O ESTRANHO DA TELA: METODOLOGIAS DE DESIGN EDUCACIONAL NA PROMOÇAO DA AUTOPROTEÇÃO ONLINE DE ESTUDANTES ADOLESCENTES

Ivana Cristina Santana[1]
Kátia Soane Araújo[2]

Eixo 1 – (Geo) Tecnologias , IA Generativa e Pesquisa em Educação

Resumo

O uso crescente de dispositivos digitais por crianças e adolescentes tem exposto esse público a riscos online, como aliciamento e divulgação indevida de dados pessoais. Este cenário reforça a necessidade de promover uma educação digital voltada à autoproteção infantojuvenil, por meio do desenvolvimento de competências críticas e conscientes. Esta pesquisa tem como objetivo geral desenvolver e validar sequências didáticas baseadas no design educacional, a fim de capacitar estudantes dos anos finais da Escola Municipal Governador Roberto Santos, em Salvador-BA, a reconhecer riscos virtuais e aplicar os princípios da LGPD e do ECA. Os objetivos específicos incluem fomentar o pensamento crítico, reconhecer situações de vulnerabilidade e incentivar práticas digitais seguras. A metodologia é aplicada e colaborativa, com participação direta da pesquisadora e dos estudantes. As etapas incluem diagnóstico, análise de vídeos, capacitação, desenvolvimento de atividades educativas e socialização dos resultados. Espera-se que os alunos desenvolvam maior consciência e comportamento ético online. A inserção de práticas pedagógicas voltadas à cidadania digital mostra-se essencial para formar jovens preparados para os desafios contemporâneos das redes.

Palavras-chave: Cidadania digital. Adolescência. Riscos virtuais. Autoproteção. Design educacional.

Introdução

Com o avanço das tecnologias e o crescente acesso de adolescentes aos dispositivos eletrônicos, novas formas de risco surgiram, especialmente representadas pelos chamados "estranhos da tela". Esses sujeitos se ocultam no ambiente virtual por meio de avatares, vozes, imagens e perfis falsos em jogos e redes sociais, representando ameaças contemporâneas e silenciosas. Muitos adolescentes, em busca de pertencimento e aceitação social, somadas à curiosidade, impulsividade e à superexposição nas redes, acabam se tornando alvos vulneráveis.

[1] Universidade Estadual da Bahia; Pedagogia; ivanasantana46@gmail.com.
[2] Universidade Estadual da Bahia; Pedagogia; katiasoane@gmail.com.

ISSN 2674-7227

Essa exposição é agravada pela ausência de orientação adequada quanto aos perigos digitais. Durante a adolescência, o cérebro ainda está em desenvolvimento — sobretudo o córtex pré-frontal, responsável pelo controle de impulsos e pela tomada de decisões seguras. Sem conhecimento sobre os riscos online, e muitas vezes sem mediação adulta, os adolescentes compartilham, de forma inconsciente e perigosa, dados pessoais, localização, rotinas, sentimentos e até imagens íntimas, tornando-se alvos fáceis de predadores digitais.

Esse grupo, por sua vez, está inserido no espaço escolar, que se mostra um território estratégico para abordagens educativas, já que é nesse ambiente que muitos adolescentes se mostram mais abertos à escuta e orientação. É nesse contexto que se insere esta pesquisa aplicada-colaborativa, a ser desenvolvida na Escola Municipal Governador Roberto Santos, em Salvador – BA.

A investigação parte da seguinte problemática: diante dos riscos online associados a jogos digitais, redes sociais e outras plataformas virtuais, de que forma adolescentes, no contexto escolar, podem desenvolver o protagonismo na construção de competências digitais e socioemocionais voltadas à autoproteção?

Para isso, a pesquisa se ancora nas contribuições de Lynn Alves (2019; 2020), que afirma que os adolescentes, enquanto usuários das plataformas virtuais, devem aprender a interagir e se proteger nesses espaços com a mediação de adultos. Além disso, reconhece os desafios e as oportunidades que as tecnologias emergentes impõem à educação, destacando os jogos digitais como instrumentos pedagógicos inovadores. Na mesma direção, Kátia Soane (2020) destaca que “as práticas pedagógicas inovadoras com o uso de geotecnologias devem considerar o contexto dos alunos, valorizando sua realidade e promovendo a leitura crítica do espaço vivido.”

Dialogando com essa abordagem, Carlos Rodrigues Brandão (2006) ressalta a importância da pesquisa participante como método colaborativo e horizontal entre pesquisador e sujeitos da investigação. Na perspectiva do desenvolvimento socioemocional, Damasio (2004) destaca o papel do córtex pré-frontal na regulação emocional e no controle de impulsos, habilidades essenciais à autoproteção digital. Complementa-se ainda com Richard Mayer (2001), que defende o uso integrado de palavras e imagens como estratégia eficaz de ensino no design educacional.

A pesquisa também se fundamenta em legislações e diretrizes como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e nas contribuições de organizações como NIC.br, CGI.br e Kids

ISSN 2674-7227

Online. Justifica-se pela sua relevância social, caráter emancipador e potencial transformador. Visa, entre outras ações, desenvolver oficinas pedagógicas, rodas de conversa, um caderno pedagógico interativo e um perfil no Instagram como extensão digital, voltados à formação crítica e à autoproteção dos adolescentes diante dos riscos virtuais.

Metodologia

A metodologia deste projeto adota uma abordagem aplicada e colaborativa, centrada na participação ativa da pesquisadora e dos estudantes no processo educativo. A atuação no lócus da pesquisa, a Escola Municipal Governador Roberto Santos, em Salvador – BA, permitirá uma imersão relacional e sensível ao contexto. O percurso metodológico será guiado por etapas como diagnóstico inicial, levantamento de dados, análise de vídeos, construção de atividades educativas, implementação, monitoramento e análise reflexiva.

Serão utilizados questionários, observações e grupos focais para mapear percepções, comportamentos e vulnerabilidades digitais dos adolescentes. Em seguida, serão aplicadas sequências modulares com base em metodologias do design educacional (como ADDIE e Design Thinking), incluindo atividades práticas e interativas sobre segurança, privacidade e uso ético das tecnologias.

Como produtos da pesquisa, serão desenvolvidos um Caderno Educativo Interativo e um perfil no Instagram, ambos cocriados com os alunos. O caderno reunirá conteúdos informativos, perguntas reflexivas, ilustrações e narrativas elaboradas pelos próprios estudantes, promovendo a autorreflexão e o engajamento com temas como LGPD, ECA direitos digitais. Já o perfil no Instagram funcionará como diário digital participativo e extensão multimodal do caderno, com postagens, vídeos, enquetes e bastidores da produção.

Essa estratégia multiplataforma tem como finalidade ampliar o alcance da proposta e fortalecer a formação crítica e autoprotetiva dos adolescentes, estimulando o protagonismo juvenil e a circulação acessível do conhecimento produzido.

Resultados e discussões

Com esta pesquisa, busca-se contribuir para a formação crítica e autoprotetiva de adolescentes, sobretudo os que interagem em jogos e redes sociais sem perceber os perigos invisíveis, porém recorrentes, desses espaços digitais. A proposta visa despertar a consciência sobre segurança digital e cidadania online, permitindo que os estudantes identifiquem riscos, reconheçam situações de vulnerabilidade e ajam com responsabilidade. Espera-se, assim,

ISSN 2674-7227

fortalecer o desenvolvimento de consumidores digitais éticos, críticos e reflexivos, capazes de transformar suas vivências digitais em experiências de direitos e deveres.

Como resultados concretos, serão desenvolvidos dois produtos: um Caderno Educativo Interativo, cocriado com os alunos, com conteúdos explicativos, perguntas reflexivas e produções visuais; e um perfil no Instagram, que funcionará como plataforma de apoio, engajamento e divulgação. Ambos os recursos serão acessíveis, dialógicos e próximos da realidade dos adolescentes, com potencial de uso em oficinas, rodas de conversa e projetos escolares. A integração entre caderno e rede social reforça o uso do design educacional multiplataforma, promovendo aprendizagem significativa, protagonismo juvenil e ampla circulação do conhecimento.

Considerações finais

Adolescentes da geração Z, nativos digitais, interagem com tecnologias que promovem aprendizagem e socialização, mas também os expõem a riscos invisíveis, como abuso e aliciamento virtual. A falta de compreensão desses perigos reforça a urgência de práticas pedagógicas voltadas à cidadania digital e ao pensamento crítico. Esta pesquisa propõe ações educativas participativas, com protagonismo juvenil e colaboração da pesquisadora, para incentivar atitudes éticas e seguras. O espaço escolar é valorizado como ambiente essencial para o desenvolvimento de competências digitais e socioemocionais. O projeto visa formar jovens críticos, conscientes e autoprotetores. Assim, busca-se promover uma cidadania digital ética, transformadora e segura.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Plataformas digitais, crianças e adolescentes – construindo interações com segurança e proteção de dados. Revista de Educação Pública, v. 31, dez. 2022. Disponível em: https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/13381. Acesso em: 19 jun. 2025. DOI: 10.29286/rep.v31ijan/dez.13381.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Jogos digitais como mediadores da aprendizagem: letramento digital e empoderamento. São Paulo: Editora XYZ, 2019.

ARAÚJO, Kátia Soane. Geotecnologias e educação: formação de professores e práticas inovadoras. Salvador: Editora ABC, 2020.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. A pesquisa participante e a participação da pesquisa: um olhar entre tempos e espaços a partir da América Latina. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo Romeu (orgs.). Pesquisa participante: a partilha do saber. São Paulo: Ideias & Letras, 2006. p. 13–48.

ISSN 2674-7227

BRASIL. 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: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 19 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm. Acesso em: 19 jun. 2025.

DAMASIO, Antonio. Em busca de Espinosa: prazer e dor na ciência dos sentimentos. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

NIC.BR. [9º simpósio] Abertura. YouTube, 7 meses atrás. Disponível em: https://www.youtube.com/live/ayygkCutNhU?si=cYrNTb-TU4PrKjgU. Acesso em: 19 jun. 2025.

CETIC.br. TIC Kids Online Brasil – pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br); Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 2024. Disponível em: https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/. Acesso em: 19 jun. 2025

ISSN 2674-7227