

# Internet Segura: cocriando atitudes e ações com crianças

Criado por: [Debora Sebriam](#)

Coautoria: [Cátia Hashimoto](#)

## Contexto

A evolução da tecnologia proporcionou múltiplos espaços de aprendizagem. A nossa relação com o conhecimento, o lazer, as relações humanas e com o ócio foi amplificada e diversificada em virtude dos meios digitais.

Uma questão atual e complexa diz respeito a segurança e a privacidade na internet de crianças e adolescentes. Em tempos de redes sociais digitais, o comportamento e as noções de intimidade mudaram em todas as faixas etárias. O que antes era reservado para espaços, momentos e pessoas específicas, agora é escancarado para todos, conhecidos e desconhecidos.

Neste contexto, nosso desafio foi cocriar com as crianças de 4º e 5º anos do ensino fundamental meios para navegarem com segurança na internet usando a abordagem do design thinking.

## Objetivos

mapear hábitos de navegação das crianças

construir um mapa da empatia

mapear ideias e ações necessárias para que naveguem seguros no dia a dia

## Recursos educativos

- Papel craft ou cartolina
- Imagens impressas de redes sociais (Facebook, Instagram, Snapchat, etc) e dispositivos digitais (computador, smartphone, TV smart, videogame, etc)
- Cola bastão
- Canetinhas coloridas
- Post-its

## Metodologia

Adotamos alguns elementos da abordagem do Design Thinking para um encontro de co-criação que visou encorajar as crianças a transformarem suas realidades, estimulando o protagonismo, a empatia, a criatividade e o trabalho em equipe. O Design Thinking é uma abordagem de resolução de problemas centrado na pessoa baseado em processos intencionais colaborativos para se chegar ao novo. É aplicado levando-se em conta três fases: empatia, colaboração e experimentação.

Trabalhamos com cinco turmas de 4º anos e três turmas de 5º anos em encontros de 2h. Por uma questão de logística, tivemos que juntar algumas turmas e trabalhar com um numero considerado alto para o uso da abordagem do DT, com turmas que variaram de 24 (aceitável) a

63 alunos. Precisamente, trabalhamos com um grupo de 63 alunos, um grupo de 49 alunos, um grupo de 37 alunos, e finalmente, um grupo de 24 alunos. Em cada aplicação foram formados pequenos grupos de trabalho de 4 ou 5 alunos. Todas as professoras titulares se envolveram na mediação do encontro.

### Etapa 1 - Mapeamento de hábitos de navegação

Iniciamos o nosso encontro mapeando os hábitos de navegação na internet dos grupos de alunos e sua relação com ações e atividades do dia-a-dia. Essa matriz foi adaptada e baseada nos indicadores da pesquisa **TIC kids Online** realizada pelo Nic.br/Cetic.

### Etapa 2 - Mapa da empatia

Usamos o mapa da empatia para construir a persona, ou seja, uma representação do público alvo representado. Esse mapa é uma ferramenta que nos ajuda a imaginar esse personagem representado pela Persona e enfoca os sentidos, as dores, as tensões, as motivações e anseios.

Esse personagem deveria representar as características físicas e psicológicas da faixa etária dos alunos participantes da oficina para estimular ações positivas. O nosso mapa da empatia foi adaptado no material **Design Thinking para Educadores**.

Nesta etapa não usamos um mote, mas algumas frases de reflexão para ajudá-los:

- O que me deixa feliz quando navego na internet?
- O que eu acesso?
- O que eu mais gosto de fazer?
- O que eu vejo os outros fazendo que eu também gostaria de fazer?
- Quais sites eu não gosto?
- Do que eu tenho medo?

- O que me magoa?
- O que eu vejo os outros fazendo e eu não gostaria de fazer?

### Etapa 3 - Chuva de Ideias

Considerando a nossa pergunta-desafio “como podemos navegar com segurança na internet?” e as etapas anteriores, os grupos levantaram ideias e ações para que pudessem aproveitar melhor o ambiente digital, com ética e pensamento crítico.

### Etapa 4 - Apresentação

Por fim, os grupos apresentaram as suas ideias e contaram como foi participar do encontro neste formato.

## Número de aulas

Nossos encontros tiveram duração de 2h e número variado de alunos por sessão.

O ideal, se possível, é trabalhar com grupos menores. Nossa logística de tempo e planejamento não permitiu que cada turma tivesse sua própria experiência em grupos menores, entretanto, avaliamos os encontros da forma mais positiva possível, pois os alunos se engajaram e trabalharam!

É importante que todos os mediadores estejam engajados na construção da proposta para acompanhar e engajar os estudantes durante a cocriação.

# Resultados

As ideias sobre o desafio da navegação segura de crianças na internet para serem aprofundadas posteriormente foram trazidas pelos próprios alunos durante o encontro. Na apresentação dos grupos eles enfatizaram:

- Não combinar de se encontrar com estranhos
- Não publicar seu endereço
- Não escrever comentários maldosos
- Não postar fotos íntimas
- Não acredite em informações de pessoas desconhecidas
- Perguntar para os pais quando tiver dúvidas
- Não compartilhar notícia que não saiba se é verdadeira

Em relação a dinâmica, vários alunos pediram para que a abordagem fosse usada para outros assuntos, pois segundo eles, nem viram o tempo passar e foi muito divertido estudar dessa forma. Puderam trocar entre eles, refletir alguns temas de interesse, debater para chegarem a um consenso.

## Por que recomenda?

Este encontro de co-criação foi realizado no ano de 2016 e o tema fazia muito sentido para a época. Porém, outros temas-desafios mais atuais podem ser trazidos pelos professores ou até mesmo levantados pelos alunos durante o encontro.

Sem dúvida, construir colaborativamente com os alunos as estratégias formativas de cidadania digital foi o mais interessante, pois gera um real engajamento, reverbera para as famílias e cria um laço entre professor e turma que possibilita a implementação de um trabalho contínuo e robusto.

# Adaptação/recriação

Sim, o uso da abordagem do design thinking e o tema da cidadania digital fazem parte do meu dia a dia de trabalho. Entretanto, essa foi a primeira vez que planejei um encontro para criação colaborativa com crianças dos anos finais do ensino fundamental I.

## Referências

Pesquisa TIC Kids Online: <https://www.cetic.br/pesquisa/kids-online/>

Design Thinking para Educadores:

<https://www.dtparaeducadores.org.br/site/>

Criativos da Escola: <https://criativosdaescola.com.br/>

As imagens e vídeos indicados nesta prática não estão sob licença CC BY NC, caso queira reutilizá-los, entre em contato com o autor da prática pelo comentário.

### Competências gerais da BNCC

Cultura digital

Empatia e cooperação

Responsabilidade e cidadania

### Competências socioemocionais

Resolução de problemas

Responsabilidade

Sociabilidade

Trabalho em equipe

### Público Alvo

Ensino Fundamental 1

Formação de professores

## Temas

Cultura da colaboração

Cyberbullying

Cybersegurança

Identidade digital

Intimidade na internet

Superexposição

---

## Tags:

cidadania digital

design thinking

internet segura