

DI GI TAL MEN TE

E-BOOK



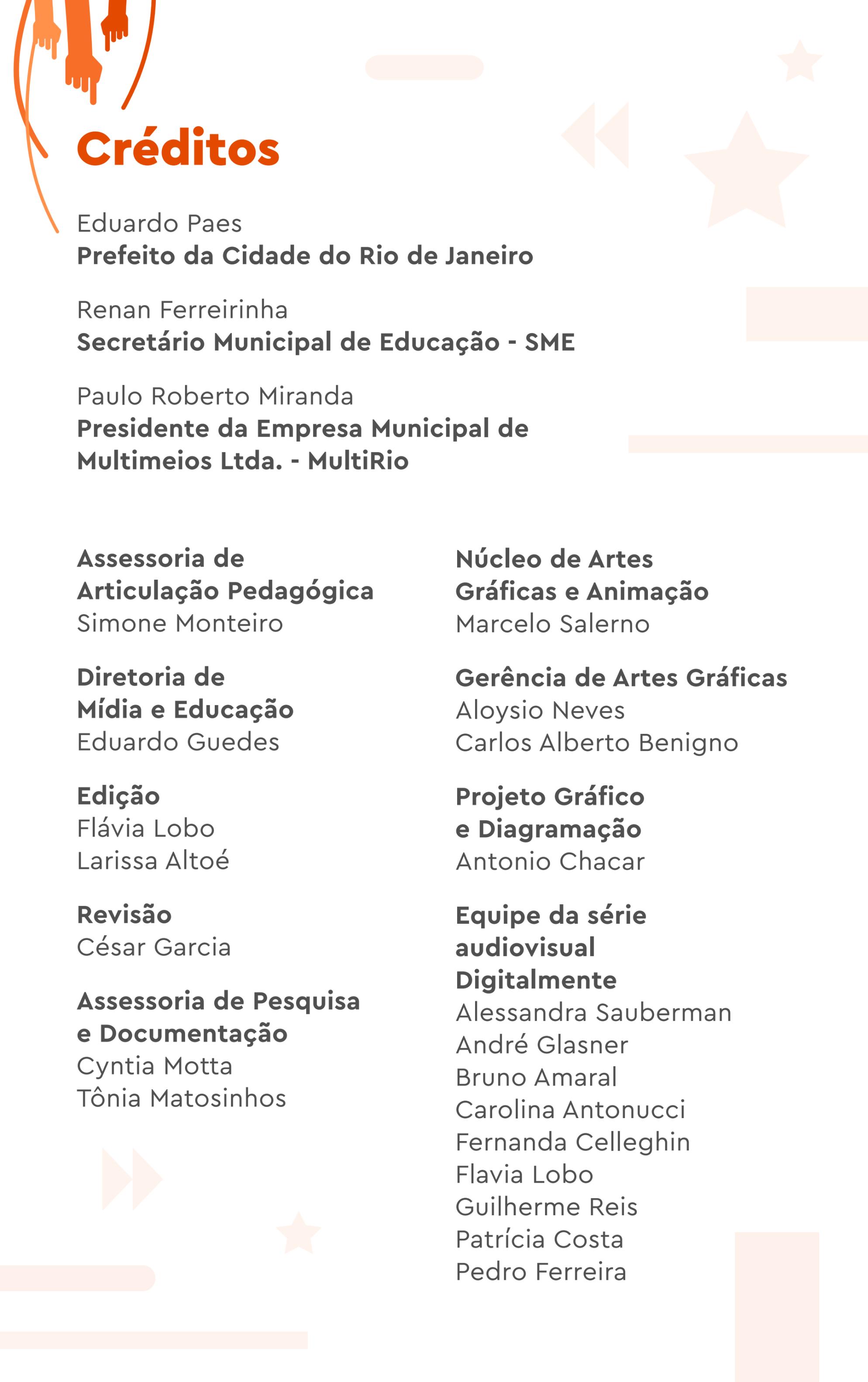
Escola de Formação
Paulo Freire

MultiRio



Rio
PREFEITURA

EDUCAÇÃO



Créditos

Eduardo Paes

Prefeito da Cidade do Rio de Janeiro

Renan Ferreirinha

Secretário Municipal de Educação - SME

Paulo Roberto Miranda

**Presidente da Empresa Municipal de
Multimeios Ltda. - MultiRio**

**Assessoria de
Articulação Pedagógica**

Simone Monteiro

**Diretoria de
Mídia e Educação**

Eduardo Guedes

Edição

Flávia Lobo

Larissa Altoé

Revisão

César Garcia

**Assessoria de Pesquisa
e Documentação**

Cyntia Motta

Tônia Matosinhos

**Núcleo de Artes
Gráficas e Animação**

Marcelo Salerno

Gerência de Artes Gráficas

Aloysio Neves

Carlos Alberto Benigno

**Projeto Gráfico
e Diagramação**

Antonio Chacar

**Equipe da série
audiovisual**

Digitalmente

Alessandra Sauberman

André Glasner

Bruno Amaral

Carolina Antonucci

Fernanda Celleghin

Flavia Lobo

Guilherme Reis

Patrícia Costa

Pedro Ferreira



Apresentação

A cultura digital é um dos pilares da política educacional da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME). Neste contexto, a MultiRio vem desenvolvendo um conjunto de ações e projetos com o objetivo de ampliar e fortalecer o exercício da cidadania digital de crianças, jovens e adultos, que integram a comunidade escolar carioca, contribuindo para sintonizar a escola pública com as demandas de seu tempo.

Uma dessas iniciativas é **A escola na cultura digital**, uma formação on-line para professores promovida por meio da plataforma EaD da Escola Paulo Freire. O curso promove uma reflexão sobre mídiameducação, relacionada à escola e às práticas educacionais. A primeira edição teve início em setembro de 2022.





Nesta primeira edição do curso, houve a estreia da série audiovisual **Digitalmente**, constituindo uma das unidades da formação, trazendo depoimentos de diversos convidados: psicólogos, jornalistas, advogados, pedagogos e uma assistente social sobre temas como a atenção de crianças e adolescentes em tempos de telas (celulares, games etc.), direitos autorais na internet (o que pode ser usado sem infringir a lei), algoritmos (até que ponto somos influenciados em buscas virtuais) e desinformação, entre outros. Esses especialistas falaram especialmente para os professores da rede pública municipal de ensino, com o objetivo de favorecer a ação docente a partir da reflexão e da apropriação crítica de questões importantes relacionadas à cultura digital.

Todos os entrevistados são profissionais que lidam cotidianamente com o tema e alguns deles desenvolvem pesquisas em instituições de excelência no Brasil como





a Fiocruz, universidades públicas federais e estaduais; investigando aspectos do impacto da comunicação digital na sociedade, além de mudanças de paradigmas, como o da propriedade intelectual – em plena transformação.

Este e-book foi elaborado com base na íntegra dos depoimentos cedidos para a série Digitalmente, de modo a oferecer este rico conteúdo a todos os professores participantes da autoavaliação sobre cultura digital – **Impressões Digitais**. A autoavaliação Impressões Digitais é uma iniciativa fundamental para subsidiar o planejamento e a análise das ações da SME no campo da cultura digital. O e-book também amplia a abordagem apresentada em cada episódio, trazendo material extra como hiperlinks que remetem a diversas produções da MultiRio, além de outros sites e documentos norteadores.



Agradecemos sua participação na autoavaliação e desejamos que a jornada pela cultura digital o/a inspire e a todos que estejam próximos a você, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento crítico e da cidadania digital dos estudantes cariocas. Seguimos juntos!

Equipe MultiRio





Sumário

CAPÍTULO 1

Notícias falsas se espalham mais rápido do que as verdadeiras 8

CAPÍTULO 2

Mídias sociais são usadas globalmente 16

CAPÍTULO 3

Tempo de tela e os novos regimes de atenção 24

CAPÍTULO 4

No mundo dos algoritmos, quem escolhe o quê? 33

CAPÍTULO 5

Cyberbullying é violência digital 40

CAPÍTULO 6

Narrativas expandidas: os muitos modos de ler o mundo 49

CAPÍTULO 7

Publicidade infantil: proibida por lei e veiculada de fato 55

CAPÍTULO 8

Movimento maker incentiva a construção de projetos 62

CAPÍTULO 9

Direitos autorais na internet 69

CAPÍTULO 10

Cibersegurança 81



CAPÍTULO 1

**NOTÍCIAS FALSAS
SE ESPALHAM
MAIS RÁPIDO
DO QUE AS
VERDADEIRAS**

Daniela Machado, jornalista e coordenadora do Educamídia, explica que as fake news são mentiras criadas com a intenção de enganar. Costumam se passar por notícias, tentando imitar o visual de um veículo de comunicação conhecido, seja um jornal, uma revista etc. Essas informações não confiáveis pegam carona na credibilidade desses meios de comunicação familiares ao grande público.

Daniela trabalhou como repórter e editora em grandes empresas jornalísticas. Também criou o Rezoom, plataforma de curadoria de notícias e educação para a informação. "Sempre houve boatos. A diferença agora é o alcance e a velocidade com que essas desinformações se propagam. As razões para isso são principalmente a pressa em compartilhar e o fato de que cada pessoa atualmente é potencialmente um produtor de conteúdo. A produção de conteúdo está pulverizada e nem todos têm responsabilidade com a informação", diz ela.

.....

**A responsabilidade pela
informação é de quem produz e
de todos que a compartilham.**

.....

Para a especialista, é fundamental distinguir uma opinião de um fato. Notando, além disso, se o conteúdo contém ironia ou humor. Outro ponto a ser levado em consideração é que há conteúdos verdadeiros, mas que são utilizados fora de contexto – uma data errada, uma referência a um lugar onde determinado fato não aconteceu, entre outros.

Um exemplo é o vídeo de um homem que teria acordado em um necrotério. O texto que se espalhou juntamente com esse vídeo afirma que ele teria sido vítima de um diagnóstico errado em um hospital no interior do Pará. Teria morrido em decorrência de covid. O vídeo mostra o homem acordando em uma maca num local parecido com um necrotério. Gilmar Lopes, criador do primeiro site de checagem de

fatos do Brasil, o E-farsas, foi atrás da origem desse conteúdo e descobriu que, originalmente, o vídeo faz parte de um trailer de uma série humorística russa. "Alguém pegou esse trecho e espalhou como se fosse real", diz Gilmar.

Outros fenômenos aos quais devemos prestar atenção são o *viés de confirmação* e o *clickbaite*. O viés de confirmação é a tendência que temos de acreditar em mensagens que confirmem nossas crenças. Já o *clickbaite* é um conteúdo-isca, comum na internet, para conseguir cliques a mais. Trata-se de um caça-cliques. Funciona como uma isca em forma de um título muito chamativo, que apela para nossas emoções e curiosidade. Quando entramos nesse tipo de conteúdo, não é nada daquilo que o título prometia.



Como evitar a desinformação

A prática da leitura crítica e a responsabilidade de todos como produtores de conteúdo são os antídotos contra as armadilhas das fake news. A educação midiática surgiu para contribuir com a construção dessas habilidades.

Quem é o autor desse conteúdo?

Por que a pessoa criou esse conteúdo?

O que o autor tem a ganhar com isso?

Quem tem a perder com isso?



Outra medida é colocar na ferramenta de busca da internet uma ou duas palavras-chave do material que se está avaliando, junto com a palavra "boato" ou "checagem". Desse modo, descobrimos se a avaliação de confiabilidade do conteúdo já foi feita por jornalistas especializados na checagem de

informações. Os jornalistas que trabalham em uma agência de checagem vão atrás de uma notícia que já está circulando na internet para descobrir se é verdadeira ou falsa.



Gilmar Lopes, do E-farsas, usa a própria internet como ferramenta para desmentir ou confirmar histórias que circulam nela. "Geralmente, as fake news têm algumas características que logo de cara as identificam. É comum não serem datadas, usarem nomes de instituições com credibilidade, ausência total de fontes, e muitas vezes serem anônimas. As fake news apelam para o

lado emocional do leitor e se aproveitam dos assuntos do momento para conseguir mais engajamento. Um exemplo de notícia falsa que volta a circular de vez em quando é a de uma menina chamada Ashley Flores, que estaria desaparecida. Essa história circula desde 2006 e sempre volta como se fosse algo recente. Na verdade, essa garota já foi encontrada há muito tempo e a foto dela é usada até hoje", conta Gilmar.



Daniela Machado lembra que "também somos agentes de transformação. O que a educação midiática propõe não é a criação de um exército de checadores, mas sim de uma geração que seja capaz de estabelecer uma relação mais fortalecedora e mais responsável com as informações".

VEJA MAIS

**Projeto Desenvolvimento da
Cultura Digital na Rede**

Game Caô Digital

Podcast Ouvi Falar

Série Superdicas



CAPÍTULO 2

MÍDIAS SOCIAIS SÃO USADAS GLOBALMENTE

Fábio Malini, coordenador do Laboratório de Estudos sobre Imagem e Cibercultura da Universidade do Espírito Santo (Labic/Ufes), explica que as redes sociais digitais são uma construção de identidades humanas no universo digital baseada em perfis e em canais, formando uma teia de relações que irá variar de acordo com cada plataforma. Essas plataformas de redes sociais digitais permitem interações como compartilhar, comentar, curtir e, com isso, criam uma lógica de parceria em que um segue o outro, um comenta o outro, um reage ao que o outro diz, sem a interferência de um usuário mediador.

.....

O celular é responsável por mais da metade do 'tempo conectado' do mundo desde o final de 2018.

.....



O professor, que também é pesquisador em Ciências de Dados, Política, Humanidade Digital e Redes Sociais, e doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ), esclarece que plataformas como Facebook, TikTok, Instagram, Twitter, entre outras, não apenas compartilham relações dentro de si, mas compartilham também relações entre si.

Porém, o que chama a atenção de Fábio é que as plataformas de redes sociais digitais possibilitam a qualquer usuário criar uma narrativa interessante sobre si ou alguma coisa, atraindo pessoas para acompanhar essa narrativa.



Selfie

A principal e mais atraente característica das redes sociais digitais, segundo Fábio Malini, é a possibilidade de criar narrativas positivas sobre si ou sobre uma instituição. Nas redes, o usuário produz histórias que são interessantes, persuasivas, convincentes. Isso instiga as pessoas a criarem perfis nessas plataformas.



"Claro que os excessos de ser interessante para os outros acaba produzindo efeitos como o de ser sedento por atenção. Isso pode desencadear patologias, como o excesso de tristeza ou ações coordenadas de pessoas para deteriorar ou acusar (linchamento virtual)", alerta Fábio.

Influenciadores

De acordo com o professor, o influencer é sempre um líder comunitário capaz de criar conteúdos digitais focados numa necessidade, num problema que afeta sua audiência. Daí influencers fitness, médicos, educadores, ambientalistas etc. A grande sacada do influenciador é descobrir como entregar conteúdo para uma demanda específica das pessoas que o seguem.

Não existe público de influencer. Malini explica que há parceiros de influenciadores, porque o público participa, comenta, dá

dicas, monitora e até dá sugestões de novas estratégias de como entregar aquele conteúdo. É muito mais participante do que efetivamente alguém passivo em frente a uma televisão.

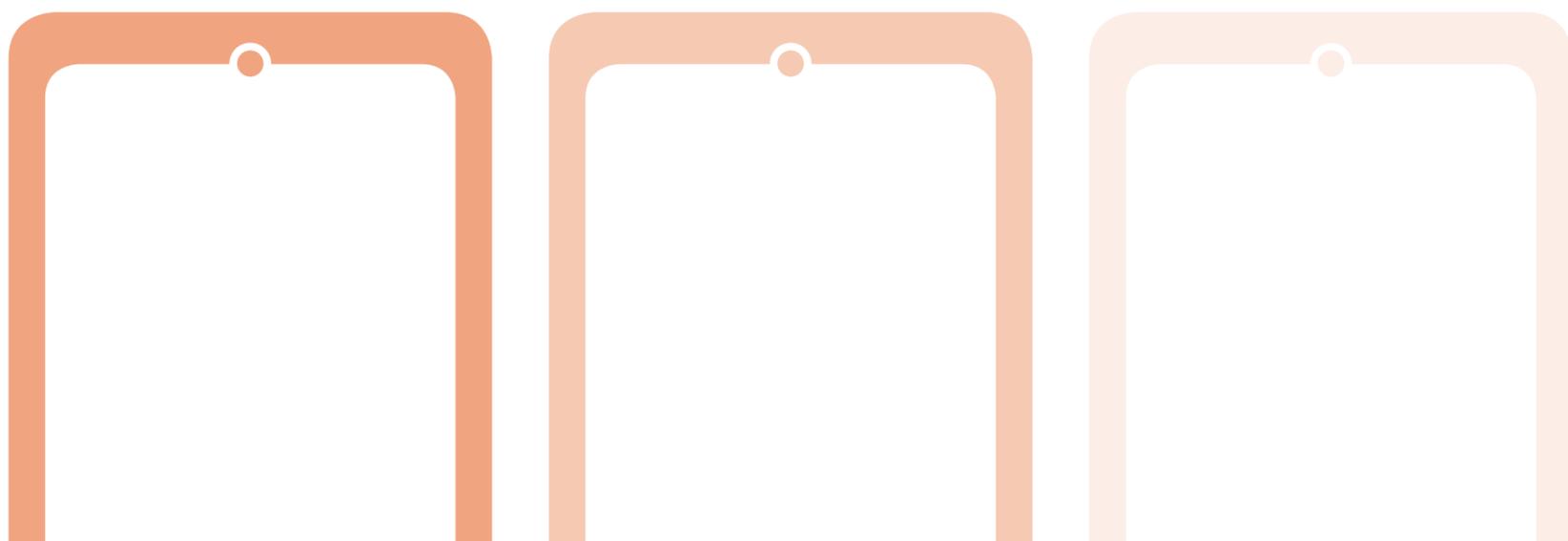
.....



Adultos recorrem duas vezes mais a mídias sociais para obter notícias do que a jornais e revistas físicos.

.....

Cada plataforma tem métricas e funções que amplificam a voz do público de um influenciador ou instituição. Esse trabalho é coletivo: do organizador, da plataforma e dos usuários. Isso pode ser automatizado ou orgânico. E quase tudo que tem um alto engajamento, frequentemente,



vai ter um desdobramento no mundo físico como protestos, compras, festas. "A gente se engaja no mundo real em função do que está conectado à gente no mundo digital", diz Malini.

Redes sociais na escola

O ensino por projeto com tecnologia pode ser uma boa ideia como espaço de experimentação, de produção, de colaboração – como é a própria internet.

Imagine usar um evento no bairro e na cidade – o Carnaval ou a Copa do Mundo – e propor aos alunos produzir conteúdo sobre a festa para o Instagram, Facebook, ou TikTok. E orientá-los na ocupação desses espaços, desses territórios, com a criação de narrativas audiovisuais, textuais e outras formas de expressão.

O TikTok e suas coreografias podem ser usados nas aulas de Educação Física, valo-

rizando a cultura local. A tecnologia ainda pode ser trabalhada por meio do aspecto da estrutura, promovendo exposições de softwares e hardwares.

A memória está profundamente ligada às redes sociais e esses dispositivos formaram verdadeiros acervos pessoais e comunitários.

VEJA MAIS

Hashtags: o que são, como usá-las e sugestões pedagógicas





CAPÍTULO 3

**TEMPO DE TELA
E OS NOVOS
REGIMES DE
ATENÇÃO**



A ideia de que muito tempo usado em celulares, computadores, televisão e similares traz prejuízos à saúde está cada vez mais presente entre as pesquisas científicas. Por outro lado, são inegáveis os benefícios dessas mesmas tecnologias para o cotidiano. Patrícia Bado, professora de Psicologia na PUC-Rio; e Anna Lucia Spear King, psicóloga e professora no Instituto de Psiquiatria da UFRJ, compartilham as informações mais recentes em relação ao mundo virtual e à saúde.



Crianças pequenas

Segundo Patrícia Bado, algumas pesquisas demonstram que o uso de telas por crianças pequenas tem relação com o atraso da linguagem. No entanto, diz ela, também existem estudos questionando se esse atraso não estaria relacionado à falta de presença parental ou de outros cuidadores na vida da criança, o que aumentaria o tempo que



a criança fica entretida com a tela. "O atraso na linguagem estaria ligado à pouca interação da criança com as outras pessoas e não apenas pelo uso excessivo de telas", pondera Patrícia.

....



A Associação Pediátrica Norte-americana recomenda não dar nenhum tipo de tela para crianças menores de dois anos.

....



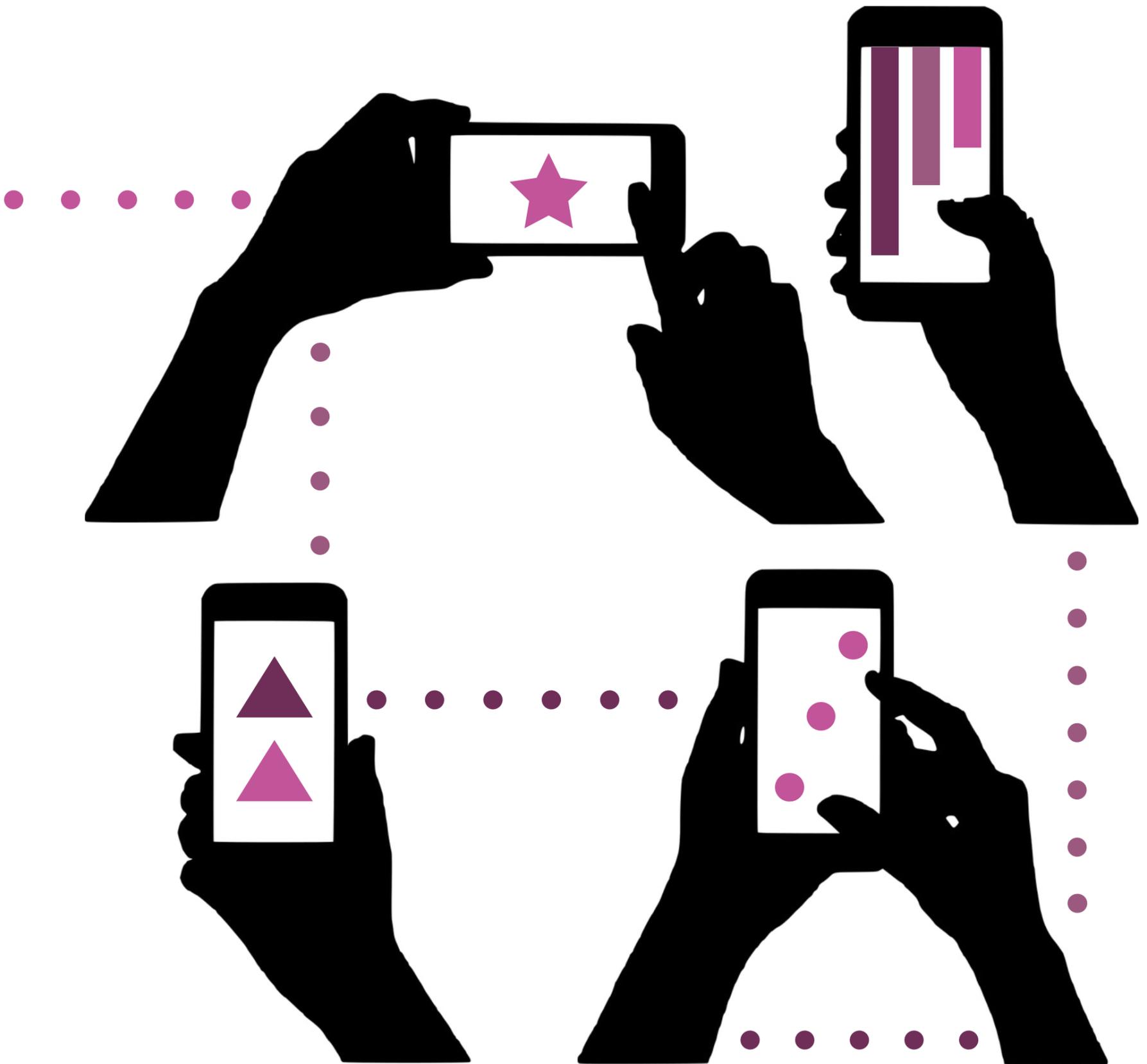
Adolescentes

Mais de três ou quatro horas diárias de uso de tela seria prejudicial à saúde mental de adolescentes, de acordo com alguns estudos, alerta Patrícia Bado, que fez pós-doutorado em Saúde Mental para a Infância e a Adolescência. Ela afirma que algumas pesquisas fizeram um recorte de uma população com problemas de saúde mental





e que usa telas. "Associaram uma coisa à outra e não necessariamente é assim", diz a pesquisadora.



Mohamed Hassan / Pixabay

Patrícia participou como pesquisadora de um estudo longitudinal que acompanhou 2.500 jovens brasileiros durante 10 anos, "o que tornou possível entender o que veio antes e o que apareceu depois em re-

lação à saúde mental. Pudemos observar que jovens que tinham problemas prévios, principalmente emocionais, e meninas em maior número, foram os que mais abusaram das telas", relata Patrícia.

....

Sete horas por dia de tela aumenta em até duas vezes o risco de um diagnóstico formal relacionado à saúde mental como ansiedade e depressão.

....

Dependência digital

Para Anna Lucia Spear King, do Instituto de Psiquiatria da UFRJ, "o fundamental é observar se há comprometimento, prejuízo pessoal nas diversas áreas da vida devido ao uso de telas, seja nas relações familiares, sociais, acadêmicas ou profissionais. A pessoa deixa de entregar o trabalho? Não sai da tecnologia por muitas horas durante

o dia? Nas suas relações familiares, fica o dia inteiro na tecnologia, não dá atenção para os familiares, não almoça junto com a família, fica até tarde da noite usando telas? Caso afirmativo, esses são sinais de que a pessoa está fazendo uso excessivo e precisa de uma avaliação especializada para procurar entender o que está acontecendo", recomenda.

....



O fundamental é observar se há comprometimento nas diversas áreas da vida devido ao uso de telas. A pessoa está deixando de trabalhar, se relacionar etc.?

....

Anna é fundadora do Laboratório Delete, que atende a usuários excessivos e/ou dependentes de tecnologias. A psiquiatra esclarece que os profissionais do Delete não são contra o uso das tecnologias. "Hoje



em dia, todos usamos as tecnologias em nosso benefício, em qualquer área, seja engenharia, comunicação etc. Na pandemia de covid-19, se não fossem as tecnologias, nós não teríamos tanta divulgação de informações sobre a covid no mundo, sobre possibilidades de tratamento, tudo on-line, em tempo real. São ferramentas úteis nas nossas vidas. Só precisamos estar atentos à qualidade da relação com as tecnologias", pondera.



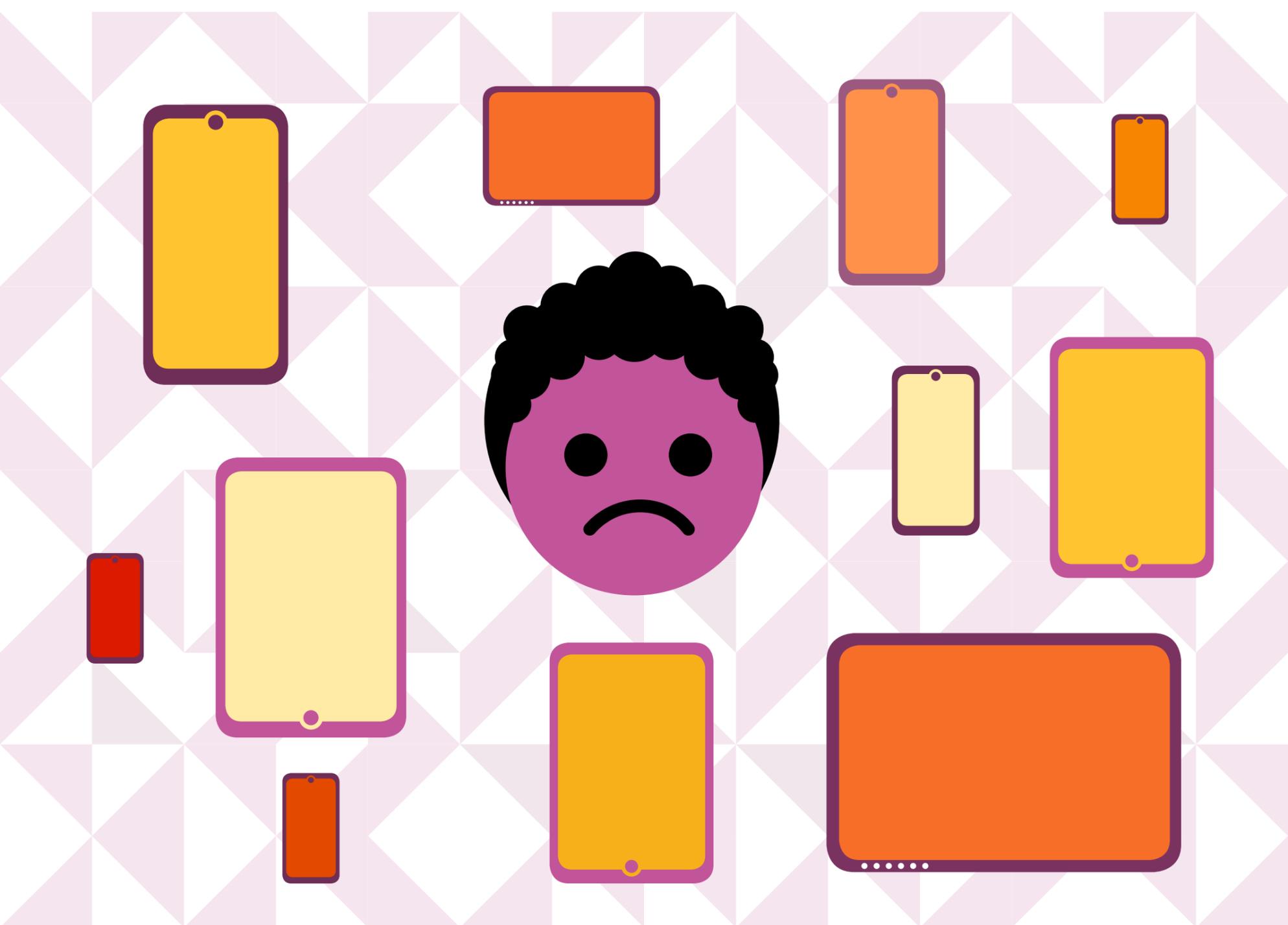
Múltiplos focos



Patrícia Bado diz que a ideia da atenção fragmentada, de estar com vários dispositivos ligados ao mesmo tempo e, teoricamente, prestar atenção em todos, não beneficia a aquisição de informação. "O indivíduo que está com cinco telas ligadas, mais um ruído externo no ambiente, foca, de fato, somente em uma coisa de cada vez. Essa pessoa consegue, talvez, modifi-

car a sua taxa de alternância entre fontes de foco, mas o foco está em um local por vez", garante ela.

Atualmente, diz Patrícia, "está bem estabelecido que telas antes de dormir alteram e prejudicam a qualidade do sono; e que quanto mais tela e estímulos próximos ao horário de dormir, menos sono com pior qualidade, e mais ansiedade no tempo acordado".



Manter a mente no agora

"O indicado é tentar sustentar a atenção em uma única atividade de cada vez. As técnicas de atenção ao momento são estratégias recomendadas para adolescentes e adultos com problemas emocionais. Se eu estou cortando um legume, devo prestar atenção nisso, não ficar com a mente em outro lugar. É uma das técnicas mais eficazes para a redução de ansiedade: aumentar a sua atenção no momento presente", recomenda Patrícia Bado.

VEJA MAIS

A conversa pode ser o melhor remédio para a prevenção de danos causados pelo uso intenso da internet



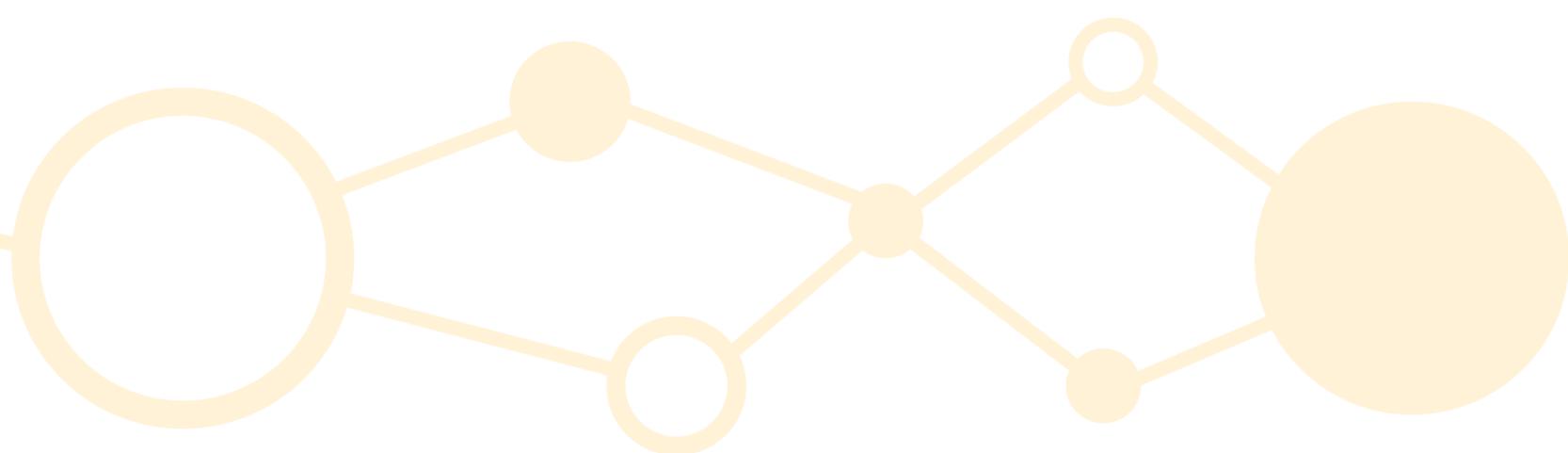
CAPÍTULO 4

NO MUNDO DOS ALGORITMOS, QUEM ESCOLHE O QUÊ?



Tudo que está na internet e no universo digital é criado, executado e resolvido por meio de algoritmos. Mas como funcionam esses códigos?

André Miceli, professor de Gestão de Tecnologia e Modelos de Negócios Digitais na Fundação Getúlio Vargas (FGV), fundador e diretor executivo da Infobase, além de CEO e editor chefe da *MIT Technology Review Brasil*, explica que os algoritmos são uma sequência de códigos e instruções passo a passo desenvolvidos para obter resultados. Os algoritmos são o elemento principal de qualquer processador, software e sistema operacional, no computador ou celular e garantem que estes dispositivos sigam os comandos corretos e forneçam os resultados esperados por quem os programou mediante uma solicitação.



.....



O Imposto de Renda, por exemplo: permitimos que o computador faça um cálculo de um valor a partir de determinadas regras.

.....



Como funcionam



Não podemos vê-los fisicamente, a não ser que você abra o código de programação. O que percebemos dos algoritmos é a ação deles na nossa navegação e execução de tarefas.

"Nas redes sociais ou nos sites de comércio eletrônico mais avançados, são os algoritmos que captam gostos e oferecem conteúdos relacionados. Algoritmos têm implementações associadas à inteligência artificial, ao aprendizado", explica o professor.

É possível perceber a ação de um algoritmo por meio de testes simples. Quando





alguém abre um site de comércio eletrônico, com o seu perfil, e alguém ao lado abre esse mesmo site com perfil próprio, ambos encontrarão produtos diferentes. Isso se dá porque há a ação de um algoritmo que tem como objetivo entregar ofertas associadas a cada perfil, aumentando as possibilidades de transações comerciais no site. Quanto mais assertivo for o algoritmo, mais adequados serão os produtos que ele oferece para você", exemplifica André.

.....

As bolhas são uma espécie de redoma de informações e conteúdos, onde estamos inseridos nas redes sociais digitais e que refletem as nossas visões, reduzindo as possibilidades de outras escolhas, de tomadas de decisão.

.....

Quando formamos uma opinião pautada nas informações que vimos na nossa timeline, a partir de pessoas com as quais temos afinidade ou de organizações das quais curtimos a página, sem dúvida nenhuma, os algoritmos também estão ajudando a construir a nossa opinião, a construir uma visão do mundo, exercendo uma influência gigantesca nas nossas vidas, aponta André.

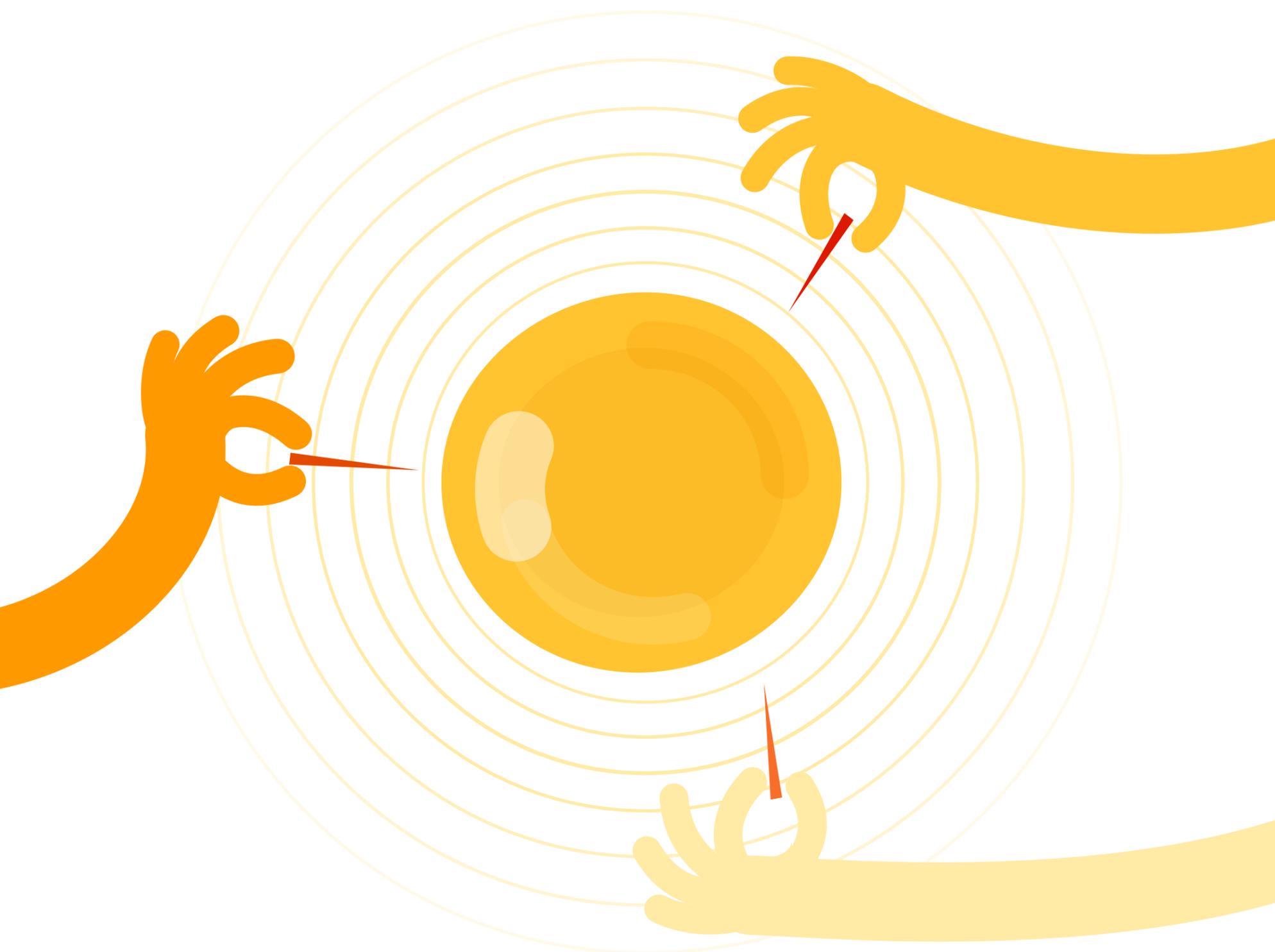


Mart Production / Pexels

Como furar as bolhas?

O papel da escola em furar bolhas é fundamental. Os professores precisam estimu-

lar os alunos a buscar conteúdos diferentes daqueles com os quais eles lidam normalmente. Buscar conteúdos significa ler páginas, acessar perfis de pessoas e se deparar com opiniões com as quais não se concorda. Isso é importante até para confundir o algoritmo. À medida que se buscam essas informações, o próprio algoritmo vai entender que você tem uma visão mais ampla, e ele mesmo vai começar a apresentar informações diferentes, indica o professor.

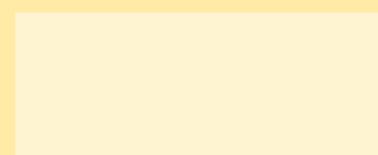
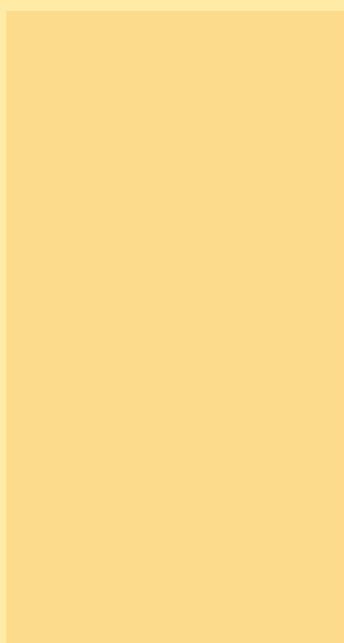
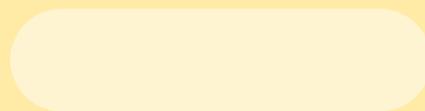


André esclarece que "todo algoritmo é programado por um humano, que fornece os dados para a programação. E em alguns casos esses programas se apresentam com capacidade de aprendizado, correlacionando informações de uma forma muito rápida".

VEJA MAIS

O que são algoritmos e como interferem no cotidiano

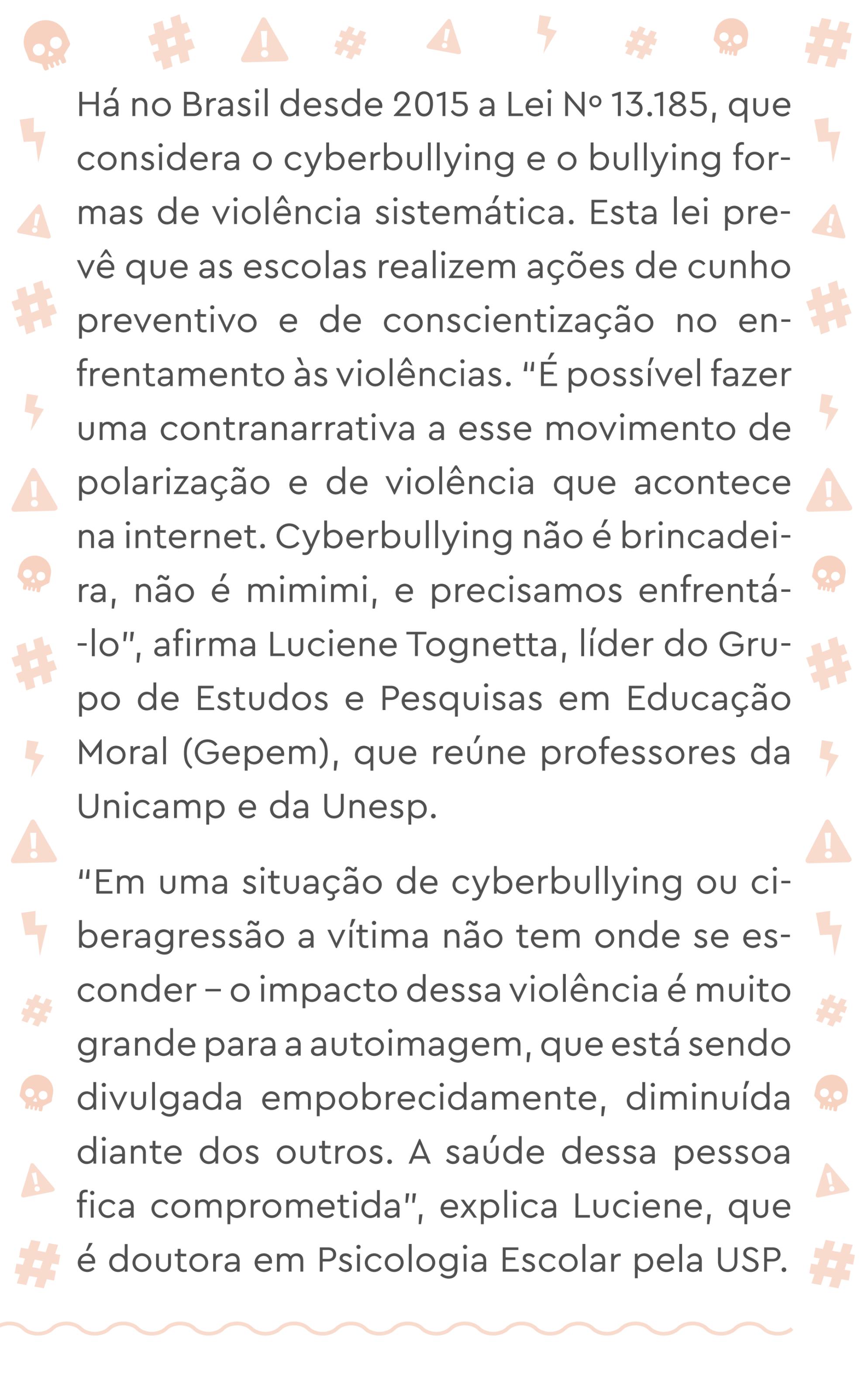
Desinformação: capítulo importante na educação para as mídias





CAPÍTULO 5

**CYBERBULLYING
É VIOLÊNCIA
DIGITAL**

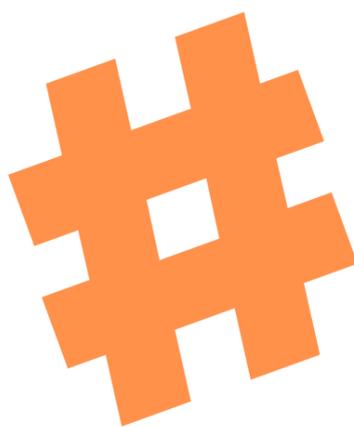


Há no Brasil desde 2015 a Lei Nº 13.185, que considera o cyberbullying e o bullying formas de violência sistemática. Esta lei prevê que as escolas realizem ações de cunho preventivo e de conscientização no enfrentamento às violências. "É possível fazer uma contranarrativa a esse movimento de polarização e de violência que acontece na internet. Cyberbullying não é brincadeira, não é mimimi, e precisamos enfrentá-lo", afirma Luciene Tognetta, líder do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Moral (Gepem), que reúne professores da Unicamp e da Unesp.

"Em uma situação de cyberbullying ou ciberagressão a vítima não tem onde se esconder – o impacto dessa violência é muito grande para a autoimagem, que está sendo divulgada empobrecidamente, diminuída diante dos outros. A saúde dessa pessoa fica comprometida", explica Luciene, que é doutora em Psicologia Escolar pela USP.



Os adultos devem pensar em bullying quando observam que um aluno ou um filho começa a se recusar a participar de grupos sociais, a ter dores de barriga, não querer mais ir para escola, se distanciar dos amigos, ter crises de ansiedade, de pânico, chorar muito. "Quando esses sinais são estabelecidos é porque a coisa já está fervendo, já explodiu. Quem tem maior compreensão, quem consegue ter um diagnóstico mais preciso sobre o que está se passando na vida virtual de meninos e meninas, hoje, são os próprios pais, os próprios alunos e alunas. Significa que, mais do que nunca, precisamos nos abrir a práticas escolares que incentivem, promovam a formação, o empoderamento dos alunos e dos pais para ajudar aqueles que sofrem ou que fazem sofrer, porque também os que praticam a violência precisam de ajuda", revela Luciene.



.....



Violência se combate com o seu contrário, ou seja, a convivência ética, positiva e respeitosa.

.....

"É preciso desenvolver programas entre os próprios alunos para diagnosticar esses problemas e, a partir daí, intervir e acolher, quando necessário. Nesses casos, durante as interações, é preciso o cuidado de utilizar uma linguagem descritiva, que não julgue. Outra indicação é não resolver os conflitos pelas pessoas que estão envolvidas nele. O trabalho é de ajuda, mediação dos conflitos, de forma que os indivíduos possam aprender formas mais assertivas de resolver os seus problemas", recomenda Luciene.

Taíza Ramos participou da pesquisa Violência na Comunicação Digital, da Fiocruz, e verificou que o cyberbullying está associado

a outras formas de violência como o racismo, a LGBTQfobia e até mesmo ao bullying que acontece face a face.

Taíza é assistente social na Escola Nacional de Saúde Pública Sérgio Arouca (ENSP/Fiocruz) e explica que o cyberbullying normalmente acontece entre pares, em redes sociais digitais com a intenção de humilhar, de constranger uma pessoa ou um determinado grupo, causando impactos à saúde psicológica dos indivíduos.





Entre os estudantes, o cyberbullying acontece com mais frequência no ensino médio e entre jovens universitários, relata Taíza. Consiste principalmente no compartilhamento de imagens sem consentimento das pessoas envolvidas, como prints de telas de conversa. Também pode ocorrer em jogos on-line sob a forma de insultos, com o compartilhamento ou a criação de perfis criados especificamente para humilhar, expor e degradar a imagem de alguém.



Intensidade do cyberbullying costuma ser maior

O cyberbullying atinge de forma muito mais negativa e intensa a saúde emocional dos jovens porque se trata de uma violência no ambiente digital: uma vez postado, um conteúdo pode ser compartilhado diversas vezes, pode viralizar. Mesmo que haja uma solicitação para a retirada de um conteúdo da inter-





net, se foi baixado, pode retornar em outro momento, fazendo com que a vítima passe por um processo de revitimização e esteja exposta mais uma vez a uma violência que talvez tenha acontecido há meses, em momentos anteriores, contextualiza Taíza.

.....



No cyberbullying, a audiência é maior do que no bullying face a face. Em ambos os casos, há prejuízo para a saúde mental dos envolvidos.

.....

No cyberbullying, os especialistas consideram que é formada uma arena virtual cujo centro das atenções é a vítima. Os espectadores nessa arena são tão conhecidos quanto desconhecidos. Podem potencializar a prática quando a fortalecem fazendo comentários de apoio, muitas vezes, de forma vexatória. Esses apoiadores concordam





com a humilhação. Por outro lado, há espectadores que podem ter um papel de suma importância no enfrentamento da violência, ao comentar "não sou a favor disso" e fazer a denúncia na plataforma em que aquela publicação foi exposta, explica Taíza.

A assistente social diz que existe sobreposição e associação entre bullying e cyberbullying. "A pessoa que pratica cyberbullying pode ser alguém que foi vítima de bullying na escola. É importante dizer que aquele que é vítima de uma violência no ambiente presencial pode ir para a internet para praticar a violência contra aquele que foi seu algoz, como vingança. Olhar para todos os envolvidos no cyberbullying é importante porque todos têm sua saúde emocional de alguma forma impactada por essa violência".



VEJA MAIS

#Educa: cyberbullying
via Whatsapp

A escola e a saúde mental
de crianças e adolescentes



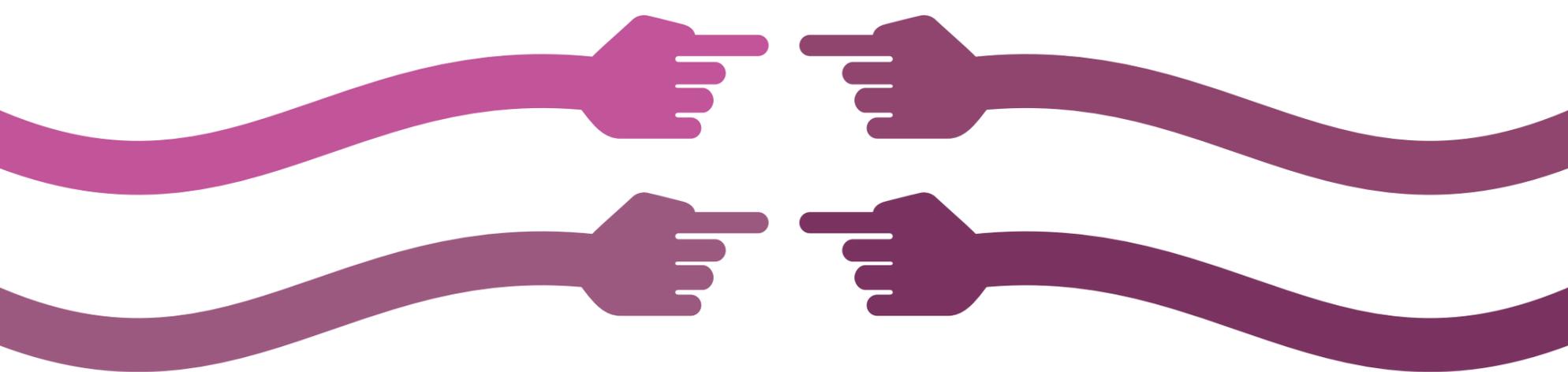


CAPÍTULO 6

**NARRATIVAS
EXPANDIDAS: OS
MUITOS MODOS
DE LER O MUNDO**

Carolina Sanches, jornalista, pedagoga, e fundadora do Lerconecta lançou mão do conceito de narrativas expandidas, de Henry Jenkins, pesquisador norte-americano de mídia, para conquistar novos leitores, principalmente entre as crianças. Sanches propõe que façamos a estratégia das Leituras Elásticas, seguindo cinco princípios básicos: imersão, repertório, remix, interatividade e diversão.

Imersão é o convite ao mergulho em dado assunto, é a ambiência. Repertório são as referências que temos sobre um tema. A partir do repertório, se mistura, se remixa e se expandem as experiências entre autor e leitor. A interatividade é a participação ativa, colaborativa, e não mais passiva do leitor. E a diversão é o próprio conhecimento, o aprendizado pelo prazer.



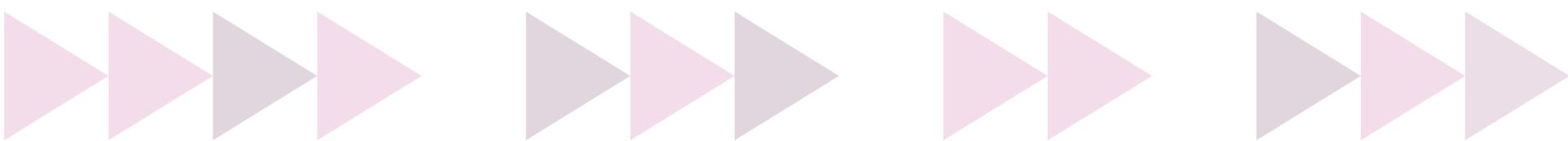
....



**A narrativa transmídia
proporciona uma experiência
em camadas, um mergulho mais
profundo no desenvolvimento e
compreensão de uma história.
Verdadeiramente, uma narrativa
expandida!**

....

De acordo com a especialista, um livro pode ser esticado para outros universos narrativos recorrendo a multilinguagens e plataformas distintas. O livro é o centro do processo e, a partir dele, estica-se a narrativa para outras plataformas. "Essa experiência proporciona o diálogo, o desafio, a aventura, tornando a leitura muito mais divertida. A história é aprofundada: continua de outra maneira em outro meio, 'esticando' o conteúdo para outras possibilidades de experimentação", explica Carolina.



A importância do repertório

É preciso ampliar o imaginário pessoal por meio do contato com narrativas, livros, cinema, exposições, artes em geral. Com essas vivências, enriquecemos a própria história pessoal e visão de mundo. "O repertório é fundamental para que a gente possa criar", indica Carolina.

Letramento literário é a apropriação da literatura enquanto linguagem, mediante o contato direto do leitor com a obra. Carolina diz que para estimular a leitura — principalmente a leitura crítica — é preciso ir além, considerando mais dois tipos de letramento: o midiático (saber se uma informação é real ou não) e o letramento de futuros (pensar como podemos construir um futuro melhor a partir das experiências que temos hoje no presente). "Os três letramentos – literário, midiático e o que projeta — precisam andar de mãos dadas,

para ajudar crianças e adolescentes a distinguir as muitas facetas das informações, seja em forma de notícias, histórias, ou outras formas de narrativa".



OpenClipart-Vectors / Pixabay

Entre tantas ligações elásticas, Carolina explica que *transmídia* é a construção da narrativa que combina múltiplas formas de mídia, aumentando o engajamento, complementando e expandindo com animação, mídia social, sites interativos e até publicidade. *Crossmídia* é o espelhamento simples do conteúdo para outra mídia. *Edu-*



tainment é a articulação entre educação e entretenimento. Já *snack culture* é uma cultura snack, ou seja, de conteúdos fragmentados como petiscos, mas que trazem conteúdo educacional de qualidade em pequenas partes. *Segunda tela* é um conteúdo que se soma ao conteúdo da tela principal e é entregue por uma segunda tela, geralmente, o celular.

VEJA MAIS

Literatura Infantil e Juvenil

Cronistas do Rio





CAPÍTULO 7

PUBLICIDADE INFANTIL: PROIBIDA POR LEI E VEICULADA DE FATO

Toda e qualquer publicidade destinada à criança no Brasil é proibida, seja considerando o Código de Defesa do Consumidor, a Resolução Nº 63 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, o Conanda, ou a Constituição Federal, esclarece Marcelo Andrade, pesquisador do Grupo de Estudos Semióticos em Comunicação, Cultura e Consumo, da USP. "O próprio código do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária, o Conar, condena o uso de crianças ou processos que possam induzi-las ao erro ou que possam cativá-las. O grande problema é que as empresas pouco seguem essas regras. Deveria haver um acordo entre o mercado, a sociedade e o Estado para estabelecer regras a serem seguidas em benefício da criança", diz o especialista.

A publicidade que interpela diretamente a criança foi mudando ao longo do tempo. Na década de 1990, havia uma que vendia a

tesoura do Mickey, por exemplo, com uma criança que mostrava a tesoura decorada com o personagem da Disney e dizia: "Eu tenho [a tesoura], você não tem!". Outro bordão publicitário infantil era "Compre Batom. O seu filho merece Batom", que mostrava uma menina tentando hipnotizar o público com o chocolate em questão.



Propaganda digital se confunde com entretenimento

Marcelo, que faz doutorado em Ciência da Comunicação pela USP, chama atenção para o fato de que à medida que as redes digitais foram chegando, a publicidade começou a se remodelar, passando a ser vista menos como propaganda e mais como entretenimento. O formato tradicional da publicidade tem em média 30, 15 segundos. Em um vídeo unboxing (no sentido de desembalar, em inglês), a criança demora cerca de 15 minutos para desembalar um produto. Tornou-se comum marcas de brinquedos enviarem produtos a influenciadores mirins com a intenção de que os exibam em seus vídeos. "Os vídeos unboxing são uma prática muito rentável para ambos os lados. A marca desembolsa um valor muito menor do que se veiculasse um comercial de 30 segundos e o influenciador tem a possibilidade de se unir



a uma marca que interessa a ele, ganhando, inclusive, o produto, sem desembolsar dinheiro", detalha o publicitário.

A publicidade feita a partir dos influenciadores mirins ganha outro status, de mais proximidade, porque consegue criar uma relação mais próxima e íntima com os espectadores. Os vídeos dos influenciadores mirins trazem, não por acaso, espaço para o erro, para algo descontraído, para as cenas de making of.



Indicação deve ser explícita

Para Marcelo, que é mestre pela Escola Superior de Propaganda e Marketing, há um contrassenso nesse tipo de publicidade praticada pelos influenciadores mirins. "O Código de Defesa do Consumidor estabelece que toda publicidade deve ser veiculada de tal forma que o consumidor fácil e imediatamente a identifique como tal, ou



seja, o consumidor precisa identificar muito claramente o que é ou não uma peça publicitária. A publicidade unida a conteúdos de entretenimento torna praticamente impossível distinguir o que é publicidade e o que não é", diz ele.

.....



A criança deve usufruir do mundo digital. É papel dos educadores prover letramento midiático.

.....



Orientação e não alienação

O pesquisador considera a participação dos pais e educadores essencial para o desenvolvimento saudável das crianças. "Os pais precisam acompanhar o que os filhos fazem e os professores, a escola, têm um papel fundamental: o estudo crítico da publicidade e da presença algorítmica no nosso

cotidiano. Esses devem ser temas que de fato sejam discutidos em sala de aula. Não devemos tentar isolar a criança, não dando acesso ao mundo digital, não falando sobre os temas sensíveis. Devemos ir por um caminho contrário, dar acesso para a criança usufruir de toda a possibilidade que o mundo digital proporciona – informações e conhecimentos variados. Na escola, essa questão voltada à literacia midiática, publicitária, algorítmica deve fazer parte do debate escolar porque é conversando que entendemos as perspectivas da criança e sanamos as dúvidas, orientando para um caminho mais coerente".

VEJA MAIS

Série Conceito e Ação





CAPÍTULO 8

**MOVIMENTO
MAKER
INCENTIVA A
CONSTRUÇÃO
DE PROJETOS**

A cultura ou movimento maker é uma abordagem que privilegia o mergulho das pessoas em experiências. Os alunos constroem objetos, produzem conteúdo personalizado. Tudo isso para apoiar o aprendizado, que acontece por meio de desafios, problemas ou projetos, no âmbito dos quais os estudantes são incentivados a ser protagonistas criativos.

Luciano Meira é pedagogo, mestre em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), especialista em Inovação e Artefatos Digitais e doutor em Matemática. Ele explica que a ênfase principal da cultura maker é a relação entre o fazer e o compartilhar. "A principal contribuição da fabricação física de um objeto ou serviço é ser capaz de disparar diálogos. Quando se faz algo – seja no mundo físico ou no mundo digital – que circule entre as pessoas, isso tem um valor especial. As práticas de fazer e compartilhar andam





juntas na construção desses cenários de aprendizagem que buscam inovação, que buscam disparar novas possibilidades de interesses fundados na curiosidade das pessoas", detalha ele.

Um dos objetivos do movimento maker é proporcionar espaços de aprendizagem onde pessoas com habilidades e conhecimentos diversos possam trocar ideias, tanto em espaços digitais quanto analógicos. De acordo com Luciano, as aulas de Artes nas escolas sempre foram abordagens makers, pois o aluno reflete, se expressa, dialoga, coloca a mão na massa e exercita a criatividade.



....

Frank Wilson escreveu o livro *A mão: como seu uso molda o cérebro, a linguagem e a cultura humana*. Neurologista e professor de medicina na Universidade da Califórnia (EUA), Wilson sugere que o uso das mãos como ferramenta no decorrer da evolução humana provocou o desenvolvimento exponencial do cérebro. Segundo o autor, para além da função de agarrar, prender, quebrar, a mão também desempenhou papel evolutivo importante. Wilson diz que os dedos e a palma da mão atuam como órgãos de sentidos que enviam sinais ao cérebro.

....

Escola pública

Nos Estados Unidos, escolas de high school já implantavam oficinas e laboratórios onde os alunos aprendiam a desenvolver projetos e soluções. Hoje, foram acrescentadas impressoras 3D e há ênfase em áreas digitais como a robótica. No entanto, professores de outros componentes curriculares podem desenvolver trabalhos com influência maker.

Segundo Luciano, professores de História, por exemplo, podem orientar os estudantes a construir um cenário histórico importante a partir de instrumentos e materiais simples como cartolina, papelão, e massa de modelar. "Ao construir de fato o cenário, o estudante mergulha experimentalmente numa narrativa histórica, o que torna a aprendizagem significativa e perene", defende o pedagogo. A cultura maker é para todo mundo, pois é uma cultura de

engajamento das pessoas e de um determinado conjunto de práticas que podem ser realizadas na escola, em qualquer tipo de escola, com ou sem instrumentos digitais. "Podem-se produzir materialmente, ou reproduzir aspectos do mundo para fins de aprendizagem, de maneira analógica, usando sucata e outros materiais disponíveis", diz o pedagogo.



A cultura maker pode envolver práticas de plantio por meio das quais se organiza a horta escolar para que seja mais produtiva. Aumenta-se a produtividade por meio de formatos empregados no plantio e instrumentos utilizados. "São aspectos de cultura maker: planejamento e imersão dos estudantes com orientação do professor, utilização de estratégias de design think, de idear como organizar e depositar no mundo físico a teoria da aula", detalha Luciano.

VEJA MAIS

[Projeto Meias Aventuras!](#)





CAPÍTULO 9

DIREITOS AUTORAIS NA INTERNET



Claudio Lins de Vasconcelos, advogado especializado em mídia, esclarece que "o conceito básico de propriedade intelectual continua o mesmo: um direito exclusivo do autor sobre o fruto de sua criação. Criador é aquele que investiu tempo, talento e, muitas vezes, recursos financeiros na criação da obra. O autor tem direitos sobre a inovação que criou. No campo utilitário, industrial, nós falaríamos em propriedade industrial, marcas e patentes. No campo do direito autoral, falamos em obras audiovisuais, livros, músicas etc."

Claudio afirma que os conceitos citados acima não mudaram por causa da internet, que, para ele, não é uma nova forma de criar coisas, mas, principalmente, uma nova forma de divulgar o que já foi criado. "O fato de uma obra estar na internet não significa que tenha menos proteção do que quando estava nas páginas de uma revista, de um livro, ou em um canal de televisão. A in-



ternet não alterou os conceitos básicos de propriedade intelectual e direito autoral, porém alterou muito a forma de consumir e de certa forma altera a criação".

....



Ninguém lê Kindle, as pessoas leem Jorge Amado. Ninguém ouve Spotify, mas sim, Beatles. Ninguém assiste a Netflix, as pessoas veem filmes de autores como Walter Salles Jr. O importante é o que está dentro da cabeça. Temos que valorizar as ideias criativas e o direito autoral é um dos caminhos.

....

Antes da internet, o receptor de mídia não costumava interferir na obra que consumia. Com a chegada da internet, não existem mais somente receptores, foram transformados também em emissores de mensagens potenciais. As pessoas conseguem



mexer na mensagem que consomem, podem alterar o conteúdo, criar um meme, um mashup, ou seja, criam coisas a partir de outras que já existiam, fazendo suas colagens e suas intervenções.



Originalidade – uma questão em discussão

É nesse ponto – o da originalidade – que talvez a internet tenha mexido mais com o mercado porque a própria noção de originalidade começa a ser repensada, revela Claudio. Segundo o advogado, a questão é: criações digitais, feitas a partir de outras, são originais? Ou são apenas uma colagem de ideias preexistentes e que, portanto, seriam, no máximo, uma compilação daquelas obras? "Nesse ponto, sim, temos alguma discussão atualmente", pontua Claudio, que escreveu o livro *Mídia e propriedade intelectual: a crônica de um modelo em transformação*.

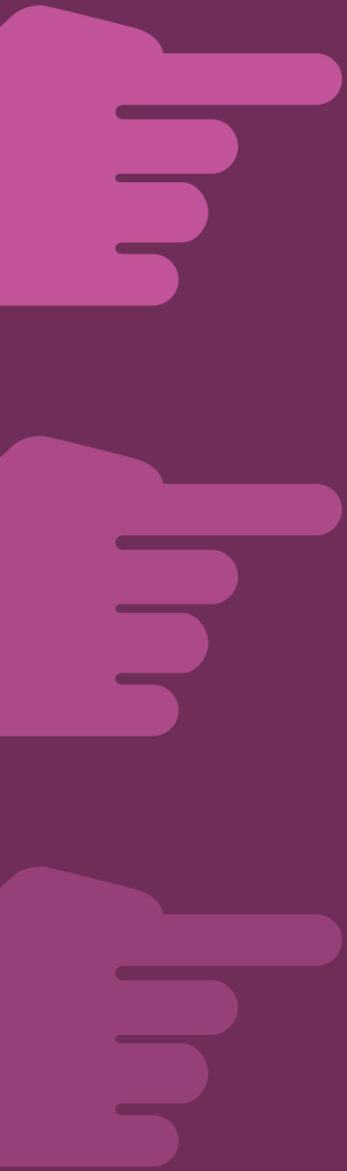




A questão da originalidade na internet tem tudo a ver com a cultura do remix – misturar coisas que existem, para criar algo. Na verdade, novas criações sempre se basearam em outras anteriores. De certa forma, essa é a forma como a arte evolui. Na internet, isso foi elevado exponencialmente. Todo mundo virou artista, comunicador e criador. E isso se espalhou. Tanto que os professores estão interessados em saber e discutir atualmente direito autoral. O direito autoral antes da internet era um tema cifrado, contextualiza Cláudio.



....



Paródias não ferem direitos autorais. São pequenas alterações na obra original com objetivo humorístico, no intuito de fazer um trocadilho, de surpreender. Professores podem modificar músicas famosas, alterando a letra para que os alunos consigam decorar uma fórmula de matemática, por exemplo.

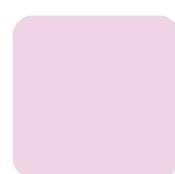
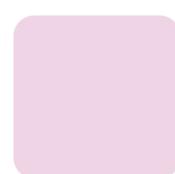
....

Claudio é doutor em Direito e professor no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e na PUC-Rio. "O plágio é ilegal. Plágio significa copiar a obra de alguém e dizer que é sua. Isso é plágio – copiar ou copiar disfarçadamente. O plágio é se fazer passar por autor de uma obra que não é sua", estabelece ele.

Muitas vezes, é difícil identificar o autor das obras porque na internet tem muito copia-cola-compartilha. Nesse contexto, não se sabe mais quem é o autor facilmente.

Uso de obras de terceiros em contexto educativo

Quando o professor usa um conteúdo em sala de aula para ilustrar um ponto, para mostrar aos alunos, projeta uma obra etc., é menos problemático sob o ponto de vista do direito autoral, esclarece Claudio. Se o professor transforma a obra em uma apostila e essa apostila circula na internet; ou a transforma em um livro, ou em um conteúdo para o seu canal no YouTube, é preciso tomar muito cuidado com o que está sendo mostrando. "Está dando uma aula sobre modernismo? Pode mostrar obras, trechos, para ilustrar a aula. A Lei de Direitos Autorais permite isso, des-



de que o conteúdo da aula como um todo seja original, o professor use conteúdo de terceiros para ilustrar pontos e não prejudique a exploração comercial das obras utilizadas", diz o advogado.

....



Obras órfãs são aquelas cujos autores não são conhecidos. Não as use comercialmente. Em contexto de aula, coloque uma nota dizendo que todos os esforços foram feitos para identificar os autores que, caso se sintam prejudicados, podem entrar em contato. Esta precaução deve ser tomada para demonstrar a boa-fé de quem está usando a obra órfã, como uma fotografia de jornal de 1970, por exemplo.

....

Vale a pena conhecer a Lei de Direitos Autorais (Nº 9.610, de 19/2/1998), principalmente o artigo 46. Este artigo estabelece as hipóteses de uso livre. Professores têm permissão de usar pequenos trechos de obras preexistentes em suas aulas, sem violar os direitos autorais. Os artigos 47 e 48 também são pertinentes ao tema.



....



Domínio público é quando a obra já passou do tempo de proteção. Esse prazo, para a maior parte das obras, sejam literárias, de artes plásticas, ou musicais é de 70 anos, contados do dia 1º de janeiro do ano seguinte à morte do autor. No caso de obras audiovisuais, fonogramas (gravações de obras musicais) e fotografias, o prazo se conta 70 anos a partir de 1º de janeiro da data da primeira exibição da obra; e não da morte do autor. Obras que estão em domínio público podem ser usadas à vontade.

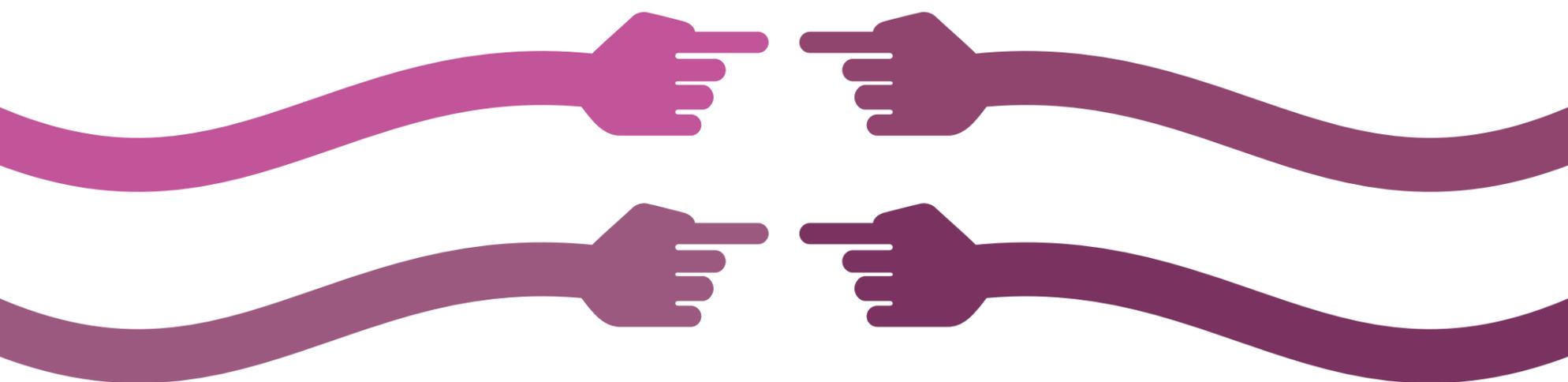
....



Licenças abertas

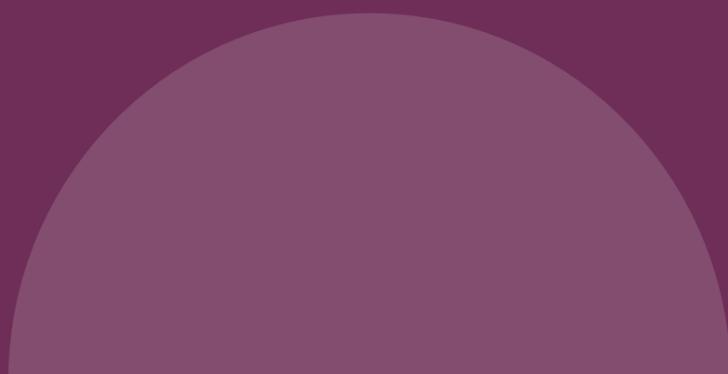
Wikimedia Commons é um repositório digital de obras que não estariam em domínio público e os autores as liberam para todo mundo usar gratuitamente. Há muitas formas de liberar uma obra e para cada uma dessas formas há uma licença padrão. A Fundação Creative Commons disponibiliza as obras com licença aberta para todo o mundo, indica o especialista.

O advogado faz um alerta: "é preciso não correr o risco, não cair em tentação, de passar para as próximas gerações a mensagem de que todo trabalho tem valor, menos o intelectual". Ele ressalta que o trabalho intelectual tem valor, deve ser remunerado e honrado, para que haja sempre pessoas interessadas em investir nesse tipo de criação.



VEJA MAIS

**Claudio Lins de Vasconcelos
respondeu dúvidas de
professores**





CAPÍTULO 10

CIBERSEGURANÇA



A segurança na internet vai muito além de se preocupar com vírus – ela diz respeito às nossas ações, nosso comportamento no mundo digital. De forma geral, a cibersegurança é a aplicação de tecnologias, processos e controles para proteger sistemas, redes, programas, dispositivos e dados contra ataques cibernéticos.

De acordo com Walter Capanema, advogado, coordenador-geral e professor da pós-graduação em Direito Digital do Instituto de Educação Roberto Bernardes Barroso do Ministério Público do Rio de Janeiro (Ierbb/MPRJ), é preciso entender a diferença entre público e privado, principalmente, no ambiente digital. “Público é o conteúdo que diz respeito às questões do Poder Público e da sociedade em geral. Já quando falamos em conteúdo privado, é justamente a sua privacidade e sua intimidade, todo aquele conteúdo que faz parte da sua vida e que você não quer com-



partilhar com pessoas desconhecidas. Isso também se aplica à rede social", diz ele.

.....

No direito à privacidade – estabelecido na Constituição Federal –, a sociedade e o Poder Público precisam respeitar os espaços da vida individual e esses espaços são os mais diversos: o sigilo das contas bancárias, do voto, e das mensagens digitais.

.....

A Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD (Nº 13.709/2018) protege os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa. A LGPD também possibilita a criação de um cenário de segurança jurídica, com a padronização de regulamentos e práticas de proteção aos dados pessoais de todo cidadão que esteja no Brasil. A lei

define ainda o que são dados pessoais e explica que alguns deles estão sujeitos a cuidados mais específicos, como os dados pessoais sensíveis e os dados pessoais sobre crianças e adolescentes. De acordo com a legislação, todos os dados estão sujeitos a regulação, tanto no meio físico quanto no digital.

Walter Capanema coordena cursos de Direito Eletrônico e Proteção de Dados e Novas Tecnologias na Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro (Emerj). Segundo ele, a falha humana é a principal causa de violações de dados. "É preciso aprender como as ameaças de segurança nos afetam e como aplicar práticas de segurança. Isso vale para o indivíduo, a comunidade escolar, os alunos e os responsáveis", diz o especialista.

Os programas de aplicativos e softwares possuem configurações de privacidade. As configurações de privacidade são os

dados pessoais que, através de consentimento, o usuário permite que sejam utilizados pelo sistema. Claudio recomenda verificar as configurações de privacidade do site que está sendo acessado para mais segurança dos dados pessoais.

.....

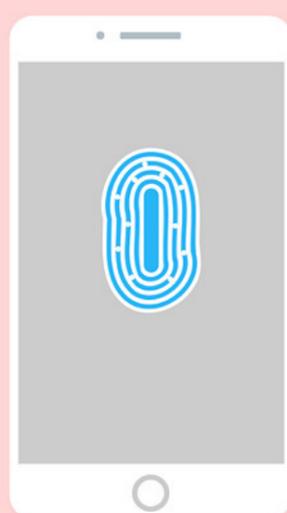
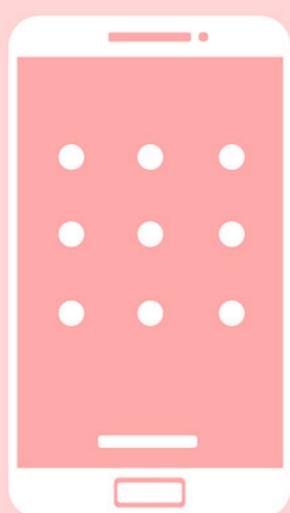
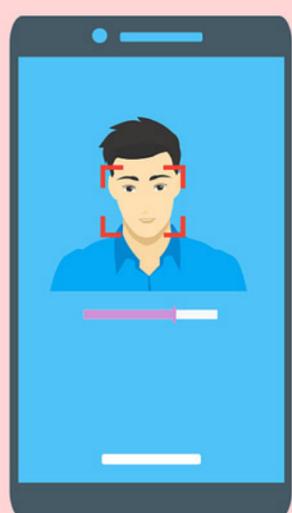


Cookies são arquivos com fragmentos de dados com o objetivo de melhorar a navegação.

.....

Os cookies permitem que os sites reconheçam os usuários e lembrem de suas informações e preferências de conexão (login). Sites de e-commerce, por exemplo, usam cookies para rastrear os itens que os usuários visualizaram anteriormente, sugerindo a cada entrada na internet outros produtos que possam ser de seu interesse. "Eu recomendo a leitura da política de cookies. Por causa da LGPD, toda vez que a gente

abre um site tem uma barrinha lá embaixo com "Ok" ou "Eu concordo". Portanto, antes de correr e por instinto aceitar, procure ler as políticas de privacidade para ter uma ideia do que as empresas e os órgãos públicos estão fazendo com os seus dados pessoais", sugere Capanema.

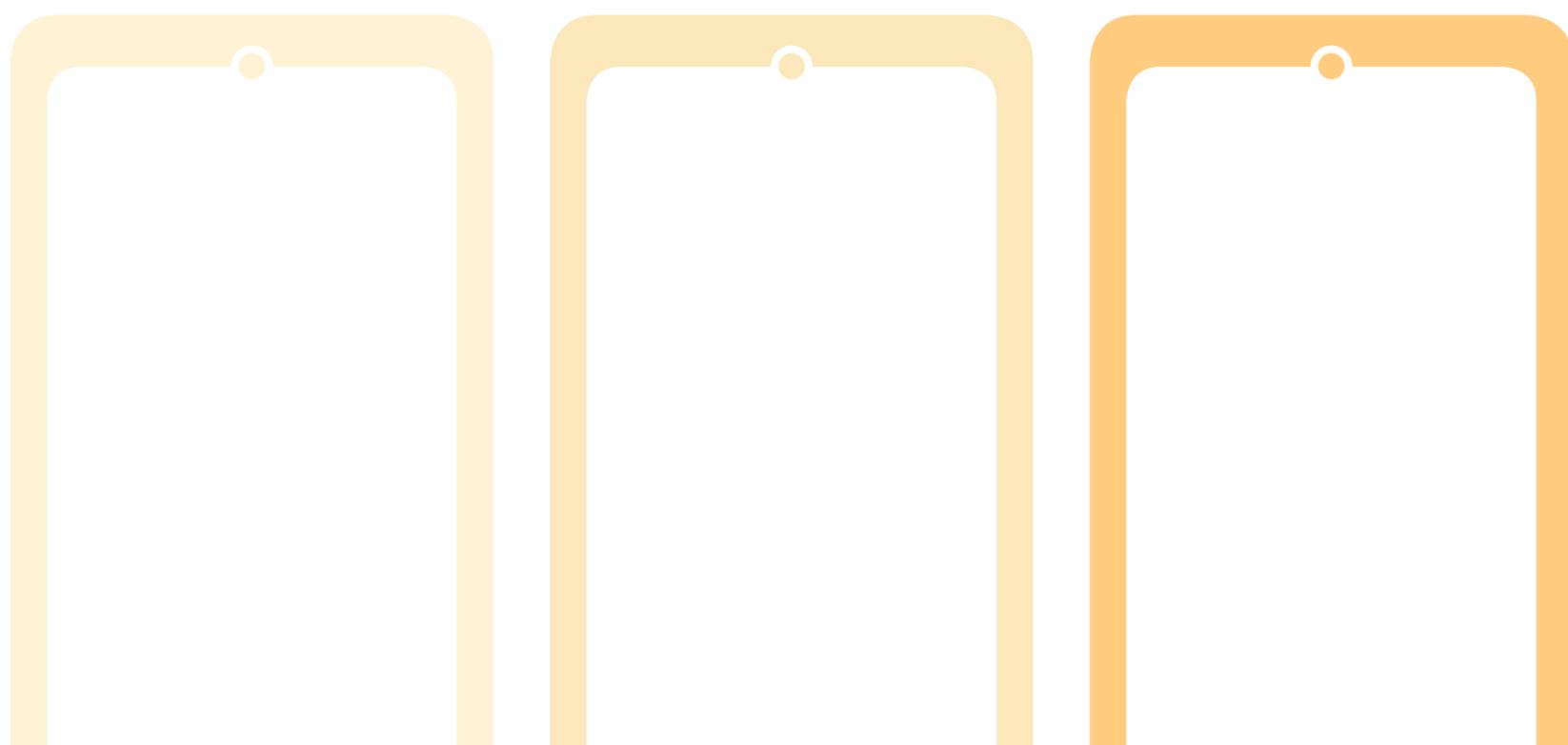


Superexposição dos dados e imagem de menores na Internet

Geralmente feito pelos próprios pais e responsáveis, o oversharing é a superexposição, em postagens digitais excessivas e/ou

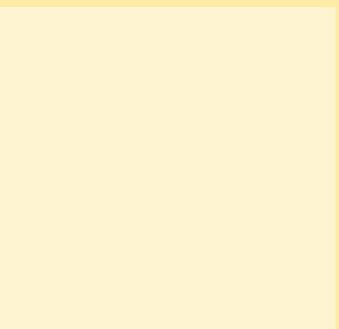
comprometedoras, de fotos e dados da vida dos filhos crianças e adolescentes. "Os pais fazem quase que uma prestação de contas pública da vida dos filhos na internet e isso se torna perigoso, porque dá muitos detalhes e esses detalhes podem ser usados para golpes e crimes", alerta Walter Capanema.

Outras duas condutas comuns atualmente são o linchamento virtual e o cancelamento. "Por exemplo, se alguém teve uma fala preconceituosa na internet, pode sofrer cancelamento, ou seja, perder seguidores. Já o linchamento virtual se caracteriza por uma série de ofensas enviadas à pessoa que foi cancelada. Note que se esse ataque contiver discriminação, também pode ser considerado criminoso", diz Capanema.



VEJA MAIS

Atenção com a
segurança na internet



**DI
GI
TAL
MEN
TE**
E-BOOK

A ESCOLA NA CULTURA DIGITAL



MultiRio

