

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Sérgio de Abreu Ferreira

DIREITOS HUMANOS NA SOCIEDADE DE INFORMAÇÃO:
Prevenção ao cyberbullying

JUIZ DE FORA
2019

Sérgio de Abreu Ferreira

DIREITOS HUMANOS NA SOCIEDADE DE INFORMAÇÃO:
Prevenção ao cyberbullying

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof. Dr. Jorge Carlos Felz Ferreira
Prof^a. M^a. Tânia Maria dos Santos

JUIZ DE FORA
2019

Sérgio de Abreu Ferreira

DIREITOS HUMANOS NA SOCIEDADE DE INFORMAÇÃO:
Prevenção ao cyberbullying

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. M^a. Tânia Maria dos Santos

Prof^a. M^a. Ana Carolina Mattos

RESUMO

O estudo dos Direitos Humanos permite questionar e refletir as diversas situações em que cada pessoa vive em sociedade, buscar opiniões a partir das próprias experiências e a suas interações no mundo virtual. A reflexão e o debate devem ser feitos de forma gradual, para que se conheça o próprio ambiente e aos poucos introduzir-se posturas e comportamentos éticos no contexto social e na realidade conectada dos estudantes. É de suma importância que os alunos estejam preocupados com os impactos que o mal-uso das plataformas digitais podem causar às pessoas e às suas relações sociais, em família e na escola. As violações aos Direitos Humanos chegaram também ao meio virtual, expondo crianças e adolescentes ao chamado *cyberbullying* (intimidação sistemática praticada na rede), que tem sido encarado como problema de saúde pública, devido às consequências graves para as vítimas. O trabalho pretende debater o tema sob o ponto de vista de propostas desenvolvidas a partir de recursos como a Reportagem e a aplicação de Games na Educação, reunidos em um site, para ampliar a divulgação e a interação dos interessados no assunto.

Palavras-chave: Direitos Humanos. cyberbullying. Games.

SITE

https://sites.google.com/view/direitoshum/home

Mídias na Educação - UFJF Home ▾ · Introdução · Conteúdo Temático ▾ · Produtos-TCC ▾ · Referências · Política de Privacidade · Mais ▾ Q

Direitos Humanos na Sociedade da Informação

Este site foi desenvolvido como requisito de avaliação na Especialização Lato Sensu Mídias na Educação da UFJF.

Página dedicada ao estudo e debate dos Direitos Humanos na Sociedade da Informação: Prevenção ao Cyberbullying.

O curso de "Direitos Humanos na Sociedade da Informação: Prevenção ao Cyberbullying" visa proporcionar aos estudantes um conjunto de informações e esclarecimentos sobre o tema, contextualizando o conteúdo com eventos do cotidiano e procurando envolver os alunos em atividades educacionais gamificadas que leva em conta as manifestações cotidianas em suas comunidades.


Além disso, a proposta contempla a promoção do debate do tema a partir de uma Reportagem sobre o assunto, que contempla análise de dados jornalísticos e técnicos, bem como entrevista com especialistas, que pode ser utilizada pelos alunos como ponto de partida para incursões individuais ou em grupo junto a outras pessoas da comunidade para ampliar o debate do conteúdo do curso.

O curso será útil aos alunos, sob uma perspectiva individual, melhor compreender a rede de garantias governamentais dos Direitos Humanos e o potencial de empoderamento que a observância de seus preceitos pode conferir às pessoas em sociedade.

Do ponto de vista social, o curso vai proporcionar aos alunos uma melhor compreensão da função dos Direitos Humanos na promoção da paz e na valorização da pessoa humana em sociedade.

Na abordagem do tema, daremos enfoque nos seguintes aspectos:


- Direitos humanos democracia e desenvolvimento;
- Direitos humanos na sociedade da informação;
- Direitos humanos e a prática de Cyberbullying na Escola.




Fonte: SaferNet

[Sobre Nós](#) [Contato e Sugestões](#)

Compartilhe:



Onde Estamos



Rua Batista de Oliveira, n. 1145, Granbery, Juiz de Fora/MG, 36.010-532
Copyright 2019 © - Todos os direitos reservados.

Criado com o novo Google Sites, uma forma simples de criar sites incríveis. [Criar um site](#) [Denunciar abuso](#)

1 INTRODUÇÃO

No ambiente escolar verificam-se iniciativas que visam a acompanhar a evolução rápida dos meios de informação e interação tecnológica que as pessoas utilizam na atualidade, dentre elas os games.

Um dos desafios verificados às práticas pedagógicas na escola está ligado ao contato com o mundo digital. O século XXI é apontado, pelos avanços tecnológicos na área de informação e comunicação. As tecnologias da informação e comunicação (TIC) possibilitam potencializar os processos de aprendizagem no ambiente educacional, bem como a construção de conhecimento por meios mais participativos.

Para desenvolver uma educação em direitos humanos mediante o uso de jogos que proporcionem além de elementos lúdicos, informações sobre seu conteúdo, aliada a questões úteis que estimulem reflexões por meio de casos, permitem aos alunos/jogadores expressarem suas ideias.

A ideia é incorporar nos conteúdos programáticos possibilidades de debate de temas que incorporem o cotidiano dos educandos na escola e a questão da preservação dos direitos humanos. Por isso pensei em desenvolver produtos que tivessem como objeto a situação do Cyberbullying.

Nesse contexto, o recurso de Reportagem permite abrir uma porta para a apresentação do tema e o debate de suas implicações, seja em termos de significado e alcance, seja em termos de sua regulamentação legal, contando, outrossim, com a opinião de especialistas.

Noutro sentido, a proposta de Games na Educação é ambiciosa, tendo em vista o potencial de aplicação que os jogos possuem no campo do ensino, face à sua compreensão como mídia, segundo lição de Ribeiro (2016):

Vale destacar que o entendimento dos games como mídias se dá não apenas no sentido de meio ou veículo de comunicação, mas como um pacote que se refere “ao mesmo tempo a processo, produto e produção” (Shirky, 2011, p. 52). Afinal, como afirma Shirky, a revolução iniciada pelas tecnologias digitais, possibilitando que usuários passassem a produzir e disseminar conteúdos, tem levado a uma reelaboração do conceito de mídia, não mais atrelado ao antigo sistema de produção midiática, mas como algo que funde mídia pública e mídia pessoal. [...] Dessa forma, ao entender os games como mídia, considero-os também como espaços de

comunicação que podem ser utilizados para conscientização social, formação cidadã e aprendizagem. (RIBEIRO, 2016, p.38)

Assim, com apoio em Ribeiro (2016) e na legislação sobre direitos humanos, tomei a decisão de produzir os produtos *Reportagem* e *Game na Educação* para o tema “Direitos Humanos na Sociedade da Informação”, a serem divulgados em um meio digital (*site*), no intuito de colocar em prática as técnicas de narrativa sem mídias na educação.

2 Resultado dos Produtos: Direitos Humanos na Sociedade da Informação

Este trabalho tem como enfoque a orientação dos estudantes acerca da promoção e da defesa dos Direitos Humanos na internet no Brasil, com enfoque a partir da Constituição Federal, do Marco Civil da Internet e da Lei de Proteção de Dados Pessoais, bem como promover reflexões abrangentes sobre as práticas nocivas que os jovens estão sujeitos como usuários das TIC na sociedade da informação.

Dentre as muitas implicações que podem ser verificadas acerca do sistema de proteção aos direitos humanos em meio digital, destaca-se nesse trabalho aquela que tem como foco a repressão a uma variável do *bullying* que é o *Cyberbullying*.

A repressão ao *bullying* está prevista na Lei nº 13.185/2015, que instituiu o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*bullying*) no Brasil. Este programa do Governo Federal amplia as ações iniciadas pelo Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos - PNEDH, que teve início em 2003 e abrange desde a educação básica até a superior. No ano de 2018 foi publicada a Lei nº 13.663/2018 que tem o objetivo de conscientizar sobre a prevenção do *bullying* na escola.

Para SILVA (2018) o Cyberbullying é considerado uma das práticas abusivas de intimidação e humilhação que infelizmente permeia a sociedade da informação e se traduz em uma das graves violações aos Direitos Humanos, pois desfigura valores como a dignidade da pessoa humana e o respeito ao próximo, pelo que se faz necessário estabelecer regras para orientar atitudes mais adequadas e coerentes no uso da Internet e o aprimoramento de novas tecnologias da informação.

Para alcançar esse desiderato escolheu-se desenvolver o tema sob o enfoque de dois produtos, a saber: Reportagem e Games na Educação.

O produto de Reportagem terá como tema “os direitos humanos na internet e a prevenção ao cyberbullying”.

O produto Game na Educação terá como tema “os Direitos Humanos na escola”, e será desenvolvida a parte do jogo virtual **Diário de Amanhã**.

Espera-se que esse trabalho possa servir de base a outras ações, a fim de fomentar o estudo da ética e dos direitos humanos, para que tenhamos profissionais mais comprometidos com a causa da prevenção, defesa e repressão às violações de direitos humanos na internet. Portanto, dividirei a descrição dos resultados em pré-produção, produção e pós-produção, já que se referem às diferentes etapas de sua produção.

2.1 Pré-produção e análise

O tema sobre os Direitos Humanos na internet e a repressão ao Cyberbullying será desenvolvido a partir da coleta de dados tendo em vista os produtos acima mencionados.

Para o produto Reportagem, convidamos três professores da Faculdade Metodista Granbery, a saber: Profa. Tathiana Guarnieri e o Prof. Bruno Farege do curso de Direito e o Prof. Welington da Veiga Silva do curso de Sistemas de Informação.

A redação do texto da reportagem foi preparada a partir de pesquisas feitas na internet em sites de notícias, governamentais, de Organizações não Governamentais (ONG's) que atuam na prevenção Cyberbullying e de hospedagem de artigos científicos sobre o tema.

Por outro lado, o produto Game na Educação será desenvolvido a partir do jogo virtual **Diário de Amanhã**, elaborado pelo SENAC/SP e a Associação Palas Athena, possui o apoio da Unesco (ONU). No site vamos disponibilizar para os interessados o link para acesso ao jogo.

A escolha e sugestão do uso desse jogo deve-se ao fato de o mesmo estar disponível para download gratuito, com possibilidade de operação off-line, o que permite sua operação, tanto em escolas públicas ou privadas, e até mesmo nas que não contam com estrutura de tecnologia digital (laboratórios ou conectividade).

Ambos os produtos estão disponíveis no site desenvolvido para a divulgação e informação da disponibilidade do estudo e debate do tema na internet, uma vez que é esse o meio abrangente para se ter um maior alcance do tema.

O site foi desenvolvido na plataforma de aplicativos da “Google” (Google Sites) em razão de ser um ambiente de fácil acesso e gratuito, que todo usuário de uma conta pode ter acesso. Nesse site foi utilizadas técnicas textuais que combinam texto e hipertexto, emprego de imagens em foto e vídeo, dispostos em um layout com menus horizontais.

A criação do site permitiu uma percepção mais consistente da atividade do especialista em mídias, pois deve construir o conteúdo da informação sob uma perspectiva de design instrucional que envolva o educando na plataforma digital de forma interativa levando a ser protagonista em sua jornada pelo conhecimento.

2.2 Produção

Na redação da Reportagem utilizamos o editor de texto “*Open Office*”, mencionando-se referências em forma de *hipertexto* ou *links* para citação de textos publicados em outras fontes virtuais.

Para as entrevistas que compõe a Reportagem, devido às dificuldades de agendamento de horário e local com os entrevistados, optamos por gravar as entrevistas utilizando o aplicativo “*WhatsApp*”, cujos áudios depois foram editados no software “*Audacity*”, e na sequência postados por upload no site “*SoundCloud*”, sendo mencionados sob a forma de *links* no site desenvolvido na plataforma do “*Google Sites*”.

A Profa. Tathiana Guarnieri, que leciona a disciplina de Direitos Humanos e Direito Internacional, destaca que o respeito aos direitos humanos na internet é relevante para a prevenção ao Cyberbullying, segue o link da entrevista: <https://soundcloud.com/sergio-de-abreu-ferreira/entrevista-tathiana>.

O Prof. Welington Silva, que atua no curso de Sistemas da Informação, responde sobre as medidas de segurança na internet que podem ser sugeridas para a prevenção ao Cyberbullying, segue o link da entrevista: <https://soundcloud.com/sergio-de-abreu-ferreira/entrevista-welington>.

O Prof. Bruno Farage, que leciona Direito Constitucional, comenta sobre a proteção constitucional no Brasil para os direitos humanos na sociedade da

informação, segue o link da entrevista: <https://soundcloud.com/sergio-de-abreu-ferreira/entrevista-bruno>.

Após colher as respostas dos entrevistados às questões sugeridas que possuem diferentes visões sobre o tema, escrevemos o texto da Reportagem mostrando a nossa análise/descrição do tema e as opiniões dos entrevistados.

Por outro lado, o produto Game na Educação utilizamos o notebook para gerar o Gameplay do jogo virtual **Diário de Amanhã** e também para coletar as imagens do jogo que em seguida foram postadas por upload no site desenvolvido na plataforma do *Google Sites*.

O jogo virtual **Diário de Amanhã**¹ inicia-se com a tela abaixo:



Figura 1 Tela inicial do jogo - Fonte: Senac/SP

A proposta de jogabilidade pode ser melhor compreendida na descrição abaixo exposta:

Antes de iniciar a atividade, o professor deve dividir a turma em grupos e pedir aos integrantes que escolham um avatar ou criem um nome, com opções que contemplem diferentes visuais, etnias, tons de pele e cabelos.

¹ Disponível em: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/diariodeamanha/>

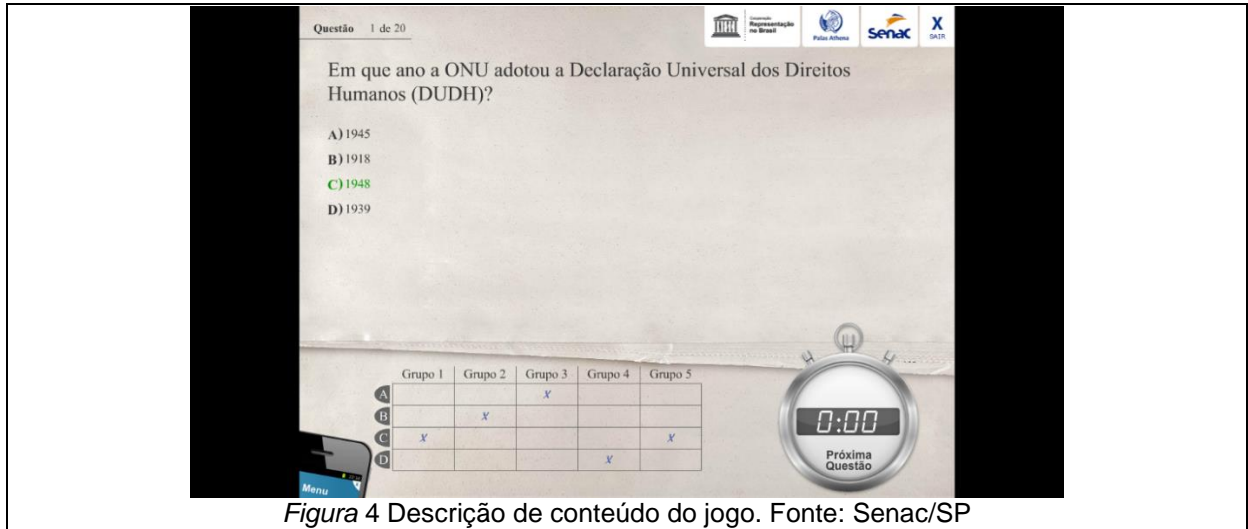


Figura 2 Descrição de conteúdo do jogo. Fonte: Senac/SP

Após essa etapa inicial de identificação dos participantes, inicia-se um vídeo de apresentação da Declaração dos Direitos Humanos e surgem perguntas em forma de quiz (múltipla escolha). As respostas são computadas no jogo e somam pontos para os grupos.



Figura 3 Descrição de conteúdo do jogo. Fonte: Senac/SP



Na próxima fase da atividade será proposta uma sequência de missões, em que são apresentadas manchetes fictícias que estariam nas capas dos jornais do dia seguinte. Essas notícias estão ligadas à violações de direitos humanos, por exemplo trabalho infantil, exploração sexual, bullying, xenofobia, discriminação e preconceitos.



No jogo a atividade dos estudantes será evitar que essas situações aconteçam, para isso, eles devem apontar ações para a defesa dos direitos humanos.

Nossa proposta pretende alcançar o ensino dos direitos humanos, sobretudo na internet e na escola, com o enfoque na questão da repressão ao Cyberbullying, tendo em vista o debate do assunto por meio da Reportagem, bem como do recurso Game na Educação pela aplicação desse jogo que proporciona num sentido acesso às informações de conteúdo sobre os direitos humanos, e de outra a questões que

promovem sua reflexão através de casos e o emprego de elementos lúdicos, aliados a reflexões interativas, que permitem aos jogadores expressarem suas ideias.

2.3 Pós-produção

Após a realização das atividades de pré-produção e de produção, reuni as informações para redigir este relatório, em que relato quais caminhos percorri, e nessa parte do texto posso destacar os erros e acertos que cometi no desenvolvimento dos recursos. Os produtos foram disponibilizados no site como parte do processo de construção de conteúdo instrucional de mídias na educação.

DISCUSSÃO

Pontos Negativos

Um ponto negativo que pretendo destacar foi ter de alterar minha ideia inicial sobre os produtos, pois pensava em desenvolver o recurso sobre Games na Educação com base em dois jogos, sendo um virtual e outro físico/impresso, pois pretendia realizar uma integração entre ambos, em torno do tema dos direitos humanos na internet e na escola, a saber: o Cyberbullying. Outro ponto negativo que merece ser mencionado diz respeito ao produto Reportagem, pois o tempo imposto pela organização do curso para as gravações das entrevistas (90s) no meu caso foi insuficiente para atender as considerações que pretendia fossem divulgadas nas falas dos entrevistados e isso me impôs um esforço considerável para a edição do áudio que foi disponibilizado no site. Embora tenha procurado atender as exigências do curso, fiquei receoso que isso pudesse comprometer a qualidade do produto, razão pela qual não posso dizer que tenha ficado satisfeito com o resultado desse produto.

Pontos Positivos

Apesar disso, na elaboração desses produtos também pode-se destacar pontos positivos. A experiência de convite, agendamento, gravação e edição das entrevistas, aprendi a importância e o compromisso do repórter e do editor chefe na redação de um veículo de mídia (rádio, jornal ou televisão), pois a Reportagem é uma tarefa que exige planejamento e não se resume apenas em um fazer. Nesse produto (Reportagem) redigir o texto é a menor das tarefas. O processo de

elaboração desse produto foi bem gratificante e desafiador, pois a partir dele tive a oportunidade de aprender novas habilidades para projetos futuros. No caso do produto Games na Educação, outro ponto positivo que destaco foi a possibilidade de visitar os conceitos de Games e Gamificação na educação, que serviram de orientação a escolha do jogo a ser utilizado e sua integração com o conteúdo programático de disciplina regular a ser utilizado para o planejamento de atividade prática em sala de aula regular ou como parte do conteúdo em curso de extensão.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os produtos abordaram o tema do ensino dos Direitos Humanos na escola e sua realização foi útil e reveladora de algumas inquietações no plano prático e instrucional, aplicados por um especialista em mídias na educação. Reconhecer problemas na execução dos recursos é importante, face às muitas alterações e adaptações necessárias à promoção de um resultado satisfatório, que espero ter alcançado.

Além dos aspectos que dizem respeito diretamente aos produtos, verifica-se que é necessário um maior estudo de elementos instrucionais para um adequado enquadramento do tema, sobretudo nas entrevistas feitas para a Reportagem, que talvez fossem melhor desenvolvidas a partir de agendamentos presenciais. Noutro sentido, a aplicação do Game na Educação apresentasse resultados mais práticos se o tempo de execução dessa tarefa pudesse ser permeada por uma experimentação empírica de aplicação do jogo a uma classe de alunos.

As variáveis de bom emprego do recurso Game na Educação, por meio de maior aprofundamento teórico e a compreensão dos jogos como mídia, permite concluir que possam também ser ambientes de interação e comunicação úteis à formação cidadã e aprendizagem, assim tornando a leitura de estudiosos e pensadores sobre os Direitos Humanos mais prazerosa aos adolescentes.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de Abril de 2014. Marco Civil da Internet. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 24 abr. 2014. Disponível

em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>

Acesso em: 10-12-2018.

BRASIL. Lei nº 13.663, de 14 de Maio de 2018. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 15 mai. 2018. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13663.htm> Acesso em: 15-12-2018.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de Agosto de 2018. Lei de Proteção de Dados Pessoais. **Diário Oficial da República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 15 ago. 2018. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm> Acesso em: 10-12-2018.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH)**. 2018. Disponível em: <<http://www.mdh.gov.br/navegue-por-temas/educacao-em-direitos-humanos/DIAGRMAOPNEDH.pdf>> Acesso em: 20-12-2018.

RIBEIRO, Janaina de Oliveira Nunes. **NEWSGAMES E APRENDIZAGEM: POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO A PARTIR DA INTERAÇÃO COM JOGOS DIGITAIS**. 2016. 225f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

SILVA, Carolina Cristina da. **CYBERBULLYING: O QUE É?**. 2018. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/cyberbullying-o-que-e/>> Acesso em: 15-12-2018.