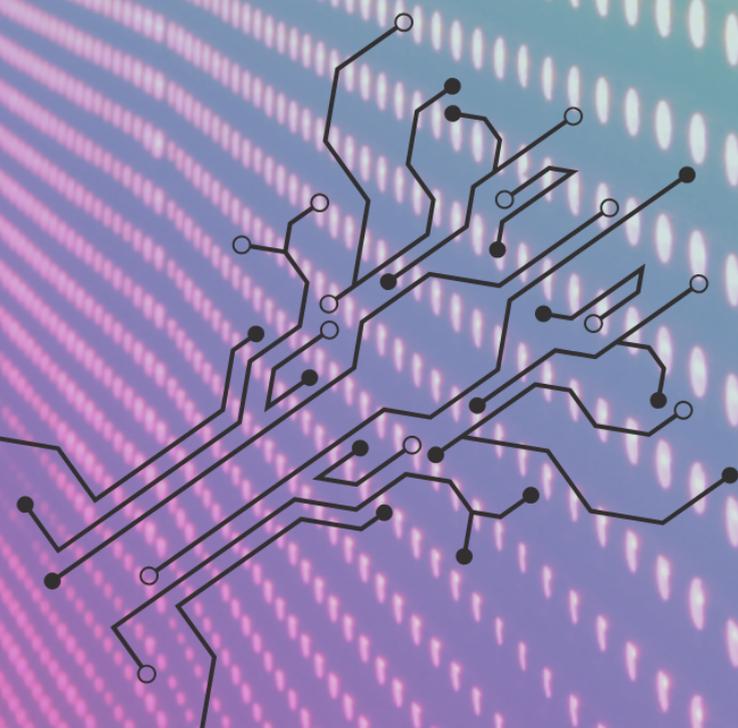


TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Caderno do Professor

1º ano do Ensino Médio
2º bimestre

2022



EDUCAÇÃO



**MINAS
GERAIS**

GOVERNO
DIFERENTE.
ESTADO
EFICIENTE.

Governador do Estado de Minas Gerais

Romeu Zema Neto

Vice-governador do Estado de Minas Gerais

Paulo Eduardo Rocha Brant

Secretária de Estado de Educação

Julia Figueiredo Goytacaz Sant'Anna

Secretária Adjunta

Geniana Guimarães Faria

Subsecretária de Desenvolvimento da Educação Básica

Izabella Cavalcante Martins

Superintendência de Políticas Pedagógicas

Esther Augusta Nunes Barbosa

Diretoria de Ensino Médio

Mônica de Oliveira Ribeiro Couto

Autor

Rennan Pardal Wilchez

Consultora de Tecnologia e Inovação / Revisora técnica e conceitual

Débora Garofalo

Equipe Técnica e Revisão

Ademar Pinto do Carmo

Alexandre Marini

Anizio Viana da Silva

Camila Gomes Cunha

Cláudia Rosário Mendes

Kátia de Laura Borges

Laís Francini Franco Américo

Michele Silva Pires

Silene Gelmini Araújo Veloso

EDUCAÇÃO



**MINAS
GERAIS**

GOVERNO
DIFERENTE.
ESTADO
EFICIENTE.

Professor(a), bem-vindo(a)!

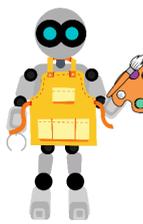
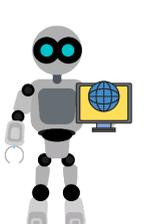
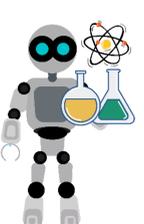
Apresentamos, para você, o segundo caderno que organiza as Situações de Aprendizagem do Componente Curricular **Tecnologia e Inovação**, a fim de dar continuidade ao desenvolvimento das habilidades já propostas.

Durante este bimestre iremos refletir junto com os estudantes sobre os impactos das tecnologias digitais em nossos modos de ser, fazer e conviver, construindo o que hoje denominamos **Cultura Digital** ou Cibercultura. Você encontrará ao longo das situações de aprendizagem diversas atividades que propõe o conhecimento das novas normativas que vem sendo construídas no sentido da regulação e garantia de direitos e deveres neste novo contexto social. E para que continuemos estimulando os estudantes a atuarem de modo protagonista, criativo e inovador nos desafios do cotidiano, ao final desta etapa iremos propor atividades estruturadas a partir do **Pensamento Computacional**, com foco na busca de soluções para alguns problemas identificados.

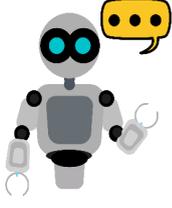
No primeiro caderno, além das atividades formativas, estão disponíveis a descrição detalhada da **Concepção desses materiais**, sugestões de **Possibilidades de organização do espaço** e a descrição de toda **Estrutura/Organização do material**. Além disso, existe uma sugestão de parâmetros para acompanhamento dos estudantes em relação ao engajamento e envolvimento com os processos de aprendizagem propostos, que devem continuar a serem utilizados:

Engajamento pleno	Engajamento satisfatório	Pouco engajamento
Foi comprometido(a) de forma produtiva e efetiva durante as aulas ao longo do bimestre, sendo aplicado(a) e prestativo(a) com os colegas.	Foi comprometido(a), participou das atividades ao longo do bimestre, sendo aplicado(a) e prestativo(a) com os colegas.	Foi pouco comprometido(a) durante as aulas ao longo do bimestre.

Relembramos que ao longo do caderno são apresentados ícones de acordo com o eixo ou com o objeto de conhecimento para facilitar a identificação das habilidades que serão trabalhadas e também para indicar sugestões de materiais para ampliação e aprofundamento dos conhecimentos sobre temas propostos:

 <small>Imagens: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>
Robótica	Cultura digital	Cultura Maker	Pensamento Computacional	Pensamento Científico



 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>	 <small>Imagem: Rennan Pardal - Canva</small>
TDICs	Diálogo	Caixa de Ferramentas	Dúvidas

Recomendamos, deste modo, que retomem as informações e orientações gerais disponíveis no Caderno 1.

Apresentamos aqui as habilidades que serão trabalhadas durante este bimestre:

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DO CONHECIMENTO
TDIC	Avaliar e interpretar a comunicação nas redes sociais e demais ambientes virtuais, refletindo de maneira ética e crítica sobre as ações e interações na <i>Internet</i> no cotidiano.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	Compreender as redes sociais e demais ambientes colaborativos virtuais como um local de convivência, compartilhamento de dados e que pode ser usado para a resolução de problemas.	TDIC, especificidades e impactos
TDIC	Reconhecer e compreender o cyberbullying como um problema que faz parte de ambientes virtuais, refletindo criticamente sobre essa forma de expressão, posicionando-se contra esse ato, propondo soluções.	Criatividade, remix e questões éticas e legais nos usos das TDICs
Cultura Digital	Produzir conteúdos do cotidiano, utilizando elementos hipermediáticos (hipertexto e multimídia) para expressar ideias, de forma criativa, responsável e crítica.	Letramento midiático
Cultura Digital	Promover soluções criativas e inovadoras a problemas sociais com base no uso de tecnologias, tendo como ponto de partida demandas decorrentes de problemas encontrados no cotidiano.	Desenvolvimento de projetos
Pensamento computacional	Produzir diferentes tipos de soluções algorítmicas para um problema do dia a dia, utilizando diferentes contextos e informações.	Programação plugada e desplugada
Pensamento computacional	Construir artefatos por meio da prototipagem ou pela construção de materiais não estruturados, mobilizando conceitos interdisciplinares.	Cultura <i>Maker</i>

SUMÁRIO

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - EMBARCANDO NAS REDES SOCIAIS	5
ATIVIDADE 1 – EU NAS REDES SOCIAIS	7
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 - INTERNET, TERRA COM LEIS	14
ATIVIDADE 1 - DIREITOS E DEVERES NA INTERNET	16
ATIVIDADE 2 - O MARCO CIVIL DA INTERNET	20
ATIVIDADE 3 - PROTEJA SEUS DADOS!	24
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 - O CYBERBULLYING	27
ATIVIDADE 1 - “QUEM CONTA UM CONTO, AUMENTA UM PONTO”	28
ATIVIDADE 2 - FUJA DO BULLYING VIRTUAL: TÔ FORA!!!	31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
Anexo 1	38

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 - EMBARCANDO NAS REDES SOCIAIS



Imagem: Rennan Pardal - Canva

Tema central	Redes sociais
Reflexão	Como usamos as redes sociais em nosso dia a dia?
Habilidades contempladas:	TDIC <ul style="list-style-type: none">- Avaliar e interpretar a comunicação nas redes sociais e demais ambientes virtuais, refletindo de maneira ética e crítica sobre as ações e interações na Internet no cotidiano.- Compreender as redes sociais e demais ambientes colaborativos virtuais como um local de convivência, compartilhamento de dados e que pode ser usado para a resolução de problemas.

Conversa com o(a) professor(a):

Olá, professor(a),

Vamos continuar o trabalho com o componente curricular **Tecnologia e Inovação**? Nas próximas aulas, discutiremos assuntos conhecidos dos jovens: as redes sociais e seus desdobramentos.

Essas ferramentas facilitam a interação entre as pessoas, grupos e/ou empresas porque estabelecem a conexão entre os indivíduos em um ambiente virtual, por meio do compartilhamento de valores e interesses. Dentro das redes sociais, nós encontraremos quatro tipos de agrupamento social: **relacionamento, entretenimento, network e de nicho/grupos sociais**.

Entre as que se baseiam em **relacionamentos**, são criados espaços virtuais para o compartilhamento de experiências por meio de uma rede de interações, de publicação e de comentários, além do uso de comunicadores instantâneos. Já as focadas no **entretenimento**, têm como tema os conteúdos de interesse dos usuários, que passam momentos descontraídos e de lazer na *internet*, por meio do compartilhamento de fotos, vídeos e transmissões de streaming (transmissão de dados pela internet).

Existem também as redes sociais cujo foco é o relacionamento **profissional**, em que os usuários buscam contatos profissionais e novas oportunidades de trabalho. As redes de **nicho** têm temas mais específicos, de cunho profissional ou não, de acordo com o interesse de grupos, como por exemplo, as baseadas em jogos em *streaming de games*.

Essa relação com diferentes mídias mostra que as redes sociais fazem parte do grupo de mídias sociais, pois com elas é possível compartilhar conteúdos em massa e informações por meio de diferentes mídias (vídeos, áudios, textos, entre outras).

Nas próximas aulas, será possível discutir com seus estudantes sobre o uso das redes sociais e como eles utilizam essas ferramentas no cotidiano. Sugerimos que você, professor(a), promova discussões sobre o uso das redes sociais e quais as mais utilizadas. Destacamos, também, a produção de materiais que utilizam diferentes mídias e a própria *internet*, por meio de programas e sites dedicados à produção de conteúdos digitais.



Sugerimos que as aulas sejam interativas, assim como as redes sociais são hoje em dia, lembramos que o importante é deixar o estudante se expressar de forma crítica e criativa!



Imagem: Rennan Pardal - Canva

Quer saber mais sobre as redes sociais e sua evolução até os dias de hoje?

<https://www.todamateria.com.br/redes-sociais/>

Objetivo: Promover a reflexão sobre as redes sociais, sua importância e reflexos no cotidiano das pessoas de forma crítica e criativa.

Estrutura da Situação de Aprendizagem 1:



ATIVIDADE 1 – EU NAS REDES SOCIAIS

Organização/desenvolvimento:

Iniciaremos aqui nosso trabalho acerca das redes sociais. Que tal abrir um espaço para discussão sobre esse tema? Sugerimos que algumas questões façam parte da conversa inicial:

- O que são as redes sociais?
- Você utiliza redes sociais? Quais?
- Sabem para que elas servem? Você sabe que cada rede social tem um público específico?
- Como você faz uso dessas ferramentas?
- Como as pessoas interagem sem os recursos que temos nos dias de hoje?
- No tempo que antecede as redes sociais, existiam mecanismos analógicos para a comunicação, a fim de que as pessoas pudessem alcançar os objetivos que são possíveis agora?

O objetivo aqui será compreender como os jovens enxergam as formas de interação social digitais e verificar se fazem ou não um uso consciente desses recursos.

Na atividade 1.1, os estudantes poderão mostrar quais são as redes sociais conhecidas por eles. Por meio da troca de experiência entre eles, sugerimos que classifique as respostas dentro das quatro opções (**relacionamento, entretenimento, network e de nicho/grupos sociais**) já vistas acima. É interessante verificar quais são as mais conhecidas e utilizadas, identificando com a turma que tipos de redes sociais foram mais citadas e se teria algum motivo específico para ser tão utilizada. Debater se idade, diferentes gostos ou até mesmo a própria moda podem influenciar o uso de determinadas redes entre as pessoas.

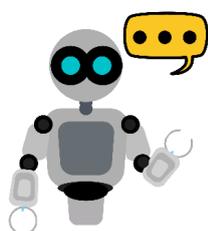


Imagem feita por Rennan Pardal – Canva

Ei, pronto para uma nova jornada? Que tal embarcar nas redes sociais e conhecer um pouco mais sobre esse assunto que está tão próximo do dia a dia de grande parte das pessoas?





E você sabe o que é uma rede social?

O ser humano, por ser um ser social, tem a comunicação como uma grande necessidade, pois ela cria condições para a conexão dos indivíduos e tem como objetivo a interação e a troca de experiências entre as pessoas.

Antes mesmo da *Internet*, as pessoas já buscavam formas de se comunicarem. Você conhece alguma delas?

1.1 Use este espaço para apresentar as formas de comunicação que você conhece e que antecedem a Internet.

Organização/desenvolvimento:

Como interagem/interagem as pessoas sem as redes sociais, seja pela falta de ferramentas digitais, como em épocas anteriores ao advento da *internet*?

A proposta da atividade 1.1 é fazer com que o estudante possa imaginar como seria viver sem a comunicação por meio dessas ferramentas. Para isso, uma tabela foi inserida na sequência da atividade para a produção de uma história em quadrinhos com o tema proposto acima. Além da produção desplugada dessa atividade, os estudantes poderão criar suas histórias por meio de ferramentas digitais, como, por exemplo, usando sites que podem auxiliar no processo. Entre eles, iremos sugerir:

Storyboard That

<https://www.storyboardthat.com/pt/criador-de-quadrinhos>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=CbqdeiFNp4A>

Canva

<https://www.canva.com/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=R6rt5o34CoU>

Conhece outras ferramentas e quer apresentá-las para os estudantes? Sinta-se à vontade para sugerir outros instrumentos.





Como você imagina que as pessoas viviam sem *Internet* e redes sociais? Que tal criar uma história em quadrinhos abordando esse tema? Caso prefira, pode realizar uma pesquisa com algum familiar que viveu antes do avanço da Internet para se inspirar e escrever sua história.



Imagem: Rennan Pardal - Canva

No papel ou na tela do dispositivo? Você pode fazer da forma que preferir!

Usar o quadro abaixo ou um dispositivo e programas e/ou sites adequados. Aqui, iremos sugerir alguns:

Storyboard That

<https://www.storyboardthat.com/pt/criador-de-quadrinhos>

Canva

<https://www.canva.com/>

Conhece alguma outra ferramenta? Sinta-se à vontade para usá-la!

1.2 Use o campo abaixo para criar sua história em quadrinhos.

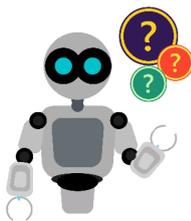
Organização/desenvolvimento:

Nas atividades a seguir, continuaremos refletindo sobre as redes sociais e seus usos, mas trazendo para o desplugado. Afinal, como se estabeleciam as relações sociais antes da expansão das tecnologias digitais?



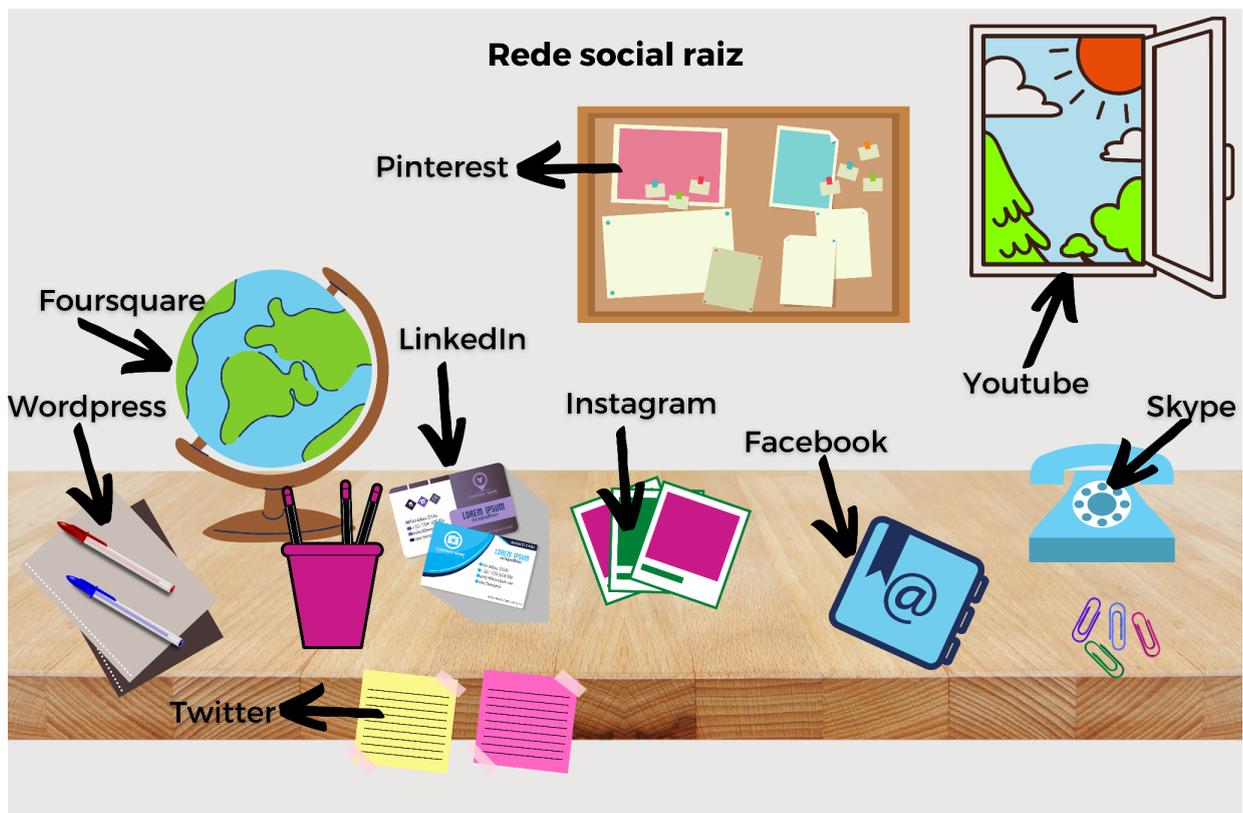
Na atividade 1.3, sugerimos que peça aos estudantes que analisem a imagem a seguir e desvendem por que cada objeto está relacionado a cada uma das redes sociais. Nela, podemos perceber cada uma das redes sociais relacionadas a uma ferramenta representada em uma mesa de trabalho associada a seu análogo desplugado. Será que, em suas mesas, os estudantes usam ou precisam de todas essas ferramentas no seu dia a dia? Essa é uma pergunta que pode ser utilizada para reflexão desse tema. Tendo feito isso, será o momento em que eles irão descrever o uso das redes sociais elencadas na imagem, com suas respectivas funções e características.

Na sequência, a atividade 1.4 é o momento para que os estudantes possam também fazer um exercício de reflexão, seja individual ou em pequenos grupos, para que mostrem, por meio de sua criatividade, como funcionaria se a mesa de trabalho fosse a deles próprios. Será que eles veem as redes sociais da mesma forma que a apresentada na imagem anterior? Sugerimos que ao término da atividade seja feito um debate para a discussão das produções.

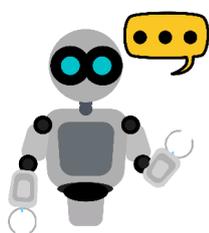


Observe a imagem abaixo. Nela existe uma série de redes sociais apresentadas por meio de imagens que representam seus principais usos e características. Vamos conferir?

Imagem feita por Rennan Pardal – Canva



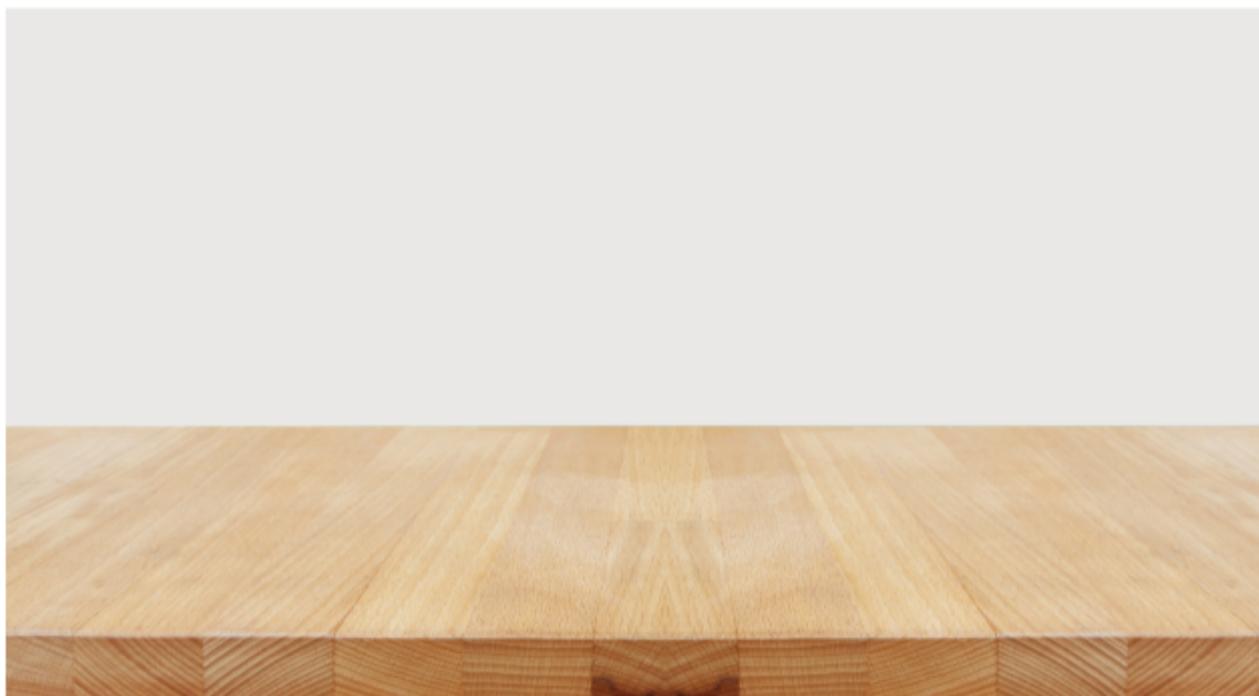
1.3 Com base na imagem, use este espaço para descrever o uso das redes sociais apresentadas. Pesquise as desconhecidas.

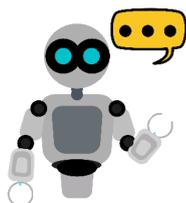


Agora é a vez de usar sua criatividade para representar as redes sociais que você utiliza.

Imagem feita por Rennan Pardal – Canva

1.4 Crie aqui as representações das redes sociais utilizadas por você.





As redes sociais são um canal para interação com outras pessoas em diversos lugares do mundo. Seja para trabalho ou para manter o vínculo com pessoas conhecidas, elas podem ser utilizadas para expressar o que pensa ou até mesmo mostrar um pouco do que você sabe fazer.

Organização/desenvolvimento:

Na última atividade desta situação de aprendizagem, iremos preparar o estudante para o próximo tema do bimestre: o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados. Para isso, recomendamos que o estudante tenha espaço para discutir sobre a forma que ele utiliza suas redes sociais. Algumas perguntas podem ajudar no processo de discussão nas aulas:

- Será que eles acreditam que realmente fazem um bom uso de seus recursos?
- Será que algum deles já passou por momentos em que ele se sentiu desrespeitado ou conhece alguma situação em que a privacidade de alguém foi invadida?
- Como definiriam o mau uso da internet e das redes sociais?
- O que poderia ser feito para melhorar a convivência no ambiente virtual?

Nos quadros abaixo, ele poderá refletir sobre o uso em suas redes. Seria interessante fechar o assunto com a troca de experiências entre eles, fazendo um encerramento e preparação para a próxima sequência de atividades.

1.5 Nos espaços abaixo, escolha as principais redes sociais que você utiliza para colocar nos campos. Em seguida, argumente sobre a seguinte questão:

“Você acredita que faz um bom uso de suas redes sociais?”

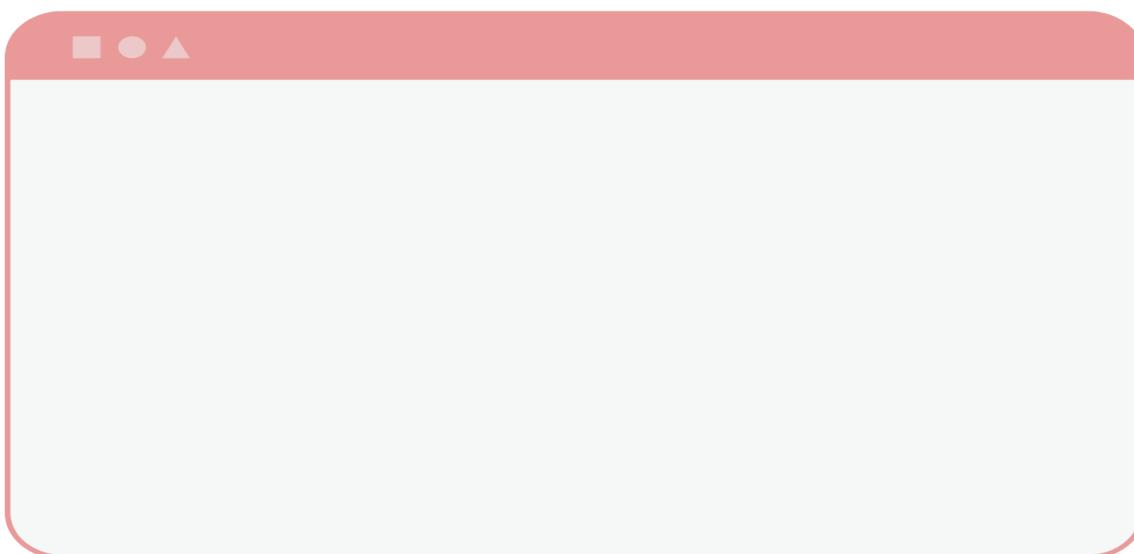


Finalizando: Nesta situação de aprendizagem, refletimos um pouco sobre as redes sociais, tentando compreender suas características e como elas podem ser utilizadas.

Na sequência, iremos conhecer sobre as leis que regem as ações e relações no mundo virtual, assim como discutir os direitos e deveres na rede.

Caro estudante,

Concluimos aqui nossa primeira sequência de atividades. Registre no quadro a seguir uma síntese de tudo o que você aprendeu



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2 - INTERNET, TERRA COM LEIS



Imagem feita por Rennan Pardal - Canva

Tema central	Leis reguladoras na <i>Internet</i>
Reflexão	Quais são os direitos e deveres na <i>Internet</i> ?
Habilidades contempladas	TDIC <ul style="list-style-type: none">- Avaliar e interpretar a comunicação nas redes sociais e demais ambientes virtuais, refletindo de maneira ética e crítica sobre as ações e interações na Internet no cotidiano.- Compreender as redes sociais e demais ambientes colaborativos virtuais como um local de convivência, compartilhamento de dados e que pode ser usado para a resolução de problemas. Cultura digital <ul style="list-style-type: none">- Produzir conteúdos do cotidiano, utilizando elementos hipermediáticos (hipertexto e multimídia) para expressar ideias, de forma criativa, responsável e crítica.- Promover soluções criativas e inovadoras para a incitação do ódio e demais formas de discriminação/preconceito, tendo como ponto de partida demandas decorrentes de problemas encontrados no cotidiano.

Conversa com o(a) professor(a):

Olá, professor(a).

Nesta situação de aprendizagem iremos debater sobre as leis que regem as ações e relações no mundo virtual, com o objetivo de construir conhecimentos, atitudes e valores que podem garantir que os direitos e deveres dos usuários da rede sejam preservados.

O Marco Civil da Internet (Lei 12.965) foi aprovado em 2014 e passou a normatizar a *internet* no Brasil. Tem como princípios básicos a garantia da **liberdade de expressão e comunicação**, a proteção da **privacidade** dos usuários e de seus dados pessoais e a **neutralidade** da rede. Foi a primeira vez no Brasil que tivemos uma regulamentação jurídica das atividades **online**, reconhecendo a necessidade de discutir juridicamente as relações virtuais, como, por exemplo, crimes cibernéticos e outros temas contrários à privacidade e à equidade.

A fim de complementar as lacunas deixadas pelo Marco Civil, foi aprovada, em 2018, a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei 13.709), com o objetivo de regular a forma com a qual as empresas capturam e tratam os dados de usuários enquanto eles navegam na *internet*, tornando ainda mais específicas as ações e protocolos voltados a garantir a segurança, esmiuçando os tipos de dados, assim como as possíveis movimentações, seja no ambiente **online** e no **offline**.





Imagem: Rennan Pardal - Canva

Professor(a), abaixo você encontra os textos e vídeos com os conteúdos necessários para as aulas.

- Constituição da República Federativa do Brasil:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

- Lei nº 12.965 (Marco Civil da Internet):

http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm

<https://www.youtube.com/watch?v=LrVoOdgr3S0>

- Lei nº 13.709 (Lei Geral de Proteção de Dados):

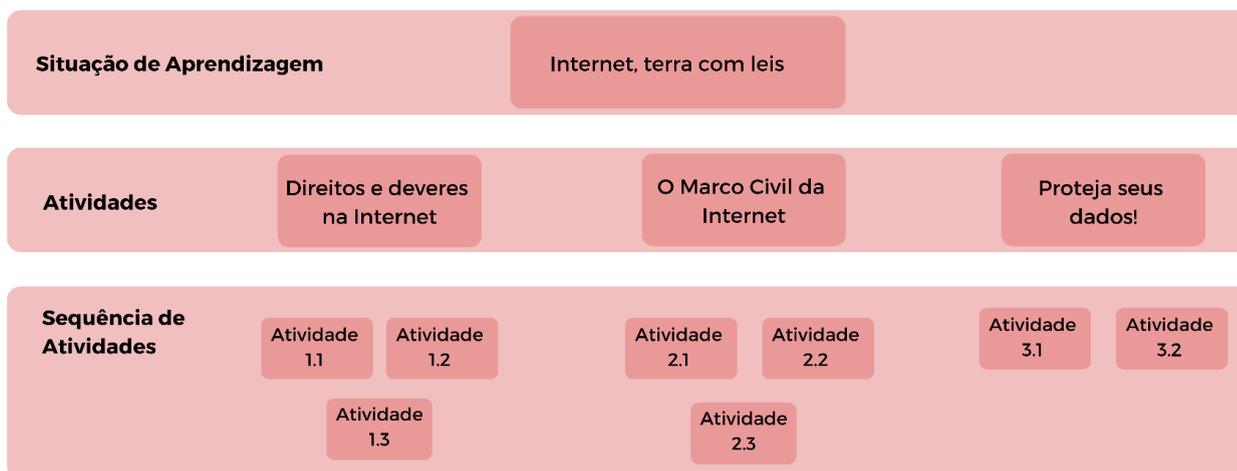
http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm

<https://www.youtube.com/watch?v=9SV6OLyINHk>

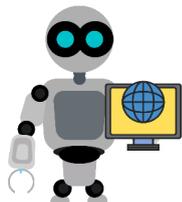
<https://www.youtube.com/watch?v=oFRROvMVUWQ>

Objetivo: Refletir sobre os direitos e deveres dos cidadãos adquiridos por meio do Marco Civil da Internet e da Lei Geral de Proteção de Dados, seus desdobramentos e influências na sociedade.

Estrutura da Situação de Aprendizagem 2:



ATIVIDADE 1 - DIREITOS E DEVERES NA INTERNET



A internet trouxe uma série de benefícios que possibilitaram novas formas de “aproximação” e interação entre as pessoas e o acesso a um volume grande de conhecimentos sobre aquilo que nos cerca. Assim, uma série de diretrizes tornou-se necessária para garantir o acesso aos recursos das tecnologias digitais de informação e comunicação a toda população e regulamentar seus usos, a fim de evitar ações abusivas, criminosas e voltadas para fins antiéticos e antidemocráticos.

Mas afinal, quais foram esses meios regulatórios e quais suas finalidades?

Organização/desenvolvimento:

Nesta primeira etapa de nossa Situação de Aprendizagem, iremos discutir um pouco sobre a *Internet* como um direito básico dos cidadãos. É visível que com seu crescimento, ela tornou-se parte de nosso dia a dia, sendo uma ferramenta importante para o desenvolvimento pessoal e profissional. Também, por meio dela, podemos realizar contatos e adquirir informações que possibilitam a construção de novos conhecimentos sobre diversos temas e assuntos.

Muitas pessoas acabam tendo mais contato com as pessoas de forma virtual do que presencialmente, ainda mais por conta das mudanças que tivemos em nossas vidas nos últimos anos. Tivemos que aprender a estruturar novas ações e relações de forma virtual, mas será que todos tiveram os mesmos recursos e oportunidades?

Sugerimos que discuta com seus estudantes sobre a relação que eles têm com a *internet*. Mesmo que ela seja considerada um recurso essencial, é uma ferramenta disponível para todos os integrantes da sociedade?

A partir da leitura crítica dos textos abaixo, os estudantes terão a oportunidade de discutir sobre suas vivências sobre essa questão, bem como argumentar sobre se concordam ou não com as seguintes questões:

- Eles acreditam que existe uma preocupação para garantir *internet* para todos? (intenções verdadeiras, propostas políticas eficientes e ações assertivas...)
- O que é feito para regulamentar a ação das pessoas em ambientes virtuais?

Leia atentamente os textos abaixo

O Crescimento das Redes Sociais Virtuais no Brasil e no Mundo

“No Brasil há um crescimento elevado, com 78,3 milhões de pessoas nas redes sociais, ou seja, 79% de sua base de usuários da Internet.

O brasileiro, em média, fica 5:26 horas por dia conectado à internet; gasta 3:47 horas com acesso móvel; gasta também 3:47 horas com acesso a redes sociais (via mobile ou fixo); e consome 2:49 horas na TV. (...)”

(Disponível em: <https://www.profissionaisti.com.br/2017/06/redes-sociais-e-seu-impacto-no-comportamento-humano/> - Acesso em: 06 jan. 2022).

ONU afirma que acesso à *Internet* é um direito humano

Relatório pede que países não bloqueiem o acesso à rede. 'Acesso deve ser mantido mesmo em manifestações', diz comunicado.

Organização das Nações Unidas (ONU) disse nesta sexta-feira (3) que o acesso à internet é um direito humano e que desconectar a população da web viola esta política.

O relatório criticou França e Reino Unido, que aprovaram leis para bloquear o acesso de pessoas que não cumprem acordos de direitos autorais na web, e também países que impedem o acesso às redes sociais para reduzir protestos da população contra governos.

"Enquanto bloquear ou filtrar o acesso de usuários a conteúdos específicos da web, alguns países tomam medidas para cortar o acesso por completo da rede", diz o comunicado. A ONU considera o corte ao acesso à internet, independentemente da justificativa e incluindo violação de direitos de propriedade intelectual como motivo, "uma violação ao artigo 19, parágrafo 3º, do Pacto Internacional sobre os Direitos Civis e Políticos".

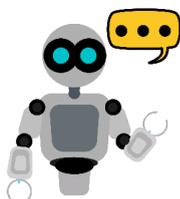
A ONU pede para todos os países que mantenham o acesso à web em todos os momentos, inclusive durante períodos de instabilidade política, pedindo que os países revejam suas leis de direitos de propriedade intelectual para que não bloqueiem o acesso de usuários.

O comunicado da ONU foi publicado no mesmo dia em que uma empresa de vigilância da internet relatou que dois terços do acesso à internet da Síria se apagaram, o que seria uma resposta do governo do país para as manifestações da população.

(Disponível em:

<<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/onu-afirma-que-acesso-internet-e-um-direito-humano.html>>

Acesso em 07 jan. 2022)



1.1 Com os avanços da *Internet*, muitas vezes o mundo real/concreto se confunde com o virtual/digital. Grande parte das pessoas navegam pela Internet durante muito tempo no dia, convivendo e interagindo, seja por demandas do trabalho ou para o lazer.

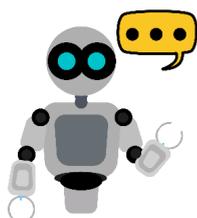
Mas, assim como no mundo concreto, as relações digitais estabelecidas entre os indivíduos dependem de regras para assegurar que a convivência entre todos garanta os direitos de cada um, seja harmoniosa e respeitosa.

Com base nos textos acima, reflita com seus colegas e aponte o que pode ser feito para garantir o acesso à internet e seu uso aconteça respeitosamente.

Organização/desenvolvimento:

Na atividade 1.2, trouxemos um artigo da Constituição brasileira. Esse artigo não foi criado especificamente para o ambiente online, mas será que ele pode auxiliar na regulamentação de nossas ações nesse ambiente?

Nesta atividade, sugerimos que promova uma reflexão abrangente com os estudantes sobre nossos direitos e deveres e, em seguida, convide-os a apontar situações em que eles acreditam que as pessoas não têm seus direitos respeitados no ambiente virtual.

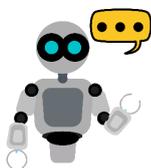


1.2 De acordo com o artigo 5º da Constituição Brasileira,

“Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade”.

Será que isso vale para nossas ações e interações na *Internet*?

Refleta sobre o trecho da Constituição acima e aponte situações as quais você considera que as pessoas não têm tais direitos respeitados.



É cada vez mais frequente depararmos com notícias como as que reportamos a seguir. Com o crescente uso da *Internet*, aumentam, na mesma medida, os indicadores de que seu uso não é feito de forma ética e respeitosa.

Por que a personalidade das pessoas muda (muitas vezes para pior) nas redes sociais?

Em uma tarde de fevereiro deste ano, a professora Mary Beard postou uma foto no Twitter chorando. A célebre historiadora da Universidade de Cambridge, que tem quase 200 mil seguidores na rede social, estava desolada: após fazer um comentário sobre o Haiti, ela foi vítima de uma avalanche de insultos.



"Eu falo com o coração (e, é claro, posso estar errada). Mas o lixo que eu recebo como resposta, não é justo, realmente não é", tuitou.

Nos dias que se seguiram, Beard recebeu o apoio de diversas personalidades - independentemente de concordarem ou não com sua postagem inicial. E várias dessas pessoas também viraram alvo de agressões. Quando uma das críticas de Beard, a acadêmica Priyamvada Gopal, de ascendência asiática, publicou um artigo online em resposta ao tuíte original da historiadora, também recebeu uma enxurrada de ataques.

Mulheres e representantes de minorias étnicas são desproporcionalmente as maiores vítimas de abusos no Twitter, incluindo ameaças de morte e de violência sexual. No caso em que há o cruzamento de ambos os indicadores de identidade, o assédio moral pode se tornar ainda mais acentuado - como mostrou a parlamentar britânica negra Diane Abbott, que recebeu quase metade de todos os tuítes hostis enviados a deputadas mulheres durante a campanha para as eleições gerais de 2017 no Reino Unido. Em média, as parlamentares negras e asiáticas receberam 35% mais mensagens impróprias do que suas colegas brancas, mesmo excluindo Abbott do total.

O bombardeio constante de ofensas está silenciando as pessoas, expulsando-as das plataformas digitais e reduzindo ainda mais a diversidade de vozes e opiniões online. E não há sinais de melhora. Uma pesquisa realizada no ano passado descobriu que 40% dos adultos americanos já sofreram abusos nas redes, sendo que quase metade foi vítima de formas graves de assédio, incluindo ameaças físicas e perseguição. Setenta por cento das mulheres descreveram o assédio online como um "problema sério".

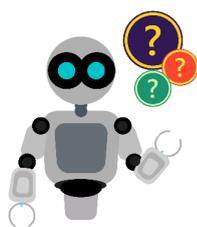
Retrocesso

A internet oferece uma promessa sem precedentes de cooperação e comunicação entre toda a humanidade. Mas em vez de abraçarmos a possibilidade de expandir nossos círculos sociais na web, a impressão é de que estamos regredindo ao tribalismo e ao conflito.

Enquanto na "vida real" costumamos interagir com estranhos de forma educada e respeitosa, no mundo virtual conseguimos ser detestáveis. Como podemos reaprender as técnicas de cooperação que nos permitiram chegar a consensos e evoluir enquanto espécie?

Adaptado de: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-44034714>. Acesso em 10/02/2022.

1.3 Reflita com seus colegas e aponte os motivos, que julgarem pertinentes, para que o uso equivocado da internet aconteça como indicado na reportagem acima.



ATIVIDADE 2 - O MARCO CIVIL DA INTERNET

Com o objetivo de regulamentar o uso da Internet no país, fundamentar e garantir a liberdade e a democracia, foi sancionado, em 23 de junho de 2014, o **Marco Civil da Internet** (Lei Federal nº 12.965), com o objetivo de assegurar os direitos e deveres de todos dentro das atividades *online*.

Essa normativa promoveu um importante avanço no direito digital no Brasil, antes regulamentado apenas por leis não específicas, garantiu que as delimitações legais fossem alinhadas às mudanças que o mundo sofreu nos últimos anos, trazendo estabilidade e segurança, por meio de princípios, garantias, direitos e deveres aos usuários do ambiente *online*, regulando a internet e a privacidade.

De acordo com o Marco Civil da Internet, o provedor da conexão da internet é o responsável pela segurança e sigilo de determinadas informações em um período de um ano, coletando e armazenando dados como:

- IP da conexão;
- MAC Address do dispositivo;
- Datas, horários e duração de cada conexão.

Se um crime for cometido em uma rede WiFi ofertada de forma aberta, o provedor dessa rede deverá responder perante a lei. No entanto, é importante saber que o recolhimento e conservação dos dados dos sites são regulamentados, para resguardar o direito à privacidade, protegido por lei.

Entre os principais pontos do **Marco Civil da Internet** estão:

Art. 7º O acesso à *internet* é essencial ao exercício da cidadania, e ao usuário são assegurados os seguintes direitos:

I - inviolabilidade da intimidade e da vida privada, sua proteção e indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

II - inviolabilidade e sigilo do fluxo de suas comunicações pela *Internet*, salvo por ordem judicial, na forma da lei;

III - inviolabilidade e sigilo de suas comunicações privadas armazenadas, salvo por ordem judicial;

IV - não suspensão da conexão à *Internet*, salvo por débito diretamente decorrente de sua utilização;

V - manutenção da qualidade contratada da conexão à *Internet*;

Fonte: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm



Organização/desenvolvimento:

Para conduzir essa sequência de atividades, é essencial que você, professor(a), aproprie-se da lei federal Nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da *Internet*).

Para a atividade 2.1, os estudantes deverão refletir sobre as melhorias das condições no ambiente online, em que a lei permitiu que avançássemos em relação ao uso da *Internet*.

Para síntese da atividade, sugerimos que utilizem os textos e vídeos apresentados na Caixa de Ferramentas e debatam sobre o tema durante as aulas, pois além de enriquecer a troca de ideias, pode facilitar no processo de aprendizagem.

Essa preparação irá ajudá-los a seguir para a atividade 2.2, em que eles, em pequenos grupos, deverão discutir sobre os três pilares do Marco Civil da *Internet* e *apresentar uma síntese para a turma*.



Imagem: Rennan Pardal - Canva

Quer trabalhar murais digitais com seus estudantes? Temos a sugestão de algumas ferramentas interessantes:

Padlet: <https://pt-br.padlet.com/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=tfAXW8pW2vc>

Wakelet: <https://wakelet.com/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=Snxt1DMQiQM>

Se não for possível trabalhar em um ambiente virtual, não se preocupe! Esta atividade pode ser feita por meio de cartazes e outros materiais disponíveis.

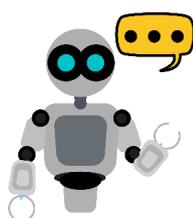


2.1 Com relação ao Marco da Internet, analise a imagem abaixo:



A partir da leitura da imagem, argumente sobre as melhorias trazidas pelo Marco Civil da Internet.





2.2 No Marco Civil da *Internet* podemos identificar 3 pilares:

- A garantia da liberdade de expressão e comunicação;
- A proteção da privacidade dos usuários e de seus dados pessoais;
- A garantia da neutralidade da rede.

Em pequenos grupos, discutam sobre esses pilares e como eles se fazem presentes em suas atividades cotidianas. Em seguida, elabore uma síntese e apresente para a sua turma.

Organização/desenvolvimento:

Para finalizar essa sequência de atividades, sugerimos que questione os estudantes sobre situações no ambiente online que eles conhecem que são protegidos por lei. Se possível, leve a eles alguns conteúdos que os ajudem a refletir sobre o tema. A seguir, algumas sugestões:

- <https://jornal.usp.br/atualidades/pandemia-coloca-privacidade-e-direitos-digitais-em-xeque>
- <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2020/09/18/lei-geral-de-protecao-de-dados-o-que-muda-para-os-cidadaos-veja-perguntas-e-respostas.ghtml>
- <https://news.un.org/pt/story/2020/04/1712072>

Em seguida, os estudantes deverão escolher uma situação em que os direitos dos cidadãos foram protegidos pelo *Marco Civil da Internet* e produzir uma apresentação sobre o tema.

Podem ser usadas reportagens como:

<https://www.metropoles.com/esportes/futebol/neymar-entra-na-justica-questionando-criticas-de-zelia-duncan>. Essa produção pode ser a realização de um audiovisual, como um pequeno documentário ou um vídeo de animação com stop motion, que são imagens estáticas em que os estudantes utilizam a imaginação e criatividade.



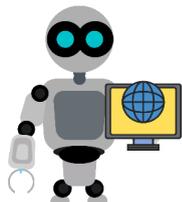
2.3 Escolha um dos pilares do Marco Civil da *Internet* pesquisado pelo seu grupo e monte uma situação em que os direitos dos cidadãos foram protegidos por essa lei.

A apresentação da situação escolhida pode ser feita por meio da criação de imagens, histórias em quadrinhos, vídeos ou outra forma que julgarem adequada.

Use este espaço para a apresentação da situação escolhida por cada grupo, caso não tenha sido feito digitalmente.



ATIVIDADE 3 - PROTEJA SEUS DADOS!



A **Lei Geral de Proteção de Dados** (LGPD - Lei 13.709 e suas alterações), publicado em 2018, vem complementar o **Marco Civil da Internet**, que *"dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural."* (Fonte: <https://www.gov.br/defesa/pt-br/acesso-a-informacao/lei-geral-de-protecao-de-dados-pessoais-lgpd>)

Ela regulamenta o uso, a proteção e a transferências de dados no Brasil, seja no campo público ou privado, mostrando as competências, responsabilidades e penalizações por meio de diretrizes ainda mais específicas para sua aplicação e segurança na movimentação de todos os tipos de dados.

De acordo com essa Lei, o usuário deve ter consciência sobre os dados que serão armazenados, consentindo seu uso ao provedor, que irá tratar essas informações da forma que já havia sido estipulada e consentida por meio de uma permissão solicitada durante a entrada no site/aplicativo pela empresa/controlador. Para o cumprimento das determinações do Marco Civil, os dados serão armazenados por um ano, como já tinha sido definido.

Art. 2º A disciplina da proteção de dados pessoais tem como fundamentos:

I - o respeito à privacidade;

II - a autodeterminação informativa;

III - a liberdade de expressão, de informação, de comunicação e de opinião;

IV - a inviolabilidade da intimidade, da honra e da imagem;

V - o desenvolvimento econômico e tecnológico e a inovação;

VI - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e

VII - os direitos humanos, o livre desenvolvimento da personalidade, a dignidade e o exercício da cidadania pelas pessoas naturais.

Fonte: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm

Organização/desenvolvimento:

Com a Lei Geral de Proteção de Dados, novas ações direcionadas ao tratamento dos dados obtidos pelas empresas passaram a ser promovidas, tendo em vista a segurança dos usuários da *Internet*. Após ser publicada em 2018, ao se utilizar sites e aplicativos na rede, todos tiveram que aceitar novos termos de privacidade adequados às novas leis no país.

Na atividade 3.1, é possível ver uma caixa de diálogo na qual a autorização do uso de dados está sendo feita. Será que os estudantes reconhecem e já aceitaram alguma delas ao acessar sites na *internet*? O que muda ao aceitar esses termos? Será que eles perceberam alguma diferença após essa ação? Essas perguntas podem ser feitas para que os estudantes possam refletir sobre a atividade.

As empresas utilizam os dados de todos os usuários da rede, tratando-os para direcionar propagandas, serviços, produtos e outras sugestões de acordo com a forma que cada pessoa



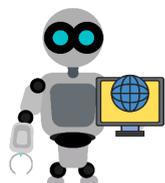
utiliza a ferramenta. Sugerimos a você, professor(a), a leitura dos Art 5º e 6º da Lei Geral de Proteção de Dados para compreender conceitos estruturais e princípios apresentados, que vão oferecer embasamento para uma discussão qualificada sobre o uso de dados de navegação.

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm

Já na atividade 3.2, os estudantes deverão refletir sobre as novas leis de proteção de dados. Será que elas realmente ajudaram a melhorar as condições de democratização e privacidade no uso da *Internet*? Se possível, sugerimos que traga mais dados a eles, por meio de reportagens e vídeos que julgarem adequados. Seguem algumas sugestões:

- <https://www.cnnbrasil.com.br/business/lgpd-da-respaldo-para-dados-nao-serem-usados-inadequadamente-diz-especialista/>
- <https://www.cnnbrasil.com.br/business/ministerio-da-justica-lanca-guia-com-dicas-de-protecao-de-dados-pessoais-do-consumidor/>
- <https://exame.com/tecnologia/lei-de-protecao-de-dados-e-sancionada-e-comeca-a-valer-hoje-o-que-muda/>
- Tudo o que realmente precisa saber sobre a LGPD:
<https://www.youtube.com/watch?v=YBMq5c2ssY0>
- Quem pode tratar os dados pessoais? Em que casos a LGPD é aplicada?
<https://www.youtube.com/watch?v=0xl40pm1A1g>

Em seguida, um debate entre eles pode ser feito, para que possam mostrar aquilo que compreenderam durante o trabalho com essa Situação de Aprendizagem.



3.1 Ao navegarmos na Internet e acessarmos sites ou aplicativos que usam nossos dados, deparamos com caixas de diálogo com o seguinte tipo de informação:

Essa ação faz parte das diretrizes da LGPD, a qual o usuário deve autorizar o uso de seus dados.



Este site usa cookies

Nós armazenamos dados temporariamente para melhorar a sua experiência de navegação e recomendar conteúdo de seu interesse. Ao utilizar nossos serviços, você concorda com tal monitoramento.

[Política de privacidade](#)

[Opções](#)

[Aceitar](#)

Escreva neste espaço alguns sites que você se lembra de ter encontrado a janela de permissão do uso de dados. Você percebeu algo diferente após aceitar a política de privacidade?



3.2 Com o Marco Civil da Internet e a Lei Geral de Proteção de Dados, pudemos perceber que existe uma grande preocupação em como nossos dados são utilizados dentro e fora da *Internet*?

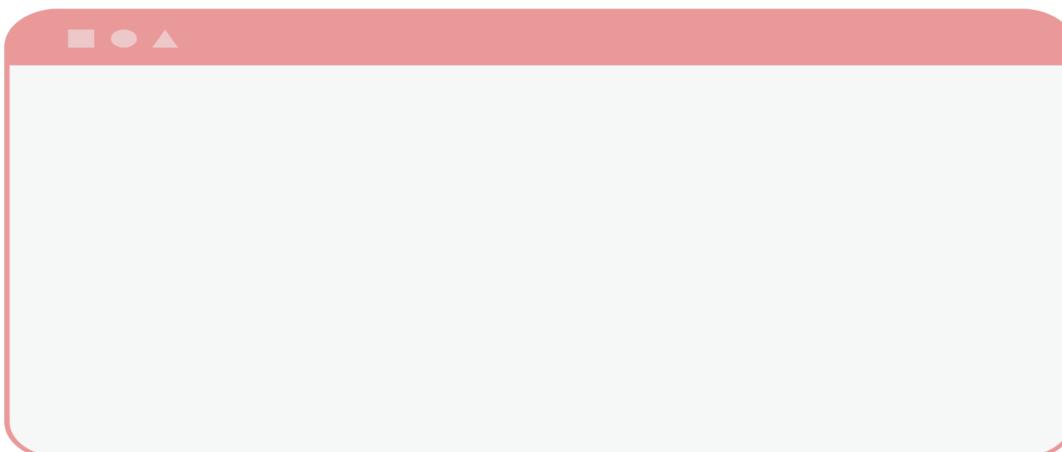
Você concorda com a afirmação de que essas leis de proteção de dados realmente são eficientes para proteger suas informações e sua privacidade? Traga informações e dados para serem debatidos com seus colegas.

Finalizando: Discutimos, nessa situação de aprendizagem, um pouco sobre as leis que buscam promover a proteção de nossos dados pessoais, especialmente diante dos novos contextos de ação e interação mediados pelo uso das TDICs. Esse tema é muito importante e deve ser constantemente pesquisado e estudado por você.

Caro estudante,

Concluimos aqui nossa segunda sequência de atividades, por meio da qual refletimos sobre o uso das redes sociais, bem como as formas de regulação para as ações digitais, reconhecendo alguns princípios e regras que buscam sustentar uma nova forma de interação social: a cidadania digital.

Registre no quadro a seguir uma síntese sobre o que você aprendeu com essas atividades.



SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 - O CYBERBULLYING



Tema central	Cyberbullying
Reflexão	O que fazer quando nos deparamos com o <i>bullying</i> na <i>Internet</i> ?
Habilidades contempladas	<p>TDIC- Reconhecer e compreender o cyberbullying como um problema que faz parte de ambientes virtuais, refletindo criticamente sobre essa forma de expressão, posicionando-se contra esse ato, propondo soluções.</p> <p>Cultura digital - Promover soluções criativas e inovadoras para a incitação do ódio e demais formas de discriminação/preconceito, tendo como ponto de partida demandas decorrentes de problemas encontrados no cotidiano.</p> <p>Pensamento Computacional - Produzir diferentes tipos de soluções algorítmicas para um problema do dia a dia, utilizando diferentes contextos e informações.</p> <p>- Construir artefatos, por meio da prototipagem ou pela construção de materiais não estruturados, mobilizando conceitos interdisciplinares.</p>

Conversa com o(a) professor(a):

Olá, professor(a).

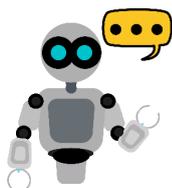
Nesta situação de aprendizagem, os estudantes irão refletir sobre o cyberbullying, devendo ser estimulados a adotarem postura crítica e criativa, alinhada à busca e produção de novos conhecimentos no decorrer do processo. Eles serão convidados a criarem uma história a partir de situações do cotidiano, realizando associações entre os conhecimentos prévios e os que serão construídos no decorrer das atividades. Eles deverão idealizar essas narrativas fazendo uso de roteiros, que irão ajudá-los na transposição do modelo de narração desplugado para o digital, por meio da ferramenta Scratch, que conheceremos mais no decorrer da Situação de Aprendizagem.

Objetivo: Resolver problemas do cotidiano dos estudantes com base na autonomia e criatividade, usando o pensamento computacional como um elemento no processo de ensino-aprendizagem.

Estrutura da Situação de Aprendizagem 2:



ATIVIDADE 1 - “QUEM CONTA UM CONTO, AUMENTA UM PONTO”



A *Internet* proporcionou a disseminação de informações em uma velocidade sem precedentes. Com o uso das redes sociais, essa velocidade foi se tornando ainda maior. Deparamos com todo o tipo de dados e informações na rede, verdadeiros ou não.

Mesmo com a inclusão de leis que regulamentam os dados no Brasil, ainda somos vulneráveis ao bullying, que pode ocorrer, também, no ambiente digital, sendo chamado de cyberbullying. Afinal, você sabe o que esses termos significam?

Organização/desenvolvimento:

Nesta atividade (1.1), os estudantes, de forma individual ou em pequenos grupos, deverão reconhecer o que é cyberbullying. É importante que seja proporcionado o conhecimento do conceito de bullying, o reconhecimento de situações em que ele ocorre e, especialmente, a identificação de seus impactos e consequências. A seguir, devem ser convidados a associar esses conhecimentos ao cyberbullying, compreendendo suas características e singularidades.

Sugerimos que discuta com seus estudantes os resultados obtidos, criando uma definição construída por eles.

Um excelente texto para auxiliar você e seus estudantes é o texto da UNICEF:

<https://www.unicef.org/brazil/cyberbullying-o-que-eh-e-como-para-lo>

1.1 Faça uma pesquisa sobre o bullying. Cite alguns exemplos de situações desse tipo de ação que encontramos em nosso dia a dia e no mundo virtual





O cyberbullying pode ser reconhecido em diversas situações e contextos no mundo virtual, podendo ter seu impacto aumentado em consequência do mau uso de diferentes redes sociais ou até mesmo diversos tipos de sites. A prática do cyberbullying além de expor, ridicularizar e menosprezar as pessoas por meio de estereótipos e preconceitos, pode promover e potencializar discursos de ódio.

Quer saber mais sobre o cyberbullying? Então vamos ler a reportagem a seguir:

Organização/desenvolvimento:

Nas atividades 1.2 e 1.3, os estudantes poderão explorar um pouco o universo do cyberbullying. Uma questão inicial poderia ser: já sofreram cyberbullying ou já presenciaram alguma ação do tipo? Em que circunstâncias? Em seguida, sugerimos que, por meio de um debate, tais experiências sejam socializadas e discutidas entre eles.

Existe, entre as respostas dadas, alguma similaridade? O que elas teriam em comum para chamarem a atenção de tantas pessoas?

Modelo é vítima de cyberbullying em MG e busca responsável por postagem feita nas redes sociais

Há um ano, Érica Lana Vitório começou a transformar o sonho de ser modelo profissional em realidade. A jovem de 22 anos foi descoberta por um olheiro em São José da Barra (MG), fez um *book* e trabalhos para uma loja de roupas. Ela estava realizada, até que se viu vítima de uma postagem de mau gosto. Uma das fotos dela viralizou nas redes sociais e abalou o psicológico da modelo.

“Me senti bastante humilhada, detonada. Tentei me esconder dentro de casa. Pensei que as pessoas iam me julgar, fiquei em choque ao ver a repercussão que estava acontecendo”, revelou.

Ela conseguiu encontrar forças para dar a volta por cima. O apoio começou com a fotógrafa que fez o último ensaio da modelo. A profissional gravou um vídeo pedindo ajuda para encontrar quem fez a postagem.

“Como fui eu quem fiz as fotos e foi a foto dela que criou isso na internet, para mim foi algo que falei que tenho que estar ao lado, tenho que fazer o vídeo, tenho que tomar as primeiras atitudes. Para mim era muito importante estar apoiando ela. Igual ela falou que sozinha não iria conseguir fazer”, destacou Lívia Dias.

Ao saber do caso, uma costureira começou uma campanha postando mensagens de apoio à modelo nas redes sociais. Ela também chamou a família e os moradores do bairro todo para Érica ver que não está sozinha nesse caso.

“A gente não está bravo com quem fez isso, a gente busca atitudes melhores. Porque quem tem a perder foi você que fez isso. Porque, cada um oferece o que tem. A Érica é pura simpatia. Vamos tentar mudar, porque o município aqui é pequeno, mas o pessoal está com grande força para descobrir quem foi e pagar”, comentou a costureira Edileia Helena Carvalho.

O que a Érica está passando pode ser enquadrado como cyberbullying, que é um bullying cometido nas redes sociais e nos meios digitais. E isso é crime, conforme explica o advogado Diego Carvalho Sâmia.

“É muito comum que se aplique [neste caso] os crimes previstos contra a honra, que são a injúria, a difamação e até mesmo a calúnia. Pode ser aplicado também a injúria racial ou, até mesmo, dependendo do caso, o crime de falsidade ideológica. Eles são penalizados com detenção de um mês até quatro anos, mais multa. Qualquer pessoa que se veja vítima do cyberbullying pode, de posse das provas desse crime, procurar um advogado ou diretamente a delegacia para registrar uma queixa crime,

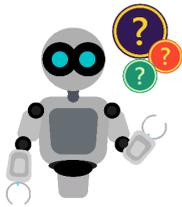


para que o crime seja apurado”, pontuou o advogado.

A modelo quer descobrir a verdade e quem fez isso com ela. E em vez de lamentar o que aconteceu, vai continuar trabalhando para conquistar cada vez mais espaço. A menina, que cresceu na roça, no meio de uma lavoura de café, tem certeza que vai realizar sonhos na carreira profissional. Em meio a toda essa situação, ela deseja que ninguém passe pelo o que tem passado.

“Muitas pessoas já desistiram de seu futuro por ter passado pelo que estou passando agora. Se calou e não teve o apoio que hoje eu tenho. Quero realmente achar essa pessoa para que seja punida”, disse.

Fonte: <https://g1.globo.com/mg/sul-de-minas/noticia/2020/11/05/modelo-e-vitima-de-cyberbullying-em-mg-e-busca-resposta-vel-por-postagem-feita-nas-redes-sociais.ghtml>



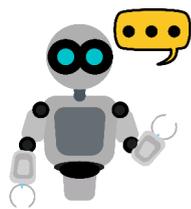
1.2 Após compreender o conceito de *cyberbullying* e de discutir com seus colegas sobre situações que se enquadram nesse contexto, registre nos espaços abaixo situações de *cyberbullying* que você tomou conhecimento ou vivenciou.

Escreva aqui algumas situações de *cyberbullying*, assim como o contexto em que elas ocorreram.

1.3 Depois de discutir os resultados da atividade 1.2, apontem as semelhanças encontradas neste tipo de notícias. O que faz com que elas chamem tanta atenção?



ATIVIDADE 2 - FUJA DO BULLYING VIRTUAL: TÔ FORA!!!

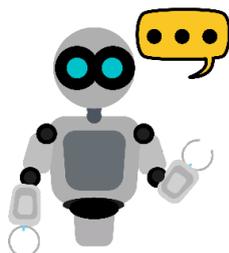


Nos dias de hoje, podemos perceber que a internet nos oferece grandes possibilidades, mas também muitos perigos, quando usada de forma incorreta. Para nos comunicarmos, seja pelo uso das redes sociais ou qualquer outra ferramenta, precisamos ter responsabilidade e perceber os impactos que nossas ações podem trazer, configurando-se até mesmo em um crime digital.

Um bom exercício para sabermos se estamos praticando um crime digital é questionarmos se essa ação seria também tipificada como um crime fora da virtualidade.

Organização/desenvolvimento:

Nesta sequência de atividades, iremos preparar uma narrativa digital cujo tema central é o *cyberbullying*. Vamos começar? Na atividade 1.1, os estudantes deverão selecionar uma situação em que ocorra esse tipo de bullying e descrevê-la no quadro.



2.1 Pense em uma situação relacionada à disseminação de *cyberbullying*. Descreva-a e reflita sobre as seguintes questões:

- Como uma ação praticada no mundo concreto pode se transformar em um crime digital?
- Quais ações e atitudes em âmbito individual e coletivo poderiam ter sido praticadas para evitá-la?

Imagem feita por Rennan

Faça aqui suas anotações sobre as questões propostas.





Imagem feita por Rennan Pardal - Canva

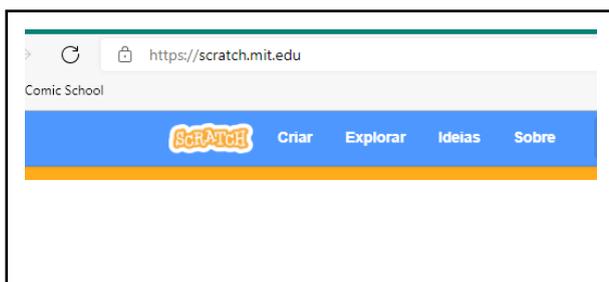
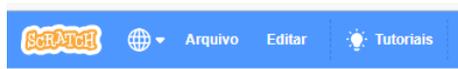
Agora, para que possamos nos apropriar um pouco mais dos recursos e ferramentas da tecnologia digital e fazer uso adequado, ético e assertivo, conforme temos aprendido, vamos criar uma narrativa digital usando programação?

O *Scratch* é uma linguagem de programação em blocos que possibilita a criação de narrativas, jogos e muitas outras formas de animações.

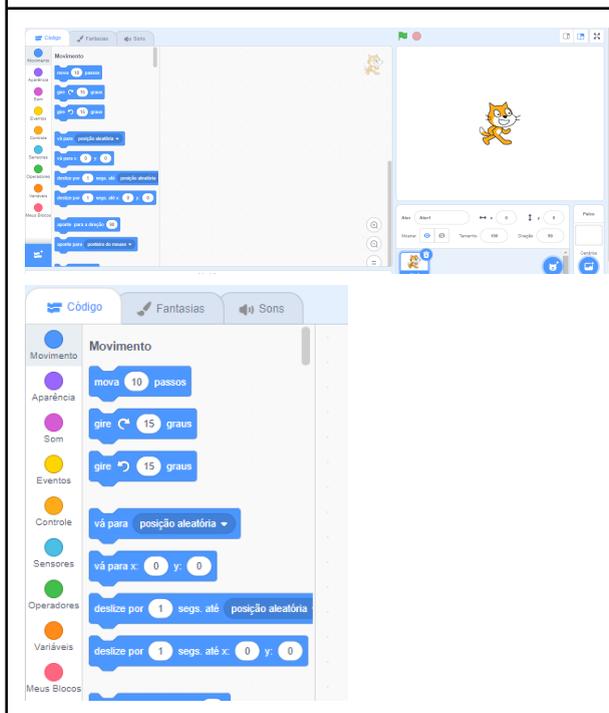
“É uma proposta lúdica, mão na massa que propõe o desenvolvimento de projetos de programação, envolvendo a exploração, desenvolvendo a imaginação, o compartilhamento de ideias e a interação com o mundo físico”.

Fonte: Sreatch Brasil, disponível em: <https://scratchbrasil.org.br/scratch-na-escola/>

Quer saber mais? Acesse a área de tutoriais na própria plataforma.



No site <https://scratch.mit.edu/>, é possível criar seus próprios códigos de programação, para ter suas narrativas digitais, por exemplo. Na plataforma, é possível **criar** suas próprias produções ou **explorar** o que já foi criado anteriormente por outras pessoas no formato *online* e/ou *offline*.



Na área de trabalho, é possível ver três campos distintos: os comandos (à esquerda), dispostos em abas distintas em que cada uma delas é usada para criar diferentes situações. Cada cor irá responder a um tipo de comando, seja por meio do movimento dos objetos, sua aparência, sons e outras variáveis.

Na área central, teremos nossa programação propriamente dita. Será para esse espaço que arrastaremos os blocos para programar uma ação.

Por fim, à direita podemos ver como a programação responderá à programação feita, assim como será nesse espaço que poderemos escolher personagens e ambientes para nossas ações.



Organização/desenvolvimento:

Agora, os estudantes serão convidados a construir suas narrativas digitais. A etapa inicial (atividade 2.1) será a elaboração de um breve roteiro para a organização da história. Os estudantes deverão pensar em um nome para seu projeto, registrar um resumo, descrevendo os objetivos e as ideias principais para estruturá-lo, os personagens e, por fim, organizar um texto apresentando a história em si.

Em seguida, na atividade 2.3, deverão criar a história **offline**, usando papéis e outros materiais recicláveis. Será uma forma de preparar o resultado final e explorar ainda mais as inúmeras possibilidades de realização de atividades plugada no **Scratch**.



Imagem: Rennan Pardal - Canva

2.2 Hora de começarmos a criar nossa narrativa digital!

Com a orientação e auxílio do professor, faça seu cadastro na plataforma Scratch para não perder seus dados e crie seu novo projeto.

Pense na situação de cyberbullying da atividade 2.1. Que tal criarmos uma narrativa mostrando como podemos evitar a disseminação desse tipo de ação?

Para começar, use o campo abaixo para criar um breve roteiro:

Nome do projeto:

Resumo do projeto:

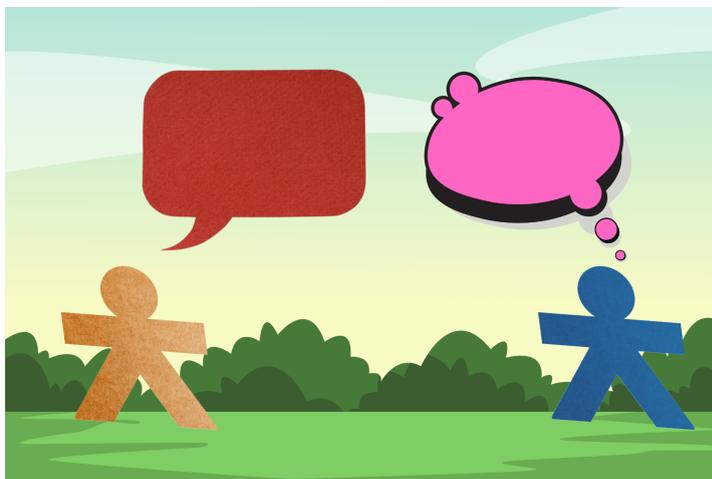
Personagens:

História:





2.3 O campo a seguir pode ser utilizado para esboçar a sua história. Outra possibilidade é fazer a história usando papelão e outros materiais. Converse com seu professor e defina com ele e com a turma o melhor formato de trabalho para realizarem essa atividade.



Organização/desenvolvimento:

Nesta última atividade, os estudantes irão transformar a história feita na atividade anterior em uma narrativa digital, usando a plataforma *Scratch*. Para a conclusão deste trabalho, basta seguir os passos abaixo. Se os estudantes não tiverem os equipamentos adequados, é possível que eles montem a programação de forma desplugada, utilizando o anexo 1 que está disponível ao final do Caderno.



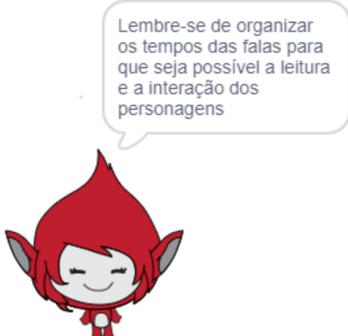


2.4 Para finalizar, usaremos o *Scratch* para criar nossa narrativa. Não tem acesso à plataforma? Não se preocupe, no Anexo 1 você encontra um material que pode ser utilizado de forma desplugada.

Para estruturar sua narrativa no Scratch, siga os passos indicados:

	<p>Escolha um cenário e um personagem clicando nos círculos com a inscrição de um gato e uma fotografia.</p>
	<p>Após escolher o cenário e o personagem, começaremos nossa programação. Selecione o personagem que iniciará a ação, vá em evento e escolha o bloco  arrastando-o para o centro. Isto fará com que o personagem inicie a ação quando a bandeira verde for clicada.</p>
	<p>Em seguida vá em aparência, arraste o bloco , encostando-o no bloco anterior, para fazer a conexão. Faça o teste, clicando na bandeira verde.</p>
	<p>Agora, iremos programar a resposta do outro personagem. Lembre-se que ele deverá aguardar a ação do anterior para que a programação funcione. Para isto, clique no botão controle do menu lateral e arraste o bloco . Selecione o tempo que será necessário para que o personagem aguarde a fala anterior.</p>



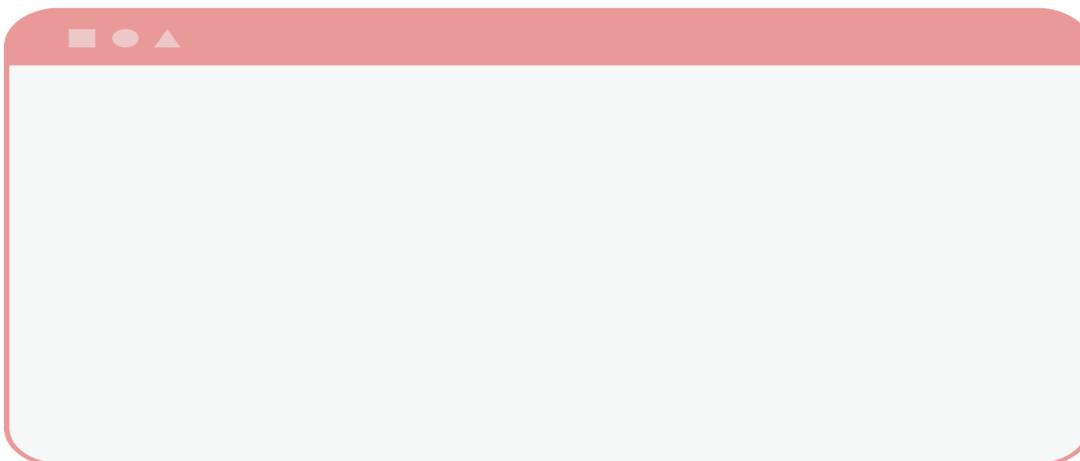
 <p>Lembre-se de organizar os tempos das falas para que seja possível a leitura e a interação dos personagens</p>	<p>Ao criar a narrativa, esteja atento para alinhar o tempo de fala de cada personagem, de modo que ao final seja garantida uma sequência que caracterize uma conversa. Você poderá estender a narrativa o quanto desejar, basta que organize os tempos de fala e as ações dos personagens. Conforme você for dominando a plataforma, poderá incluir novas ações. Auxiliaremos você com novas lições de <i>Scratch</i> em outros momentos!</p>
--	--

Finalizando: Nesta situação de aprendizagem, discutimos um pouco sobre direitos e deveres que organizam as ações e interações no mundo digital e sobre o cyberbullying. Utilizamos a narrativa digital e o Scratch para buscar resolver esse problema que ocorre frequentemente em nosso cotidiano. Convidamos vocês a colocarem em prática os conhecimentos adquiridos, criando outras narrativas usando esse e muitos outros temas.

Caro estudante,

Concluimos aqui nossa última sequência de atividades do bimestre, pela qual conhecemos as leis que regulam as ações e interações no mundo digital, refletimos um pouco sobre o cyberbullying e aplicamos o pensamento computacional em situações de produção de conteúdo digital, na forma de uma narrativa digital. Também descobrimos que os recursos e ferramentas digitais podem ser utilizados para combater possíveis situações de mau uso da rede.

Registre no quadro a seguir uma síntese sobre o que você aprendeu nessas atividades.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOROCHOVICIUS, E., TORTELLA, J. C. B. Aprendizagem Baseada em Problemas: um método de ensino-aprendizagem e suas práticas educativas. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação [online]**. 2014, v. 22, n. 83, pp. 263-294. Disponível em:

<<https://doi.org/10.1590/S0104-40362014000200002>>. Acesso 06 jan. 2022

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso 06 jan. 2022

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. **Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil**. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Poder Legislativo, Brasília, DF, 23 abr. 2014. Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L12965.htm>. Acesso em: 06 jan. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Redação dada pela Lei nº 13.853, de 2019. Brasília, DF: Senado Federal, 2018.

Disponível em:

<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709compilado.htm>.

Acesso em: 06 jan. 2022.

BRIDGES, E. M. **Problem based learning for administrators**. ERIC Clearinghouse on Educational Management. University of Oregon, 1992.

MORAES, T. **Marco Civil e LGPD: Qual a diferença entre as leis e o que muda na prática**.

Disponível em: <<https://mambowifi.com/marco-civil-e-lgpd-diferencas/>> Acesso em 07 jan. 2022.

SULZ, P. **O guia completo de Redes Sociais: saiba tudo sobre as plataformas de mídias sociais**.

Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/tudo-sobre-redes-sociais>>. Acesso em 05 jan. 2022.

VERMELHO, S. C; VELHO, A. P. M.; BONKOVOSKI, A.; PIROLA, A. **Refletindo sobre as redes sociais digitais**. 2014. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/es/a/4JR3vpJqszLSgCZGVr88rYf/?lang=pt#>> . Acesso em:05 jan. 2022

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.



Anexo 1

