

Proteção de criança
online na pandemia:
ferramentas e boas
práticas para um
ambiente seguro



FORMAÇÃO DE EDUCADORES EM DIREITOS HUMANOS DIGITAIS



Marina
Feferbaum
(coordenação)



Kelli
Angelini
(coordenação)



Guilherme
Forma
Klafke



Deíse
Camargo
Maito

*Stephane Hilda Barbosa Lima e Tatiane Guimarães (2018-2020)

Atividades	9-10 anos	11-12 anos	13-14 anos	15-17 anos	Todas
Participou de uma campanha ou protesto na Internet	1%	2%	6%	9%	6%
Realizou compras na Internet	4%	5%	10%	14%	9%
Conversou na Internet sobre política ou problemas da sua cidade ou seu país	2%	6%	16%	25%	15%
Procurou na Internet informações sobre o que acontece no lugar onde mora, na sua rua ou seu bairro	8%	16%	24%	31%	22%
Postou ou compartilhou na Internet o lugar onde estava	16%	19%	30%	39%	29%
Procurou na Internet informações sobre saúde	14%	18%	34%	44%	31%
Postou na Internet um texto, imagem ou vídeo de autoria própria	17%	23%	38%	42%	32%
Conversou por chamada de vídeo	25%	30%	39%	40%	35%
Usou mapas na Internet	16%	31%	43%	47%	37%
Participou de uma página ou grupo na Internet para conversar sobre coisas que gosta	19%	26%	42%	53%	39%
Usou a Internet para conversar com pessoas de outras cidades, países ou culturas	20%	24%	46%	53%	39%
Procurou na Internet informações sobre oportunidades de emprego ou cursos	2%	6%	32%	54%	30%
Postou na Internet uma foto ou vídeo em que aparece	25%	34%	52%	65%	48%
Compartilhou na Internet um texto, imagem ou vídeo	21%	33%	52%	61%	54%
Leu ou assistiu a notícias na Internet	26%	42%	66%	71%	55%
Jogou na Internet, conectado com outros jogadores	47%	59%	63%	57%	57%
Baixou músicas ou filmes	33%	50%	64%	74%	59%
Pesquisou na Internet por curiosidade ou por vontade própria	46%	52%	67%	78%	64%
Usou redes sociais	28%	51%	78%	91%	68%
Jogou na Internet, não conectado com outros jogadores	53%	59%	55%	52%	55%
Baixou aplicativos	58%	70%	79%	82%	74%
Pesquisou na Internet para fazer trabalhos escolares	64%	74%	84%	80%	76%
Enviou mensagens instantâneas	54%	71%	83%	92%	79%
Assistiu a vídeos, programas, filmes ou séries na Internet	82%	79%	84%	86%	83%
Ouviu música na Internet	72%	81%	87%	90%	84%

Riscos	Descrição	Danos	Tipo de risco	Posição da criança
Aliciamento, abuso e exploração sexual infantil	Aliciamento ("grooming") é o processo de socialização no qual um adulto tem contato e manipula uma criança ou adolescente para o propósito de abuso sexual online e até mesmo offline, inclusive por meio de conversas sexuais ou compartilhamento de informação sexual; abuso ou exploração sexual infantil se relaciona com a criação, distribuição e coleta de imagens e vídeos explicitamente sexuais de crianças e adolescentes	Sofrimento emocional, distanciamento e desconfiança em relação a pessoas da família ou amigos, vulnerabilidade em relações presentes e futuras, ideação e tentativa suicida	Sexual	Contato
Conteúdo desinformativo	Pode ser resultante de desinformação intencional (conteúdo fraudulento, <i>disinformation</i>) ou não intencional (conteúdo falso ou enganoso, <i>misinformation</i>), inclusive por resultado de descontextualização, paródia, sátira, ou falsas conexões	Alteração de atitudes, expectativas e crenças, maior intolerância com divergência, danos à saúde física e mental	Valores	Conteúdo
Conteúdo violento/sangrento	Conteúdo que coloca a criança ou adolescente em contato com imagens ou vídeos de violência, com ou sem sangue ou lesões explícitas, reais ou fictícios	Alteração de atitudes, expectativas e crenças, como maior permissividade, estereotipação ou naturalização da violência, inclusive nas relações pessoais e sociais	Agressivo	Conteúdo
Cyberbullying e agressão	Assédio e intimidação, como mensagens negativas, exclusão de grupos online, linguagem violenta, stalking (com cunho agressivo)	Sofrimento emocional, ansiedade, solidão, depressão, ideação suicida, auto-mutilação	Agressivo	Conduta
Dados pessoais desprotegidos	Riscos relacionados ao processamento de dados por organizações privadas, públicas ou de terceiro setor, em relações que podem ser injustas ou de exploração, que colocam em risco a privacidade e a segurança dos usuários, sem que eles tenham consciência, controle ou meios de evitar	Danos materiais (principalmente financeiros), danos à saúde física e mental, Alteração de atitudes, expectativas e crenças	Transversal	-
Discurso de ódio	Assédio baseado em características de identidade, como gênero, identidade de gênero, sexualidade, raça, religião, deficiência)	Sofrimento emocional, ansiedade, solidão, depressão, ideação suicida, auto-mutilação	Valores	Conduta
Hacking (autor)	Uso não autorizado de ou acesso a recursos ou redes que explora vulnerabilidades de segurança, conduzindo, inclusive, ao cometimento de crimes cibernéticos	Danos a terceiros, prisão ou retaliações por envolvimento em atividades criminosas	Agressivo	Conduta
Hacking (vítima)	Sofrer ataque de terceiros pelo uso de vulnerabilidades de segurança em aparelhos próprios ou de terceiros	Sofrimento emocional, ansiedade, danos reputacionais, assédio online e offline, danos materiais (especialmente financeiros)	Agressivo	Contato
Integridade física /mental	Condutas de automutilação, tentativa de suicídio, desordens alimentares (bulimia, anorexia, etc.), uso de drogas ou contato com outros vícios	Danos materiais, à saúde, sofrimento emocional,, depressão, ideação suicida, automutilação	Integridade física/mental	Transversal

BNCC e atividades de crianças e adolescentes na internet: comparação e avaliação

Análise dos currículos escolares de tecnologia à luz da escada de participação on-line de crianças e adolescentes:

- Pontos de descompasso: restrição de algumas atividades que crianças e adolescentes fazem na Internet, levando em consideração sua formação e a proteção;
- Formulação de políticas públicas para que o desenvolvimento dessas habilidades no currículo escolar se dê de modo adequado ao uso efetivo da Internet por crianças e adolescentes;
- Regulação do espaço digital: exemplo da criação de comitês de ética em IA.

Produtos: Formação de Educadores em Direitos Humanos Digitais

Cursos

- Online
- Autoinstrucionais
- Certificação



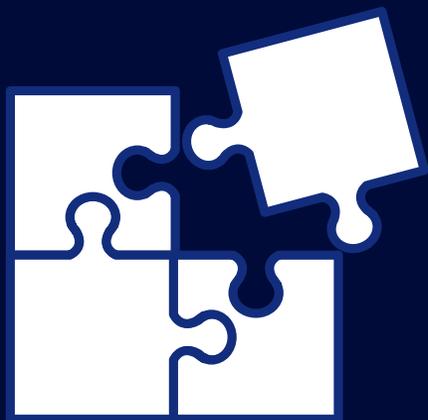
Repositório de Casos

- Orientações
- Vídeos
- Guia



Repositório de Casos

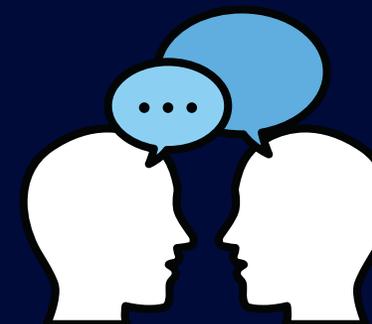
OFICINAS



QUESTIONÁRIOS E
FORMULÁRIOS



ENTREVISTAS
INDIVIDUAIS



Estudantes que se recusam a abrir a câmera: motivo? Cyberbullying

- Imagem e privacidade de crianças e adolescentes;
- Garantia do direito à educação;

Participação dos estudantes por outros meios:

- Supervisão do ambiente de aprendizagem;
- Criação de uma cultura na qual os estudantes se sintam confortáveis para abrir suas câmeras.



Aluna que virou meme: manipulação de imagens de crianças e adolescentes

Mediar a situação, entendendo as origens do conflito:

- Alertar para os autores da ofensa que a liberdade de expressão e artística têm limites;
- Limites: imagem, reputação, consentimento;
- Trabalho da cultura digital de modo transversal no currículo;
- Promoção de um ambiente escolar *online* e *offline* de respeito mútuo.



Enviando muitos “nudes” – compartilhamento de imagens íntimas de adolescentes

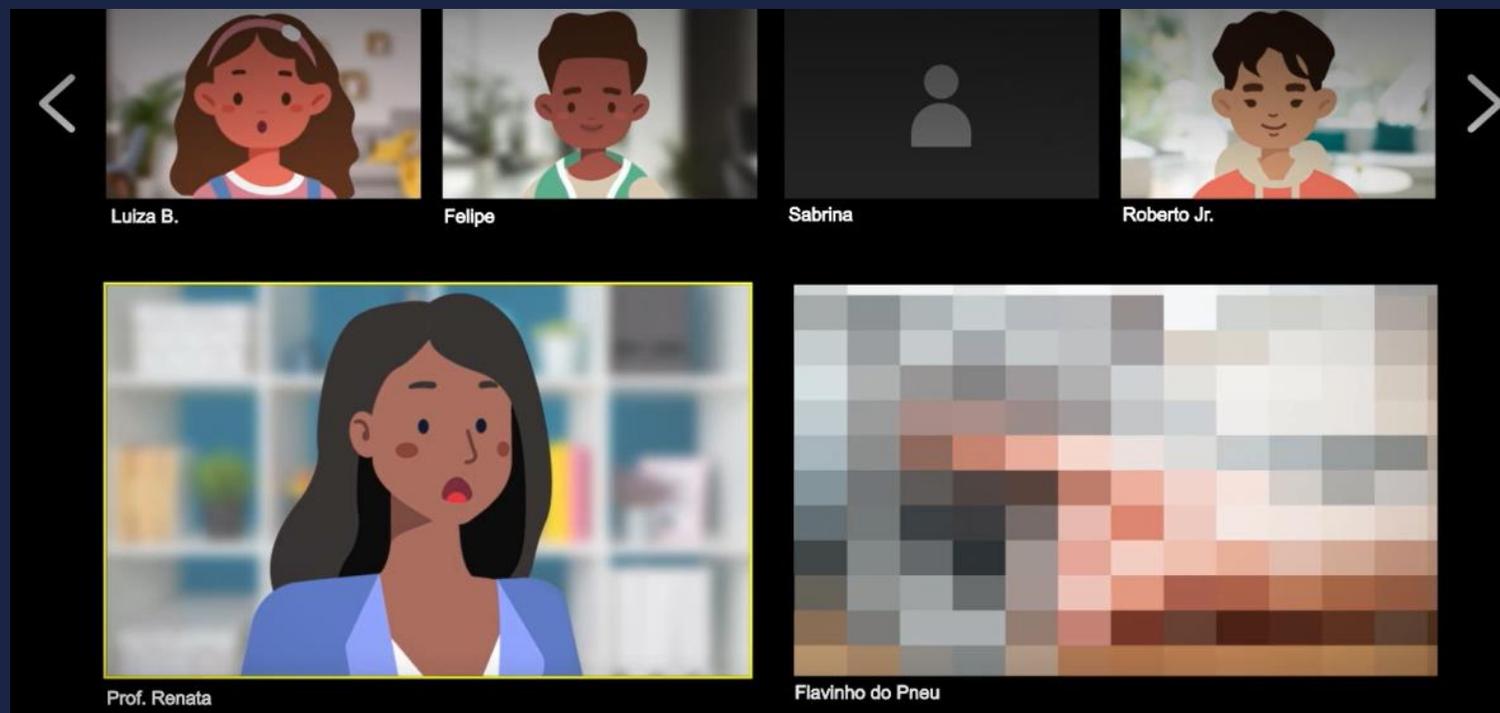
- Buscar diálogo com os estudantes → auxiliá-los a ter um comportamento seguro;
- Se o “nude” já viralizou:
 - Conversas com autores e vítimas de modo separado para tentar intermediar a situação;
 - Notificar os responsáveis legais das crianças e adolescentes envolvidos na situação: possibilidade de responsabilização civil ou por ato infracional das pessoas responsáveis pelo compartilhamento dos “nudes”.



Invasão de aulas online por desconhecidos

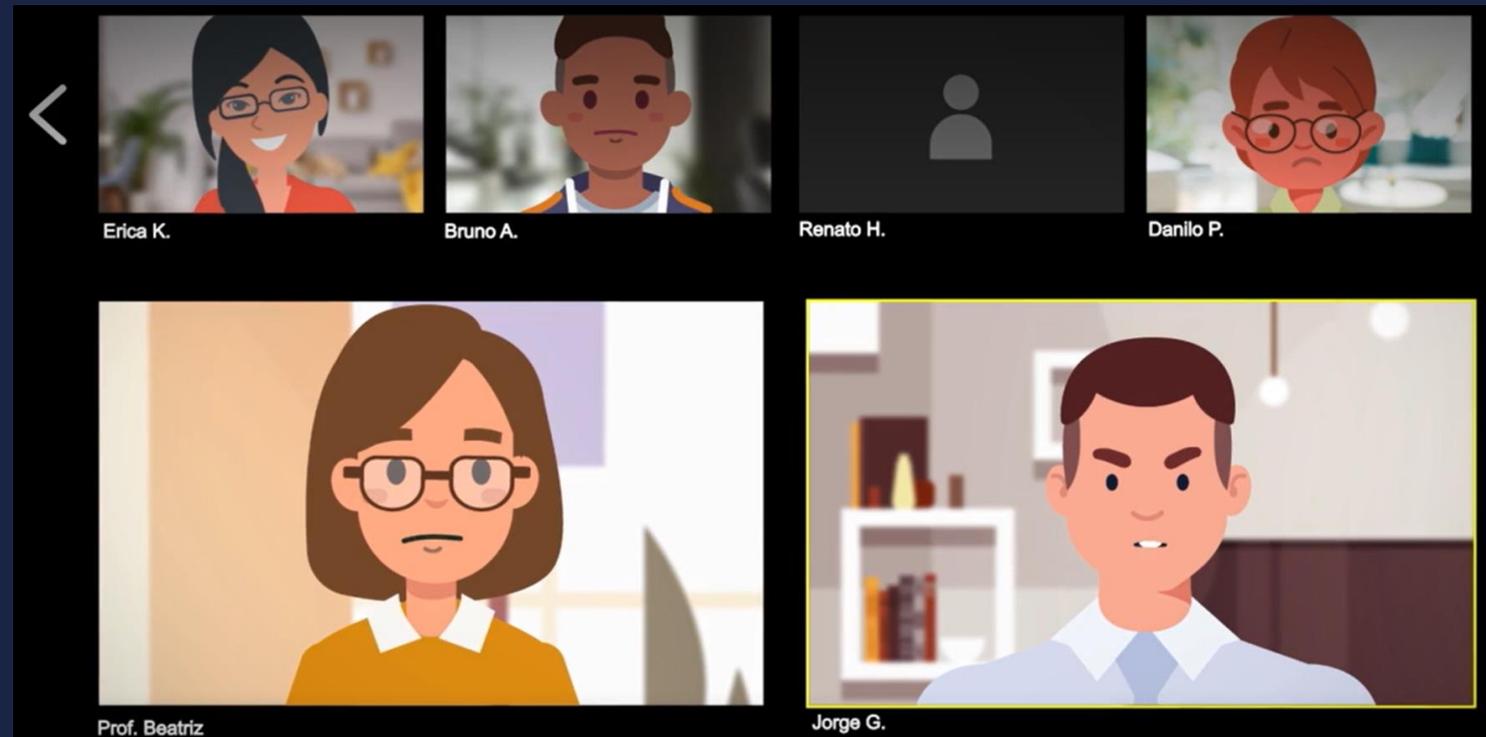
Necessidade de garantia do ambiente de aprendizagem:

- Alunos da instituição: identificar e notificar;
- Capacitação docente e demais membros da comunidade escolar para mecanismos de segurança online;



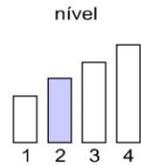
Invasão de aulas online por familiares

- Adoção de metodologias ativas de ensino → BNCC;
- Educadores, sobretudo quando forem falar de assuntos polêmicos, devem ter sempre apoio na BNCC;
- Envolvimento de familiares nas atividades → comunidade escolar;
- Judiciário: em última instância.



NOTA DE ENSINO – C3N4

Linguagens	Matemática	Ciências Humanas	Ciências Naturais
ensino fundamental II (9º ano)	ensino médio (1ª série)	ensino médio (2ª série)	ensino médio (3ª série)



Nome da atividade: Vírus: virtual ou real?

Tópicos da BNCC atendidos:

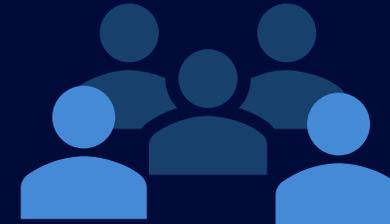
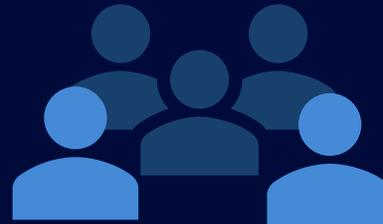
- Analisar as diversas formas de manifestação da vida em seus diferentes níveis de organização, bem como as condições ambientais favoráveis e os fatores limitantes a elas, com ou sem o uso de dispositivos e aplicativos digitais (como *softwares* de simulação e de realidade virtual, entre outros (EM13CNT202)

Temas de Direitos Humanos Digitais:

- Ameaças na internet: vírus.

Tempo e tamanho do grupo: 1h, com grupos de cinco alunos.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • compreender o que são os vírus de computador, verificar o seu funcionamento e entender como eles se propagam "fora do controle" e • fixar o conhecimento sobre o ciclo de vida de um vírus.
Sugestão de material prévio de leitura	Qualquer material que trate do tema Ciclo de vida dos vírus , podendo ser, inclusive, o próprio livro didático.
Dinâmica	Realize a atividade durante o período de estudo sobre vírus. Essa dinâmica deve vir logo após a explicação do ciclo de vida de um vírus, como se fosse um exercício de fixação.
Início: _____	
Fim: _____	Cada grupo de até cinco pessoas deverá representar, em uma cartolina, o ciclo de vida de um vírus comum. Os grupos terão 15min para fazê-lo.
(tempo sugerido: 35min)	No verso da cartolina, os estudantes devem responder à pergunta: "O que são vírus de computador?" (20min)



Agradecemos a
oportunidade.
Vamos conversar?



deise.maito@fgv.br
cepi.direitosp@fgv.br



@direitogvcepi

@fgvcepi