

Criando Respeito e Empatia Digitalmente

Luis Felipe Graciolli¹, Breno Chrisostomo Pinna¹, Henrique Jose Couri¹, Jonathan Vieira¹, Davi Guindani Vieira¹, Graziela Ferreira Guarda¹

¹Departamento de Computação RCM – Universidade Federal Fluminense (UFF) – Rio das Ostras – RJ – Brasil

{luisgraciolli, brenocpmp, hcouri, jonathan anunciacao, davigpv, grazielaguarda}@id.uff.br

Abstract. *The activity "Creating Respect and Empathy Digitally" aims to present, raise awareness about, and promote discussions on cyberbullying. To this end, it seeks to offer 7th-grade students a theoretical introduction to the topic, including aspects of digital accessibility, as well as teaching them how to produce content in different digital formats. The proposal acts as a tool for raising awareness of situations that many students have already experienced or may experience, considering the digital context in which they are immersed.*

Resumo. *A atividade “Criando Respeito e Empatia Digitalmente” tem como objetivo apresentar, conscientizar e promover debates sobre o cyberbullying. Para isso, busca oferecer aos alunos do 7º ano do Ensino Fundamental uma introdução teórica ao tema, incluindo aspectos de acessibilidade digital, além de ensiná-los a produzir em diferentes formatos, conteúdo digital. A proposta atua como um instrumento de sensibilização sobre situações que muitos estudantes já vivenciaram ou poderão vivenciar, considerando o contexto digital em que estão inseridos.*

1. Objetivos Geral e Específicos

O **objetivo geral** dessa atividade é promover a conscientização sobre o *cyberbullying*, desenvolvendo nos alunos o senso de empatia, respeito e responsabilidade no ambiente digital. Como **objetivos específicos** busca-se, ainda, estimular a criatividade, a expressão crítica e a comunicação, por meio da produção de conteúdo. A atividade visa também o desenvolvimento de habilidades como o trabalho em equipe, a escuta ativa, a colaboração e o uso consciente das tecnologias, aliando o pensamento crítico ao uso prático de ferramentas digitais. Essa atividade está relacionada ao eixo ‘Cultura Digital’.

2. Público-alvo

A atividade “Criando Respeito e Empatia Digitalmente” pode ser utilizada com turmas de diferentes faixas etárias, contudo, recomenda-se o foco nos alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais, especialmente do 7º ano, considerando o nível de maturidade necessário para refletir sobre situações de *cyberbullying* e produção crítica de conteúdo digital, bem como as recomendações da BNCC Computação (Quadro 1).

3. Habilidades Exploradas

As habilidades da BNCC Computação que se alinham com a atividade para auxiliar os professores em seus planejamentos pedagógicos estão descritas no Quadro 1. O quadro além de indicar a habilidade, mostra de que forma essa habilidade pode ser explorada na atividade proposta, bem como o ano recomendável para sua aplicação, de acordo com a BNCC Computação [BRASIL, 2022].

Quadro 1. Objetos do Conhecimento / Habilidades da BNCC Computação.

Habilidade BNCC Computação	De que forma:	Objeto de Conhecimento	Ano
(EF07CO08) Demonstrar empatia sobre opiniões divergentes na web.	No momento da roda de conversa e na própria apresentação sobre o trabalho – ver metodologia, os alunos serão incentivados a respeitar opiniões divergentes no ambiente digital, para que práticas como o <i>Cyberbullying</i> , possam ser evitadas.	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia - <i>Cyberbullying</i>	7º
(EF07CO09) Reconhecer e debater sobre cyberbullying.	Todo o foco desta atividade, desde a apresentação dos vídeos e documentos iniciais, passando pela discussão sobre eles, é justamente com foco em auxiliar os alunos a reconhecerem e posteriormente, debater sobre o <i>cyberbullying</i> .		
(EF07CO11) Criar, documentar e publicar, de forma individual ou colaborativa, produtos (vídeos, podcasts, web sites) usando recursos de tecnologia.	Durante a atividade, os alunos conseguirão desenvolver a habilidade da produção de conteúdo utilizando recursos tecnológicos, a partir da orientação do professor, com base no tema proposto.	Uso de tecnologias computacionais - Produção Digital	

4. Recursos e Materiais Utilizados

Em relação aos materiais para aplicação da atividade, serão sugeridos recursos digitais que podem ser adaptados para recursos não digitais, com exceção dos vídeos – descrito na metodologia.

Vídeos: Apresentação das animações: “*E se fosse com você?*” – disponível no YouTube em: https://www.youtube.com/watch?v=RmX61ZYL_LI com duração de 19 minutos e “*Cyberbullying: violência virtual machuca*” – disponível no YouTube em: <https://www.youtube.com/watch?v=mWQoikd72A4> com duração 2 minutos e meio, que têm forte apelo emocional e atuam como ponto de partida para discussões sobre empatia, limites do humor e consequências das agressões virtuais. Tais recursos visam não apenas informar, mas também sensibilizar os alunos para a temática. Essas apresentações foram complementadas com informações sobre a legislação vigente, como o Marco Civil da Internet [BRASIL, 2014] e o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) [BRASIL, 1990], permitindo ampliar o debate para aspectos legais. A mediação do professor é essencial para conduzir esse momento, incentivando os alunos a responderem a perguntas reflexivas e a compartilharem experiências em um ambiente seguro e respeitoso.

Questionários (Formulários Eletrônicos) do Google Forms: Questionário Pré-Atividade, disponível em: <https://bit.ly/4aHfJi7> e Questionário Pós-Atividade, disponível em: <https://bit.ly/4cf7JGi> para coletar conhecimentos e percepções individuais dos alunos sobre os temas, bem como, para identificar se eles estão

vivenciando ou se já praticaram *cyberbullying*, a serem aplicados antes e depois da atividade.

Na etapa prática, voltada para a produção de conteúdo, é recomendado o uso de ferramentas gratuitas e acessíveis, selecionadas de acordo com sua facilidade de uso e aplicabilidade pedagógica. O Quadro 2 apresenta essas ferramentas, suas finalidades e exemplos de aplicação em sala de aula. O professor tem autonomia para escolher uma ou mais ferramenta(s) que já possui conhecimentos e afinidade ou outras que achar mais adequadas.

Quadro 2. Ferramentas digitais que podem ser usadas na produção de conteúdo.

Ferramenta	Finalidade	Aplicação
Canva	Edição de imagem / <i>post</i>	Criação de <i>posts</i> , cartazes e infográficos
CapCut ou InShot	Edição de vídeo	Produção de vídeos curtos de conscientização
Vocaroo ou Anchor	<i>Podcast</i> / áudio	Gravação e publicação de áudios ou podcasts
Padlet	Painel colaborativo	Compartilhamento e curadoria dos conteúdos
Google Slides / PowerPoint Online	Apresentações on-line	Montagem de campanhas e apresentações

Além disso, se faz necessário uso de computadores, *tablets* ou celulares, bem como acesso à internet. Para os vídeos, pode ser usado um projetor ou uma televisão da escola uma vez que os vídeos podem ser baixados para uma mídia como *pen drive*.

5. Metodologia de Desenvolvimento da Atividade

Em termos metodológicos, sugere-se que a atividade seja desenvolvida em quatro etapas como segue:

Etapa 1 – A primeira etapa da atividade, refere-se a uma **coleta de dados preliminar sobre o entendimento dos alunos a respeito do *cyberbullying***. Para tal, o professor deve solicitar o preenchimento de um questionário (formulário eletrônico). Este questionário tem como objetivo mapear os conhecimentos iniciais dos alunos acerca do tema, antes de qualquer intervenção por parte do professor.

Essa ação pode ser realizada antes da aula, na residência dos alunos, através de um celular, *tablet* ou computador com acesso à internet, ou pode ser realizada na escola, se a mesma disponibilizar laboratório com computadores e acesso à internet. No caso de inviabilidade de ambas as opções anteriores, o questionário pode ser impresso ou escrito no quadro para que os alunos o respondam individualmente, ficando essa escolha, a critério do professor, considerando a realidade socioeconômica do contexto escolar o qual o docente está inserido.

Etapa 2 – A segunda etapa da atividade, refere-se à apresentação dos dois vídeos com foco no **desenvolvimento teórico sobre o tema**. O primeiro intitulado ‘*E se fosse com você? Uma história de bullying*’ e o segundo intitulado ‘*Cyberbullying: violência virtual machuca*’. Essa ação deve ser realizada na escola com os recursos disponíveis da mesma. Após os alunos assistirem os vídeos, sugere-se a organização de uma roda de conversa com a turma, para que todos possam debater sobre o que foi abordado nos vídeos, com o professor atuando como mediador e promover acolhimento se necessário. O professor pode incentivar os alunos a responderem perguntas como:

- Comente uma situação onde você entende que **ocorreu** o *cyberbullying*.
- Comente uma situação onde você entende que **vivenciou** o *cyberbullying*.
- Quais impactos você percebe que o *cyberbullying* provocou na sua **saúde mental, emocional e/ou física**?
- Quais impactos você percebe que o *cyberbullying* desencadeou no seu **comportamento**?
- Quais impactos você percebe que o *cyberbullying* provocou no seu **rendimento acadêmico**?
- O que você **faria** ao presenciar uma situação de *cyberbullying*?
- Comente um exemplo ação que você entende que pode ser realizada para **combater** o *cyberbullying* ou quais medidas preventivas e de acolhimento que podem ser promovidas.
- O que você achou do **Marco Civil da Internet** (Lei 12.965/2014)?

Etapa 3 – A terceira etapa da atividade, refere-se à **produção de conteúdo** e iniciará com o professor apresentando ferramentas gratuitas de produção de mídias digitais aos alunos, bem como ferramentas e recursos de acessibilidade e inclusão digital [Alves e Aguiar, 2024], ensinando-os, a utilizá-las. Recomenda-se que os alunos sejam organizados em pequenos grupos para, ao final, produzirem um conteúdo com foco no combate ao *cyberbullying*. Caso a escola não disponha de laboratório de informática com acesso à internet, a produção pode ser feita com uso de outros materiais escolares não digitais. Outra possibilidade é propor uma redação ou criação de um *diário de bordo* contendo observações da turma e do ambiente escolar. Ressalta-se que o mais importante é a absorção do conteúdo e a conscientização sobre o tema por parte dos alunos. É importante considerar que nessa etapa, o ensino de Computação está sendo promovido, o que demanda a construção de um processo estruturado, envolvendo planejamento, organização de informação, tomada de decisão e construção de soluções.

Sendo assim, sugere-se as seguintes etapas para entrega da produção de conteúdo:

1. Formação de grupos: Nesta etapa os alunos devem formar grupos para realizar a atividade proposta, caso tenha alunos sem grupo, sugere-se que o professor auxilie na alocação deles, pois uma das finalidades da atividade é estimular o trabalho em equipe;
2. Roteiro: Apresentação inicial do que será apresentado e de qual maneira será apresentado: apresentação em *slides*, vídeo, *podcast*, outros;
3. Esboço inicial: Versão inicial da produção, não precisa ter a qualidade de um trabalho final, serve apenas para o professor direcionar a equipe e verificar o andamento da atividade - esse acompanhamento pelo professor, permitirá ao mesmo dar *feedbacks* para buscar garantir uma entrega de qualidade, interferindo o mínimo possível na geração de ideias, deixando isso a cargo dos alunos;
4. Entrega do resultado: Entrega da produção final, a ser apresentada em aula.

Etapa 4 – A quarta e última etapa da atividade, refere-se à uma nova **coleta de dados sobre o entendimento final dos alunos a respeito do *cyberbullying***, análoga a primeira e para identificar os alunos que vivenciaram e praticaram o *cyberbullying*. Para

tal, o professor deve solicitar o preenchimento de um questionário (formulário eletrônico). Este questionário tem como objetivo mapear os conhecimentos finais dos alunos. A intenção é verificar a mudança de perspectiva dos alunos sobre o assunto com a realização da atividade. Desta forma, o professor terá um ferramental para avaliar o aprendizado dos alunos e a eficácia da atividade, para que assim, ele possa adaptá-la em seu contexto social. A aplicação do questionário eletrônico pode ser realizada considerando as mesmas adaptações descritas na Etapa 1.

6. Avaliação

A avaliação da aprendizagem pode ser dividida em 60% da pontuação atrelada a entrega do trabalho considerando os seguintes tópicos: i) cumprimento dos prazos, ii) criatividade na produção de conteúdo, iii) trabalho em equipe e iv) entendimento do tema proposto e os 40% da pontuação restante, pode ficar atrelado a entrega dos questionários (formulários eletrônicos) a critério do professor.

Sob outra perspectiva, o professor pode realizar uma análise comparativa entre as respostas dos questionários pré e pós-atividade. Essa comparação pode oferecer evidências mais concretas sobre mudanças na percepção dos estudantes em relação ao *cyberbullying*. Para isso, sugere-se analisar resultados agregados (percentuais de respostas, distribuição por categorias), comparar respostas individuais ou por grupos, ou ainda, identificar padrões de evolução nas justificativas dos alunos. Também seria possível utilizar análises simples, como variação média de respostas em escalas Likert, ou uma análise qualitativa categorizando tipos de respostas antes e depois da intervenção. Essas análises trariam um enriquecimento muito grande e visualização de dados reais quanto a atividade proposta.

7. Considerações Finais

A atividade ‘Criando Respeito e Empatia Digitalmente’ tem como objetivo sensibilizar os alunos para os impactos do *cyberbullying*, promovendo reflexões, debates e a produção de conteúdo que incentivem o respeito e a empatia nas interações virtuais. Além disso, oferece suporte aos educadores interessados em abordar o tema de forma segura e tecnicamente orientada.

O *cyberbullying* pode ser caracterizado como manifestações de agressões, por meio do uso de recursos eletrônicos, como computadores e celulares. Ocorre a partir de atos de violência psicológica e sistemática praticados nas redes sociais, através de postagem de texto, fotos e vídeos que têm a intenção de causar dano a outra pessoa [Ferreira & Deslandes, 2018; Flôres *et al.*, 2022].

Por se tratar de um tema delicado e sensível, é importante que o professor se coloque à disposição dos alunos ou da turma que desejar falar sobre situações pessoais relacionadas ao assunto ou encaminhá-los a um profissional da escola especializado como psicopedagogos ou orientadores educacionais. Essa escuta acolhedora fortalece a confiança e amplia o alcance educativo da atividade. Deste modo, a atividade se propõe não apenas a informar, mas também a acolher e apoiar os alunos diante dos desafios do ambiente digital, reforçando a importância de uma convivência on-line mais consciente e empática.

Referências

- Alves, G. M. T.; Aguiar, Y. P. C. **Acessibilidade e Tecnologia Assistiva no Ambiente Educacional: Mapeamento Sistemático**. Workshop de Informática na Escola (WIE), 20, 2014, Dourados. Anais do Workshop de Informática na Escola. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2014. p. 16–25. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16569>.
- BRASIL. (1990). Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm.
- BRASIL. (2014). Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Marco Civil da Internet: estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 abr. 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm.
- BRASIL. (2022). **BNCC Computação - Complemento**. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>.
- Ferreira, T. R. S. C.; Deslandes, S. F. (2018). **Cyberbullying: Conceituações, dinâmicas, personagens e implicações à saúde**. *Ciência & Saúde Coletiva*, 23(10), 3369-3379. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/WJYc64dg9Rjxh8k4rJc53gL/?lang=pt>.
- Flôres, F. N., Visentini, D. M., Faraj, S. P., Siqueira, A. C. **Cyberbullying no contexto escolar: a percepção dos professores**. *Psicol. Esc. Educ.* 26. 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/h7Z9LHtRc67rsWrqmXXpn3w/?format=html&lang=pt>.