

# Combate ao Discurso de Ódio em Redes Sociais: O Relato de uma Experiência de Articulação Entre Direitos Humanos e Interação Humano-Computador

Vinicius Hartmann Ferreira, Vanessa Petró

Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS)  
Rua Princesa Isabel, 60 – 95770-000 – Feliz – RS – Brasil  
{vinicius.ferreira, vanessa.petro}@feliz.ifrs.edu.br

***Abstract.** The spread of hate speech on social media is one of the contemporary problems that has sparked intense debates and for which proposing solutions is urgent. To address this issue, this article presents an account of a project carried out with a class of medium-level technical education in a public institution, which aimed to build prototypes of social media platforms and research and implement mechanisms and policies to curb hate speech within them. The activity was conducted through the integration of Advanced Topics in Computer Science and Sociology disciplines, fostering reflections on Human Rights and Human-Computer Interaction.*

***Resumo.** A propagação de discurso de ódio nas redes sociais é um dos problemas contemporâneos que tem suscitado intensos debates e para o qual é urgente propor soluções. Com o objetivo de abordar este assunto, este artigo apresenta o relato de um projeto desenvolvido com uma turma de ensino técnico de nível médio em uma instituição pública que propôs a construção de protótipos de redes sociais e a pesquisa e implementação de mecanismos e políticas para coibir o discurso de ódio nelas. A atividade ocorreu a partir da articulação entre as disciplinas de Tópicos Avançados em Informática e Sociologia e propiciou reflexões sobre Direitos Humanos e Interação Humano-Computador.*

## 1. Introdução

A popularização das redes sociais proporcionou inúmeros benefícios para a sociedade, todavia também impulsionou a disseminação de notícias falsas, de ideais extremistas e de discurso de ódio. Conforme pesquisa realizada pelo NIC.br (2023), no ano de 2022, 38% das crianças brasileiras entre 9 e 17 anos que acessaram a internet passaram por situações ofensivas, que não gostaram ou que as chatearam. Entre as situações desagradáveis mencionadas pelas crianças destacam-se as mensagens ofensivas, direta ou indiretamente relacionadas com as vítimas, ameaças e conteúdo de teor violento ou sexual.

A exposição a material ofensivo, sobretudo ao discurso de ódio, está relacionada ao aumento da violência contra minorias no mundo offline, a redução na confiança nas pessoas e a um sentimento cada vez menor de pertencimento a instituições sociais, como a escola [Wachs et al. 2021]. Em um estudo realizado em 8 países, Wachs et al. (2021) identificaram que a educação midiática e a mediação parental instrutiva

apresentam resultados positivos na redução da exposição das crianças e adolescentes a este tipo de conteúdo.

Em documento complementar à Base Nacional Comum Curricular é prevista a inclusão da computação na Educação Básica no Brasil. O conjunto de normas prevê três eixos gerais que definem como o conteúdo deve ser abordado em cada faixa etária, sendo estes o Pensamento Computacional; a Cultura Digital e o Mundo Digital [Brasil 2022]. O eixo da Cultura Digital é composto pelos conceitos de Cidadania Digital, Letramento Digital e de Tecnologia e Sociedade. Em geral, os objetivos deste eixo estão alinhados com a proposta de capacitar as crianças e adolescentes para utilizar tecnologia digital de maneira segura, consciente, crítica e respeitosa [Raabe, Brackmann, Campos 2018].

Diante da importância e da urgência em capacitar as crianças e adolescentes para o uso responsável e seguro dos recursos digitais, sobretudo as redes sociais, este artigo tem por objetivo relatar uma experiência realizada com uma turma de concluintes de um curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de uma instituição pública federal. A atividade desenvolvida em parceria entre as disciplinas de Tópicos Avançados em Informática e Sociologia consistiu na pesquisa e implementação de mecanismos para coibir o discurso de ódio em protótipos de redes sociais, articulando assim o ensino de princípios de Interação Humano-Computador ao debate sobre Direitos Humanos.

O presente artigo está organizado de forma que na seção 2 são apresentados os fundamentos teóricos necessários para compreender os conceitos empregados neste trabalho; a seção 3 apresenta os procedimentos metodológicos para o desenvolvimento da atividade; a seção 4 apresenta e discute os resultados obtidos; e a seção 5 apresenta as conclusões.

## **2. Discurso de Ódio**

Trindade (2022) realizou um estudo sobre discurso de ódio nas redes sociais, a investigação empírica que embasa seu trabalho tem um recorte para as questões étnico-raciais. Entretanto, o conceito apresentado pelo autor é abrangente, ao afirmar que

caracteriza-se pelas manifestações de pensamentos, valores e ideologias que visam inferiorizar, desacreditar e humilhar uma pessoa ou um grupo social, em função de características como gênero, orientação sexual, filiação religiosa, raça, lugar de origem ou classe [Trindade 2022, p. 17]

Nem sempre esses discursos aparecem de forma explícita, há situações em que estão camuflados, por exemplo, através de piadas. A disseminação do uso da internet faz com que esse seja um campo fértil dessas formas de manifestação. Outro fator importante para pensar a amplitude desse fenômeno é a sensação que muitas pessoas têm a respeito da impunidade no espaço virtual. A possibilidade de anonimato é algo frequente no uso da internet. Contudo, isso não significa que as pessoas não possam ser identificadas e punidas. Afinal, o próprio Marco Civil da Internet afirma que as pessoas podem ser punidas de acordo com o Código Civil Brasileiro [Trindade 2022].

Um aspecto importante na discussão sobre o discurso de ódio na internet é que ele não se restringe ao que circula nas redes sociais ou na internet, não estando

desconectado do mundo offline. Em última instância o racismo, a misoginia, a xenofobia, a homofobia dentre outras formas de discriminação estão presentes na sociedade e são reproduzidos na internet e dadas as características desse espaço assumem uma dimensão muito grande [Trindade 2022]. Portanto, isso indica para a necessidade dessas questões serem problematizadas nos mais diversos espaços, sobretudo na escola. É justamente nesse ponto que esse tema está relacionado com os Direitos Humanos e com a importância de discuti-los no contexto escolar.

A educação em Direitos Humanos tem como um de seus objetivos a formação de pessoas voltadas para o exercício da solidariedade e do respeito às diversidades e da tolerância, combatendo preconceitos, discriminações e violência [Mendonça 2013].

## **2.1. Trabalhos Similares**

Um dos principais desafios na educação em computação é fazê-los perceber a relação entre os sistemas computacionais que desenvolvem e o mundo em que vivem. A educação em computação para o bem social é uma abordagem que propõe a inclusão de atividades que reforcem a relevância social da computação e seu potencial para impactar de forma positiva a sociedade [Goldweber et al. 2012]. Compreende-se assim que é responsabilidade do docente participar de forma ativa na promoção de uma educação com equidade e justiça social.

Em Ferreira (2023) é apresentado o relato de uma atividade desenvolvida com estudantes de ensino técnico na qual estes foram desafiados a elaborar uma Tecnologia Cívica. Para isso, organizada em grupos, a turma selecionou temas de seu interesse e aplicou conhecimentos adquiridos ao longo do curso para responder questionamentos de ordem cidadã. A experiência foi positiva, apresentando resultados relevantes e um grau de engajamento satisfatório.

Nos últimos anos, em razão da popularidade de temas como discurso de ódio e *fake news* intensificou-se o debate sobre educação midiática ou letramento digital, visto sua inclusão como eixo na proposta de inclusão da Computação na Educação Básica [Brasil 2022]. Neste contexto, atuam iniciativas como o Educamídia, um programa do Instituto Palavra Aberta com apoio do Google.org criado para capacitar professores e organizações de ensino no processo de educação midiática dos jovens.

Em se tratando especificamente sobre o combate ao discurso de ódio nas redes, o trabalho de Jarzemsky, Paup e Fiesler (2023) apresenta o resultado de uma experiência de inclusão de estudos sobre ética em atividades no ensino de computação. A atividade foi proposta como um exercício de programação sobre *parsing* de arquivos textos, contextualizada com desafios relacionados ao discurso de ódio. Além do exercício, o grupo de estudantes construiu uma proposta de desafios éticos que podem ser tratados em exercícios de computação. A experiência proporcionou engajamento dos estudantes e contribuiu para a reflexão sobre temas de teor ético durante o curso de computação.

## **3. Procedimentos Metodológicos**

A experiência relatada neste artigo teve como objetivo fomentar reflexões sobre a relação entre as plataformas digitais e os Direitos Humanos, enfatizando a importância de pensar e discutir políticas de enfrentamento ao discurso de ódio. Assim, nesta seção serão apresentadas a proposta da atividade, as etapas para a sua execução e os recursos tecnológicos utilizados.

### **3.1. Apresentação da Proposta**

A atividade foi realizada de forma articulada entre as disciplinas de Tópicos Avançados em Informática e Sociologia com uma turma de concluintes de um curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de uma instituição pública federal. Com duração de 1 trimestre, consistiu no desenvolvimento de um protótipo de rede social que implementasse mecanismos para coibir o discurso de ódio.

Grupos formados por até três pessoas deveriam elaborar um protótipo de rede social, exercitando assim os conhecimentos sobre prototipagem e Heurística de Nielsen, pesquisar soluções existentes no combate ao discurso de ódio, aprofundando e relacionando ao curso os assuntos estudados na disciplina de Sociologia, e implementar os mecanismos ou políticas no protótipo de rede social elaborado.

Como resultado, os grupos deveriam entregar um relatório, no qual deveria constar a contextualização do problema abordado, a revisão sobre trabalhos similares e uma explicação detalhada sobre o mecanismo proposto e implementado no protótipo de rede social. Além disso, deveria ser realizada uma apresentação para a turma sobre o trabalho e ainda respondido, individualmente, um questionário avaliativo sobre o projeto em si, disponível em: <https://forms.gle/bCYt4BtQuSUZWRpCA>.

Neste questionário os estudantes manifestaram suas opiniões sobre o projeto e sobre os resultados obtidos. É importante destacar que todos os estudantes manifestaram ciência e concordância em responder o questionário.

### **3.2. Etapas da Proposta**

A atividade foi constituída de 4 etapas. A Etapa 1 (E1) consistiu na apresentação de conceitos introdutórios de Interação Humano-Computador, como Usabilidade, Prototipação e a Heurística de Nielsen. Nesta etapa foi trabalhada a construção de protótipos com a ferramenta Figma, uma ferramenta popular na área de desenvolvimento de software.

Na Etapa 2 (E2) foram trabalhados conceitos relacionados aos Direitos Humanos e Discurso de Ódio. Neste momento os estudantes conheceram definições sobre os tópicos e estes foram relacionados com a tecnologia, sobretudo as redes sociais existentes. Entre os conteúdos estudados estavam: cidadania, a concepção de direitos humanos vigente, as origens e o conteúdo da Declaração Universal dos Direitos Humanos e os conceitos de discurso de ódio e racismo algorítmico.

A Etapa 3 (E3) consistiu no acompanhamento e no espaço para desenvolvimento da atividade em aula. Nesta etapa os estudantes recebiam orientações dos professores sobre como realizar pesquisa em bases acadêmicas para identificar soluções similares, sobre a elaboração do relatório e sobre o desenvolvimento prático dos protótipos.

Ao final, na Etapa 4 (E4) os grupos apresentaram os resultados do projeto para os colegas, realizaram a entrega do relatório e responderam ao questionário de satisfação. É importante destacar que a apresentação ocorreu com a presença dos dois professores, que contribuíram com comentários de diferentes perspectivas sobre os tópicos tratados.

A avaliação das produções ocorreu após a conclusão das quatro etapas mencionadas. Dividida em três fatores, buscou-se avaliar a produção escrita, a

construção dos protótipos e a articulação entre o tema proposto e a solução apresentada. Foram estabelecidos e considerados os seguintes critérios para elaborar uma avaliação final do trabalho: a) observação à formatação e à ortografia correta no relatório; b) identificação de trabalhos similares; c) elaboração do protótipo; d) proposta de mecanismo de combate ao discurso de ódio. Ao final, a nota do trabalho foi calculada a partir do somatório das notas obtidas em cada critério.

#### **4. Resultados**

A experiência relatada neste artigo trata sobre uma atividade que teve como objetivo fomentar reflexões sobre a relação entre as plataformas digitais e os Direitos Humanos, enfatizando a importância de pensar e discutir políticas de enfrentamento ao discurso de ódio. Participaram da atividade 16 estudantes concluintes de um curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio de uma instituição pública federal.

A turma se dividiu em 7 grupos e todos os estudantes responderam ao questionário de opinião e concluíram a entrega e a apresentação do trabalho. A apresentação dos resultados será dividida em duas seções, uma reservada para as aprendizagens e a produção técnica e outra destinada para analisar a percepção dos estudantes em relação à atividade.

##### **4.1. Aprendizados e Produção Técnica**

No início da atividade os grupos deveriam elaborar um protótipo de uma rede social que evidenciasse postagens ou comentários em que poderiam se manifestar conteúdos com discurso de ódio. No Quadro 1 é possível visualizar quais foram as temáticas selecionadas por cada grupo para a construção do protótipo. Com o objetivo de possibilitar que cada grupo trabalhasse com um assunto de seu interesse a escolha dos temas foi realizada de forma livre.

**Quadro 1. Temática para a rede social escolhida por cada grupo**

<b>Grupo</b>	<b>Temática</b>
G1	Clone do Twitter
G2	Clone do Twitter
G3	Pets
G4	Clone do Soundcloud
G5	Similar ao Facebook
G6	Clone do Instagram
G7	Debates, similar a fórum.

Como é possível observar no Quadro 1, a maior parte dos grupos optou por desenvolver um protótipo baseado em alguma rede social já existente. Esta opção não comprometeu a atividade proposta, todavia pode evidenciar uma dificuldade da turma em criar algo.

Com os protótipos das redes sociais finalizados, os grupos deveriam pesquisar por trabalhos similares, que tratassem sobre mecanismos para coibir o discurso de ódio, adaptá-los e implementá-los em suas plataformas. No Quadro 2 são apresentadas as soluções propostas por cada grupo a partir de suas pesquisas e experiências prévias.

**Quadro 2. Mecanismo para coibir discurso de ódio em cada grupo**

<b>Grupo</b>	<b>Mecanismo</b>
G1	Algoritmo de IA detecta discurso de ódio.
G2	Algoritmo de IA detecta discurso de ódio.
G3	Algoritmo IA detecta discurso de ódio.
G4	Denúncia por pessoas e Algoritmo IA detecta discurso de ódio.
G5	Algoritmo de IS detecta discurso de ódio.
G6	Algoritmo de IA detecta discurso de ódio.
G7	Denúncia por pessoas.

Conforme pode ser verificado, a grande maioria dos grupos investiu no uso de algoritmos de Inteligência Artificial (IA) que identificariam automaticamente mensagens com discurso de ódio, um grupo optou pelo gerenciamento de denúncias ser administrado somente por pessoas e outro uma combinação dos dois. As opções evidenciam o crescente debate sobre o uso de IA, por meio de ferramentas como ChatGPT, como solução para muitos problemas e suas capacidades aparentemente infundáveis.

De fato, há soluções que apresentam o uso de mecanismos automatizados para identificar discurso de ódio, como o desenvolvido por De Pelle e Moreira (2017). O *Hate Detector* consiste na construção de um *dataset* anotado de postagens com discurso de ódio e que pode ser utilizado como base para implementação de algoritmos de *machine learning* que classificam mensagens. Todavia, nas apresentações dos trabalhos ficou claro que há inúmeros desafios para abordagens automáticas, como a própria definição de discurso de ódio e diferenças culturais na gramática [MacAvaney et al. 2019].

Ao mesmo tempo, soluções que se utilizam de classificações manuais demonstraram apresentar falhas devido à sobrecarga de denúncias, ao viés de quem está analisando e ao uso incorreto das denúncias. Sendo este um dos pontos de maior convergência entre as duas disciplinas no projeto, foi um dos tópicos que mais suscitou discussões e possibilitou reflexões. Isso ficou evidente nas discussões em sala de aula e nas respostas ao questionário, destacando aqui uma das respostas dadas sobre as aprendizagens durante o projeto:

Ficou evidente que a tecnologia não é perfeita, principalmente quando se trata de neutralidade. É notória a importância desses debates para mostrar um lado "obscuro" da tecnologia, e debater sobre maneiras para melhorá-la (Estudante 14).

Denúncias na internet são algo muito importante, ao mesmo tempo que às vezes as IA's julgam algo errado. Então muitas vezes, ao relatar uma irregularidade e receber a negação da mesma, pode acabar causando uma forte sensação de impunidade, como se o usuário não estivesse seguro naquele meio que deveria ser controlado (Estudante 16).

Conforme mencionado anteriormente, o combate ao discurso de ódio não é apenas um desafio técnico. Há de se pensar em políticas para usuários nas plataformas bem como decidir qual será o tratamento para as postagens e para os usuários que as fazem, além de combater posturas intolerantes em diferentes espaços (o que não é foco deste trabalho). No Quadro 3 são apresentadas as decisões de cada grupo com relação ao que é feito acerca disso.

**Quadro 3. Política de controle de discurso de ódio nas redes sociais**

<b>Grupo</b>	<b>Temática</b>
G1	Exclui discurso de ódio. Se for duvidoso, é preciso clicar para ler. É possível recorrer da decisão da plataforma.
G2	Postagens identificadas com discurso de ódio são publicadas e recebem <i>tags</i> indicando sua situação.
G3	Sistema de <i>strikes</i> . Se as postagens de ódio são frequentes a conta é suspensa.
G4	Após 3 denúncias, há suspensão da conta. Denúncias falsas também geram banimento.
G5	Postagens identificadas com discurso de ódio são publicadas e recebem <i>tags</i> indicando sua situação.
G6	Sistema de <i>strikes</i> . Se as postagens de ódio são frequentes a conta é suspensa.
G7	Bloqueio de usuário e direito a recorrer da decisão da plataforma.

As políticas definidas pelos usuários diferiram-se em aspectos de consequências, como a implementação de sistema de *strikes*, um mecanismo popular na plataforma de streaming de jogos *Twitch*, ou o banimento de uma conta reincidente. Todavia, apenas um trabalho definiu que postagens com discurso de ódio seriam excluídas. A maioria realizaria a publicação e utilizaria alguma marcação para identificar que aquela publicação é ofensiva.

Conforme pode ser visto nas respostas sobre as principais dificuldades no desenvolvimento do trabalho, os estudantes indicaram que na sua percepção não é fácil tratar o discurso de ódio nas plataformas. O principal problema é em como lidar com o limite que existe entre a liberdade de expressão e as garantias de direitos humanos.

O principal desafio foi definir uma proposta que não vá contra os direitos de liberdade de expressão (Estudante 9).

A tentativa de não resultar em algo utópico (Estudante 16).

O contato de crianças e adolescentes com discurso de ódio por meio de redes sociais tem se tornado cada vez mais frequente. Ao questionar os participantes do projeto, foi verificado que apenas uma pessoa indicou nunca ter tido contato com esse tipo de conteúdo. Neste sentido, verificou-se que a atividade contribuiu para a aprendizagem sobre o tema, conforme pode ser identificado nas respostas destacadas a seguir acerca das aprendizagens realizadas durante o projeto.

Que um discurso em uma rede social vai muito além de uma denúncia interferindo diretamente na vida do atingido mesmo que ele tenha sido rude em seu comentário, que existem diferentes formas de combate a essa situação e que tudo começa da educação (Estudante 4).

O maior aprendizado foi que apesar de ter o discurso de ódio claramente explícito nas publicações, às vezes também aparecem de forma indireta, que por não afetarem nossa pessoa em particular, não achamos que fará impacto e afetará o resto (Estudante 8).

Assim, a partir dos relatos, evidencia-se de início que a proposta aqui relatada trouxe luz sobre um tema atual e relevante e que embora este seja conhecido de muitos, há que se aprofundar sobre suas raízes e consequências. Ainda, é importante destacar que como o projeto foi desenvolvido de forma conjunta por duas disciplinas, foi possível apresentar diferentes abordagens e níveis de profundidade sobre o assunto.

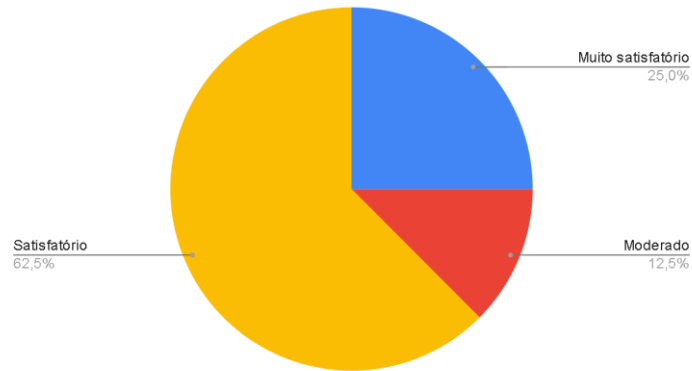
Na próxima seção serão apresentados os resultados a partir das respostas dos estudantes ao questionário de opinião sobre o projeto. Assim, serão apontados os pontos fortes e os pontos que podem ser qualificados no projeto.

#### **4.2. A Percepção dos Estudantes**

Um fator importante para o sucesso do projeto era despertar o interesse dos estudantes pela proposta. Conforme pode ser visto na Figura 1, o tema geral foi considerado satisfatório para a maioria dos participantes. O discurso de ódio nas redes sociais é um tema atual e está presente em debates atuais, o que pode ter sido um ponto positivo para o resultado.



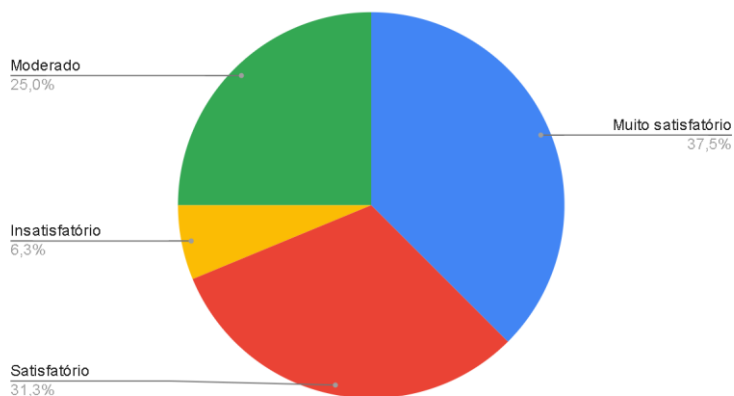
Tema geral proposto para o desenvolvimento das propostas



**Figura 1. Percepção dos estudantes sobre o tema geral proposto para o trabalho**

Porém, quando os estudantes foram questionados acerca de seu interesse pelo tema, o resultado não foi tão positivo. Conforme pode ser visto na Figura 2, há um número maior de estudantes entre moderado e insatisfatório. Este resultado pode ter sido causado pela metodologia adotada no projeto ou pelo desinteresse em discutir um assunto.

Interesse pela proposta



**Figura 2. Interesse dos estudantes pela proposta do trabalho**

Quando os estudantes foram questionados sobre a aprendizagem de IHC e de Direitos Humanos responderam positivamente. Neste contexto, buscou-se compreender como eles avaliaram a integração entre estes temas, um dos objetivos centrais do projeto. Nas respostas ao questionário, a percepção deles desta relação foi construída de forma muito positiva (62.5%) ou positiva (37.5%).

As discussões suscitadas pela relação entre os conteúdos também foi um fator destacado pelos estudantes. Desta forma, por meio do relato do Estudante 11, ficou evidente que propostas que destaquem os fatores humanos relacionados às tecnologias são essenciais para que sejam formados cidadãos com conhecimento de informática, e não apenas técnicos.

Gostei da integração das duas matérias, assim pode ser dado um ponto de vista diferente das tecnologias que tanto utilizamos diariamente (Estudante 11).

## **5. Conclusões**

A ampliação do uso das redes sociais traz consigo a necessidade de uma reflexão crítica a respeito dos comportamentos aceitáveis nesse espaço. Para isso, é necessário que se conheça sobre o funcionamento delas, bem como se tenha noções sobre até onde vai a liberdade de expressão e as consequências a que estão sujeitas pessoas que disseminam discursos de ódio. O propósito do trabalho desenvolvido esteve relacionado a essa questão.

Entre as medidas usadas pelas plataformas, a maioria optou por não excluir as postagens com discursos de ódio, mas publicá-las e sinalizar sobre o potencial ofensivo das mensagens. Tal medida foi utilizada tendo como justificativas preocupações com possível cerceamento à liberdade de expressão. Sabe-se que discursos de ódio não são passíveis de serem aceitos sob o pretexto da liberdade de expressão. Entretanto, deve sempre haver cuidado em relação aos mecanismos que bloqueiam postagens, pois eles poderiam ser utilizados para finalidades específicas comprometendo a liberdade de expressão ou favorecendo determinados posicionamentos.

Do ponto de vista computacional, foi alcançado o objetivo de proporcionar uma prática que estimulou reflexões sobre os fatores humanos envolvidos no desenvolvimento de software. A proposta de exercitar a prototipação como meio válido para avaliar um sistema, sobretudo considerando a Heurística de Nielsen para orientar as escolhas de design, e a compreensão de que a construção da interação com um sistema não está apenas relacionada ao que é melhor visualmente ou o que torna o sistema mais eficiente, mas sim como o mecanismo pelo qual as políticas de uma plataforma são implementadas, foram ganhos consideráveis obtidos a partir da experiência relatada.

De modo geral, a proposta mostrou-se satisfatória, tendo em vista o interesse da turma pelo tema e pela integração entre as duas disciplinas. Assim, avalia-se que o objetivo foi alcançado, tendo sido possível promover uma reflexão sobre os direitos humanos, a partir do enfoque na temática do discurso de ódio no contexto das tecnologias digitais, tema esse presente no cotidiano da maioria da turma.

Além disso, vale ressaltar que se trata de um curso técnico onde são formados profissionais e há o princípio de formação integral dos estudantes. Nesse sentido, ações de caráter multidisciplinar como essa visam ao desenvolvimento do senso crítico diante não apenas da formação do indivíduo, mas também da formação enquanto profissionais que precisam ter consciência sobre o que produzem.

## **Referências**

Brasil. (2022). Normas sobre computação na educação básica – complemento à bncc. Ministério da Educação - Conselho Nacional de Educação. Recuperado de <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>

- Ferreira, V. (2023). O Desenvolvimento de Tecnologias Cívicas Como Forma de Exercício da Cidadania. In *Anais do III Simpósio Brasileiro de Educação em Computação* (pp. 137-144). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/educomp.2023.227999
- Goldweber, M., Barr, J., Clear, T., Davoli, R., Mann, S., Patitsas, E., & Portnoff, S. (2012). A framework for enhancing the social good in computing education: a values approach. In *Proceedings of the final reports on Innovation and technology in computer science education 2012 working groups (ITiCSE-WGR '12)* (pp. 16-38). ACM. <https://doi.org/10.1145/2426636.2426639>
- Jarzemsky, J., Paup, J., & Fiesler, C. (2023). "This Applies to the Real World": Student Perspectives on Integrating Ethics into a Computer Science Assignment. In *Proceedings of the 54th ACM Technical Symposium on Computer Science Education V. 1 (SIGCSE 2023)*, March 15–18, 2023, Toronto, ON, Canada (pp. 7 pages). ACM. <https://doi.org/10.1145/3545945.3569846>
- Mendonça, E. F. (2013). Educação em direitos humanos: diversidade, políticas e desafios. *Revista Retratos da Escola*, 7(13), 255-263.
- Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). (2023). Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2022. Recuperado de <http://cetic.br/pt/arquivos/kidsonline/2022/criancas>
- De Pelle, R. P., & Moreira, V. P. (2017). Offensive Comments in the Brazilian Web: a dataset and baseline results. In *Brazilian Workshop on Social Network Analysis and Mining (BRASNAM)*, 6. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. <https://doi.org/10.5753/brasnam.2017.3260>
- Raabe, A. L. A., Brackmann, C. P., & Campos, F. R. (2018). *Currículo de referência em tecnologia e computação: da educação infantil ao ensino fundamental*. São Paulo: CIEB.
- Trindade, L. V. (2022). *Discurso de ódio nas redes sociais*. Editora Jandaíra.
- Wachs, S., Costello, M., Wright, M. F., Flora, K., Daskalou, V., Maziridou, E., Kwon, Y., Na, E.-Y., Sittichai, R., Biswal, R., Singh, R., Almendros, C., Gámez-Guadix, M., Görzig, A., & Hong, J. S. (2021). "DNT LET 'EM H8 U!": Applying the routine activity framework to understand cyberhate victimization among adolescents across eight countries. *Computers & Education*, 160, 104026. ISSN 0360-1315. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104026>.