital como o tempo em que vivemos, levando em conta o processo de digitalização da vida e os efeitos desse processo para os adolescentes. Serão abordados temas como relação com o outro, dificuldades diante da diferença, relação com a imagem corporal, sexualidade, relação com a família e com a escola e identificação com o grupo.

Metodologia: O encontro será expositivo e prático, com o objetivo de envolver as pessoas estudantes ativamente. Serão utilizadas dinâmicas de interação 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 rotinas online.

Tempo total: 1h30

OBJETIVO E COMPETÊNCIAS BNCC DO MÓDULO

OBJETIVO: Aprofundar a compreensão sobre o que é a cultura digital visando refletir sobre seus efeitos na vida dos sujeitos adolescentes. Identificar os impasses trazidos pela cultura digital e promover uma reflexão crítica sobre eles, sem abrir mão da singularidade de cada participante.

COMPETÊNCIAS BNCC:

- Competência Geral 5: Cultura Digital - 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 6: Trabalho e Projeto de Vida - Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Competência Geral 9: Empatia e Cooperação - 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.

- Competência Geral 10: Responsabilidade e Cidadania - Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
- (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.
- (EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.
- (EM13CHS101) Analisar os impactos das tecnologias digitais de informação e comunicação nas relações sociais, nos modos de produção, na cultura e na vida pessoal.
- (EM13CHS202) Compreender os mecanismos de exclusão e discriminação social e propor formas de promoção dos direitos humanos e da equidade.
- (EM13CHS304) Investigar os efeitos da cultura digital e da hipermodernidade nos processos de socialização, construção de valores, práticas de consumo e modos de subjetivação.

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

Objetivo: Compartilhar uma breve exposição sobre o que é a cultura digital e seus impasses a fim de sensibilizar as pessoas participantes para as próximas etapas.

Material: Apresentação de slides

Ação:

i. Se apresentar e dar boas-vindas aos participantes. **(2 min)**

ii. Apresentar o que é a cultura digital e seus impasses, especialmente na adolescência, sempre verificando os conhecimentos que as pessoas participantes já têm e problematizando suas contribuições. **(18 min)**

O que é a cultura digital:

A pós-modernidade é marcada pela sobreposição da tecnologia sobre a ciência, tornando-se superior a essa. Os grandes avanços tecnológicos decorrentes da Segunda Guerra Mundial culminaram na Terceira Revolução Industrial, também chamada de Revolução Digital. A segunda metade do século XX é marcada por um progressivo uso dos computadores digitais e por uma progressiva automação industrial, o que provoca grandes mudanças em nossa realidade social. O saber é substituído pela informação e o tempo de elaboração é substituído pela cultura do imediatismo.

Assim, a cultura digital é essa nova realidade decorrente das transformações tecnológicas e sociais que afeta nossas vidas, nossas formas de nos relacionarmos, nossa percepção sobre o mundo. Dessa forma, a cultura digital é

muito mais do que usar aparelhos tecnológicos digitais, mas abrange os efeitos sociais e psíquicos da entrada maciça desses recursos em nossa vida. A cultura digital é o tempo que vivemos, com seus impasses e possibilidades.

Fonte: <https://nosnarede.com.br/2020/09/09/voce-sabe-o-que-e-cultura-digital/>

BLOCO 2: PLUGANDO... (30 MINUTOS)

Objetivo: Conhecer as ideias das pessoas participantes sobre a ética e o cuidado no ambiente digital e construir, em conjunto, uma perspectiva ética para a convivência no ambiente virtual.

Material: Cartolinas e canetas coloridas

Dinâmica: Boto Fé (btf)/ Nada a ver (ndv)

Ação:

- i. Pedir às pessoas que formem grupos de 3 a 5 pessoas. **(2 min)**
- ii. Distribuir uma cartolina e canetas coloridas para cada grupo. **(2 min)**
- iii. Pedir que dividam a cartolina em 2 colunas. Numa coluna (btf) escrever o que elas acreditam ser boas práticas nas redes sociais e na outra (ndv) os comportamentos que acreditam que deveriam evitar. Pode-se dar alguns exemplos para ajudar na compreensão da atividade. Por exemplo, “pode falar num grupo de amigos sobre uma experiência que viveu? E falar sobre as experiências de outras pessoas?” **(20 min)**
- iv. Pedir aos grupos que apresentem brevemente para os colegas. **(6 min)**

BLOCO 3: DECIFRANDO, A GENTE ENTENDE (10 MINUTOS)

Objetivo: Refletir, junto com as pessoas participantes, sobre o que são redes sociais na concepção delas.

Material: Apresentação de slides

Ação:

- i. Apresentar um conceito de Rede Social. **(5min)**

Redes sociais podem ser definidas como plataformas digitais nas quais pessoas e organizações podem se conectar e interagir através de troca de mensagem, imagens, vídeos e outras mídias. Sabemos da importância de considerar tais plataformas não apenas como redes sociais, mas como *plataformas de mídias* sociais. Essas plataformas se utilizam da lógica de conexão e algoritmização como estratégia econômica. O termo *rede social*, então, excluiria os aspectos econômicos, políticos etc., dando ênfase apenas ao aspecto social.

- ii. Construir, através de perguntas, uma ideia do que é, para as pessoas participantes, uma rede social e trazer alguns impasses e perspectivas éticas que serão discutidos na próxima etapa. É interessante retomar alguns aspectos trazidos pelas pessoas na atividade anterior. **(5 min)**

BLOCO 4: GAME OVER! (30 MINUTOS)

Objetivo: Refletir sobre os efeitos da entrada dos recursos eletrônicos nas vidas das pessoas. Nós utilizamos a metodologia de conversação ativa do Além da Tela, no entanto, outras metodologias podem ser utilizadas. O importante nessa proposta é preservar o lugar da palavra. Nesse sentido, a pessoa que vai mediar a atividade deve ficar atenta para não impor suas próprias convicções e nem visar o consenso. O mais importante não é chegar a uma ideia compartilhada, mas proporcionar um momento

de autorreflexão em que cada um possa se colocar na situação se perguntando sobre como é afetado pela cultura digital e como se posiciona em relação a isso.

Material: É necessário, apenas, sentar em roda com as pessoas participantes.

Ação:

i. Fazer alguns combinados antes de começar **(3 min)**

- dizer que todas as pessoas são bem-vindas ao debate, mas que ninguém é obrigado a falar;
- dizer da importância de ouvir todas as pessoas e de respeitar todas as opiniões;
- Cada um deve falar de si e só falar de outra pessoa com o consentimento dela;
- Também dizer que devemos privilegiar a palavra, assim, não é proibido usar o celular, mas é preferível falar do que mostrar.

ii. Convidar as pessoas a falarem sobre como usam e são afetadas pelos diversos recursos digitais. **(20 min)**

Algumas perguntas que podem orientar essa reflexão:

- O que vocês mais fazem na internet?
- Vocês têm celular? Vocês acham que a vida de vocês mudou depois de ganharem o celular? Como?
- Antes de terem seus próprios celulares, vocês acham que suas vidas sofriam algum efeito da digitalização?
- Vocês acham que o uso dos dispositivos digitais afeta a relação de vocês com seus pais e mães? E as relações de amizade?
- Que tipo de sentimento é despertado em vocês quando vocês usam a internet?
- Vocês já tiveram curiosidade de ver quantas horas por dia vocês passam na internet? E qual aplicativo vocês mais usam? O que vocês acham disso?

iii. Destaque algumas questões trazidas pelas pessoas participantes que fazem avançar na reflexão sobre as questões trabalhadas ao longo do dia e mostre, se for o caso, como eles foram capazes de construir perguntas e soluções para lidar com os desafios que enfrentam. **(5 min)**

iv. Agradeça a participação de todas as pessoas e se despeça. **(2 min)**