

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E**  
**COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Dayse Fonseca Pereira Damasceno Pinto**

**Todos contra o Cyberbullying: O Uso das TIC's para combater o Cyberbullying nas  
escolas.**

**Juiz de Fora**  
**2018**

**Dayse Fonseca Pereira Damasceno Pinto**

**Todos contra o Cyberbullying: O Uso das TIC's para combater o Cyberbullying nas escolas.**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Orientador: Prof. Rita de Cássia Oliveira

**Juiz de Fora  
2018**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pinto, Dayse Fonseca Pereira Dmasceno.

Todos contra o Cyberbullying : O Uso das TIC's para combater o Cyberbullying nas escolas. / Dayse Fonseca Pereira Dmasceno Pinto. -- 2018.

58 f.

Orientadora: Rita de Cássia Oliveira

Coorientador: Walter Bicalho

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd.

Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Cyberbullying. 2. Violência digital. 3. Assédio Virtual. 4. Bullying digital. I. Oliveira, Rita de Cássia, orient. II. Bicalho, Walter, coorient. III. Título.

**Dayse Fonseca Pereira Damasceno Pinto**

**Todos contra o Cyberbullying: O Uso das TIC's para combater o Cyberbullying nas escolas.**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em 15 de dezembro de 2018

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Rita de Cássia Oliveira - Orientador  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Thiago de Jesus Esteves  
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho a Deus, pois sem ele eu não teria forças para essa longa jornada. Aos meus pais José Eustáquio e Maria do Rosário, irmã Denise, meu marido Thiago e ao meu filho Davi, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, por me dar saúde para chegar até aqui, A Universidade Federal de Juiz de Fora por ter me dado a oportunidade de realizar este curso, a minha família pela compreensão, ao Prof. Thiago Thadeu Damasceno Pinto pela parceria para o desenvolvimento do trabalho dentro da escola e aos Prof. Dr. Erivelto Luís de Souza e Prof. Denise Fonseca Pereira pelo trabalho de revisão.

“Essa mesma forma de violência ultrapassa os muros da escola e de universidade em que está presente: o cyberbullying, podendo ser chamado de bullying virtual, bullying digital ou bullying eletrônico.”

(JAHNKE E GAGLIETTI 2012, p. 2).

## RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e do projeto didático desenvolvido no mesmo. O projeto didático foi desenvolvido em Conselheiro Lafaiete, em uma escola de educação básica, tendo sido utilizados como recursos o *datashow* e a sala de informática. Os resultados obtidos com o desenvolvimento deste projeto didático buscam prevenir e combater a violência digital dentro das escolas, onde o espaço digital está cada vez mais agressivo. Os ataques deixaram de ser apenas físicos e restritos ao grupo de contato pessoal, para se tornarem psicológicos e ofensivos no espaço digital. Organizou-se, no desenvolvimento deste trabalho, uma campanha para orientar todos os alunos quanto aos riscos presentes no espaço cibernético, de como se prevenir dos ataques e como proceder quando for atingido por abusos na Internet.

Palavras-chave: Cyberbullying, Violência Digital, Bullying Digital, Assédio Virtual.



## Sumário

1 MEMORIAL .....	15
2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS .....	20
2.1 Educação Por Internet .....	20
2.2 Processos Cognitivos .....	21
2.3 Módulo Zero .....	23
2.4 Escola Informatizada .....	24
2.5 Computador Em Sala De Aula.....	28
2.6 Técnicas E Métodos Para Uso De Tic's Em Sala De Aula.....	31
2.7 Produção De Material Pedagógico.....	33
2.8 Tecnologia Da Informação E Comunicação Ii.....	34
2.9 Tecnologia Da Informação E Comunicação I.....	35
3. PROJETO DE TRABALHO .....	38
3.1 Tema .....	38
3.2 Título.....	38
3.3 Identificação De Um Problema:.....	38
3.4 Levantamento De Hipóteses E Soluções .....	40
3.5 Mapeamento Do Aporte Teórico-Científico.....	42

3.6	Definição E Descrição Do Produto.....	43
3.7	Processo De Elaboração.....	44
3.7.1	Objetivo .....	45
3.7.2	Desenvolvimento .....	45
3.7.3	Apresentação do projeto .....	46
3.7.4	Debate entre grupos .....	47
3.7.5	Confecção de material para combate a violência digital .....	48
3.8	Resultados .....	48
3.9	Conclusão.....	51
4.	REFERÊNCIAS .....	52
	APÊNDICE A- Roteiro para Pesquisa Cyberbullying .....	56
	APÊNDICE B – Entrevista .....	57

## 1 MEMORIAL

Desenvolver este trabalho, no curso de Tecnologia da Informação e Comunicação de Educação Básica – TICEB, incorporou múltiplos conhecimentos para minha formação acadêmica e vida profissional. Recursos que se tornaram mais claros de como aplicar em sala de aula.

Desde o início do curso, ainda na disciplina do módulo zero, foi possível conhecer diversos recursos para uso em sala de aula. Nessa disciplina, vimos diversos trabalhos e atividades, tais como, a importância de se evitar o plágio, tipos diferentes de licenças autorais, produção coletiva de trabalhos, estrutura de um diário, leitura e interpretação de textos e uso adequado de ilustração, uso de vídeos e a forma correta de se fazer uma pesquisa em artigos científicos.

Foi possível desenvolver um maior conhecimento com base nos temas que foram abordados ao longo do curso do TICEB, melhorando a visão geral do uso da tecnologia aplicada à educação de forma consciente, com percepção mais clara de seus benefícios e também de suas limitações quando mal aplicada em sala de aula.

No decorrer do desenvolvimento deste trabalho aprimorou-se a capacidade de uso e aplicação da tecnologia em diversos trabalhos acadêmicos que poderiam ser implementados não só do início ao fim do Ensino Fundamental, mas também no ensino médio, como é o caso de vários recursos assimilados neste curso, utilizados em trabalhos com os alunos, como por exemplo, o uso de *WhatsApp* e do *Smartphone*.

Passamos por diversas disciplinas que possibilitaram a compreensão de diversas ferramentas para produção/elaboração de material bom material pedagógico, uma eficiente divulgação dos trabalhos e gerenciamento de uma escola.

A compreensão dos princípios e fundamentos se mostrou bastante complexa em alguns momentos, forçando a uma busca por novas informações e construção de novos conhecimentos, o que resultou no desenvolvimento de diversos novos recursos novos que puderam ser utilizados.

Algumas disciplinas apresentaram maior dificuldade em serem assimiladas, tal como Gestão Informatizada, principalmente em função da falta de experiência prévia com a rotina administrativa. Um dos fatores que pesaram neste caso foi a falta de detalhamento sobre a quantidade de trabalho e envio de dados através dos portais existentes do governo. Contudo, ao final da disciplina foi possível compreender que o trabalho administrativo e a gestão educacional são muito mais complexos do que se percebe à primeira vista.

Diversos trabalhos produzidos ao longo deste ano tornaram possível elaborar diversas oportunidades de aplicação prática em sala de aula com os alunos. Algumas atividades, que inicialmente não prometiam bons resultados, como foi o caso de uma das atividades da disciplina de produção de material pedagógico, que consistiu da elaboração de uma capa de revista utilizando o PowerPoint, teve grande efeito e excelente resultado no processo.

Ao longo do desenrolar das disciplinas foi possível compreender as atividades como o uso de *PowToon*®, ferramenta de produção de vídeos de animação, por meio de diversos trabalhos utilizando recursos animados, surpreendendo pelo grau de elaboração. Soma-se ainda o uso do *GoogleDrive*® para desenvolver trabalhos coletivos, o uso do *Hangout*® para conferências, entre um outro tanto de infinidade de ferramentas e recursos novos.

Toda essa experiência proporcionou conhecimento sobre as diversas modalidades de EaD, sendo mais do que apenas um programa onde o aluno busca informação interagindo com a plataforma, mas tendo, principalmente, a chance de aprender na interação com o tutor.

Os cursos ministrados por EaD, por exemplo, são uma das opções de utilização que a internet nos oferece, ainda mais que as ferramentas disponibilizadas através das redes sociais podem ser utilizadas em sala de aula, trazendo benefícios no aprendizado dos alunos, com interação entre eles e divulgação de trabalhos produzidos.

O desenvolvimento de um contato com os benefícios/ferramentas, presentes no meio digital, trazem resultados significativos quando aplicados à educação. Contudo, também é este tipo de ferramenta de comunicação que abre portas para as agressões virtuais, incentivadas pelo anonimato. Hoje, a violência psicológica e social que se pode presenciar no mundo real está amplamente divulgada em todos os meios digitais, fato que dificilmente é noticiado e combatido. O *Cyberbullying* é uma das violências presentes no meio virtual que deve ser combatida. As redes sociais, blog e páginas comunitárias são facilmente suscetíveis à

elaboração/compartilhamento das *Fake News*. O meio mais eficaz para o combate são as campanhas de orientação sobre o mau uso da internet e informar quanto aos riscos presentes neste espaço.

Com base na pesquisa para este trabalho foi possível compreender como ocorre o processo de aprendizado, ficou nítido que memorizar o conteúdo da matéria não é eficaz para o processo de construção do conhecimento. Baseado Carvalho (2010, p. 542) existem outros fatores que interferem diretamente no resultado, segundo ele “a emoção e motivação influenciam a aprendizagem. Os sentimentos, intensificam a atividade das redes neuronais e fortalecem suas conexões sinápticas, podem estimular a aquisição, a retenção, a evocação e a articulação das informações no cérebro”. Em resumo, não depende apenas do professor ministrar as aulas, é preciso que atue como educador, criando mecanismos para motivar o aluno a apreender, a ter interesse pelo conteúdo e a construir o conhecimento progressivamente, de forma consistente.

Neste curso tornou-se viável compreender a necessidade de desenvolver a criticidade das dificuldades, atitudes e capacidades dos alunos atuais. Ficou nítida a necessidade de instigar atenção em vários fóruns quanto à necessidade de abandonar o acompanhamento cego às tradicionais ideologias de educação, ficou mais fácil compreender que os alunos têm que desenvolver a capacidade de buscar novos fatos e construir novos conhecimentos, não ficando condicionados apenas ao que é vivenciado em sala de aula.

O papel do professor é chamar a atenção para que o aluno ative-se para esta busca, incentivando-o a procurar pelo conhecimento e aprender com qualidade, utilizando novas fontes de pesquisa confiáveis e recursos tecnológicos variados. Como disse Gabriel (2014 p. 110), “temos que ser professor-interface. Vivemos em uma época em que ou nos transformamos e evoluímos intelectualmente ou não conseguiremos acompanhar os avanços da tecnologia”.

Nas disciplina Computador em Sala de Aula percebeu-se diversas formas em que se pode utilizar o potencial do computador em sala para melhorar o aprendizado. Foram apresentados os diversos softwares de livre acesso educacionais que existem atualmente (que qualquer pessoa pode instalar nas suas máquinas sem ter que pagar licença de uso) que são direcionados desde a educação infantil até aos cursos de graduação nas diversas áreas existentes. Os temas abordados na disciplina Processos Cognitivos e Educação por Internet

podem aliar os conhecimentos construídos em Produção de Material Pedagógicos e TICII – Tecnologia da Informação e Comunicação II. Esses temas se associam com disciplinas que possuem diversos recursos que podem ser aplicados no aprimoramento do meu material pedagógico e técnicas para motivar os alunos.

Os professores deveram ser treinados nas ferramentas disponíveis de forma que tivessem pleno conhecimento de como as utilizar, isso seria um enorme avanço para ajuda-los a agregar maior eficiência à construção do conhecimento pelos seus alunos tornando as aulas mais dinâmicas. A utilização de *softwares* em sala de aula pode apresentar várias vantagens e desvantagens. Como vantagem percebe-se a possibilidade de fazer simulações de matemática, de física, de química, nota-se a evolução dos aplicativos direcionados às línguas estrangeiras e nacionais, de produção de vídeos, de memes, de poemas digitais, destaca-se também o uso do Smartphone, redes sociais, entre outras possibilidades de interações ativas. São ferramentas que possibilitam a integração dos meios digitais e físicos de forma eficiente (SPINDOLA, 2016). O uso da tecnologia estimula a coordenação motora e a utilização de aplicativos de tomada de decisão estimula o aluno na sua vida futura a ser mais preciso e objetivo (KAPP, 2012).

Contudo, como qualquer atividade feita em excesso, essa modernidade corre o risco de trazer desvantagens tanto físicas quanto psicológicas para os usuários. O uso em demasia da tecnologia, não somente em sala de aula mas em qualquer ambiente, pode ocasionar LER, problemas oculares, redução da interação/convívio social, tornar mais individualista o usuário, criar dependências com o mundo virtual, prejudicar as habilidades de escritas inclusive, dentre outros.

Ficou muito claro que não é inovação tecnológica apenas levar os alunos para a sala de informática. Tem-se que ter um propósito para essas atividades, na qual fique destacado que as mesmas tragam resultados satisfatórios. Inovação tecnológica não é apenas usar a tecnologia sem ter uma meta definida.

A disciplina de Tecnologia da Informação e Comunicação I toma como base de estrutura a evolução da tecnologia no último século e como ela interfere em nosso cotidiano. A variedade da tecnologia à nossa disposição possui a praticidade do uso das TIC's na educação e no cotidiano para os adeptos da tecnofilia (DEMO, 2009).

É evidente a busca por aliar a TIC com a educação. A evolução da tecnologia é muito rápida e traz benefícios importantes para a comunidade escolar.

Aqueles que são contra os artificios tecnológicos nos dias de hoje não conseguem ficar totalmente isentos de utilizá-los. Atualmente, não há conhecimento do uso intenso de recursos tecnológicos por parte dos educadores, bem como das ferramentas existentes e seus objetivos. Infelizmente, muitos profissionais de ensino estão condicionados de que a sala de informática serve apenas para pesquisas e atividades de lazer no *Youtube*® ou *Facebook*®.

O computador deve ser, sem dúvida, incorporado à sala de aula, mas de forma consciente, com atividades que possam dar propósito às aulas, e assim, venham a enriquecer a construção do conhecimento e a melhor compreensão do conteúdo ministrado.

Devido aos novos conceitos foi possível fazer adaptação das aulas para motivar os alunos e torná-los mais confiantes na sua própria capacidade. Durante o curso foi aprimorada a oportunidade de melhorar as práticas pedagógicas e avaliar as que ainda precisam ser melhoradas, isso foi ocorrendo de acordo com os conhecimentos adquiridos no curso, o que permitiu a troca de várias experiências, reconsiderar vários pontos nos métodos de trabalho e refletir onde melhorá-los.

Os diversos textos, artigos, trabalhos e vídeos que foram propostos para estudo trouxeram para meu conhecimento conceitos de tecnologia disruptiva e sustentável, a ecologia do Saber. Este curso apresentou vários caminhos possíveis para o uso da TIC a favor do professor em sala de aula.

## 2. RELATOS PRODUZIDOS NAS DISCIPLINAS

### 2.1 Educação Por Internet

A disciplina de Educação por Internet traz diversos pontos importantes para a educação com a interface digital. Os cursos por EaD, por exemplo, são uma das modalidades de aprendizado que a internet proporciona, outro exemplo são as ferramentas disponibilizadas pelas redes sociais que podem ser aplicadas em sala de aula, trazendo benefícios no aprendizado dos discentes.

Da mesma forma que essa ferramenta é eficaz dentro do ensino, precisa-se atentar para alguns riscos de seu mau uso e nessa disciplina ficou evidente a agressividade do *cyberbullying* que ainda hoje não é fácil de combater devido às dificuldades de se identificar os responsáveis pelos ataques.

Por meio desta disciplina desenvolve-se um contato com os benefícios/ferramentas inerentes ao meio digital que são significativos quando aplicados à educação, contudo, este tipo de ferramenta de comunicação também abre portas para agressões virtuais, incentivadas pelo anonimato. Hoje a violência que presenciamos no mundo real esta amplamente divulgada em todos os meios de comunicação, mas a violência do meio digital ainda é pouco noticiada.

A violência do meio digital não agride fisicamente, no entanto não se pode desprezar a mesma que é uma agressão psicológica de grande efeito e que pode trazer grandes danos, sejam eles: racionais ou emocionais, podendo levar a doenças psicossomáticas e até mesmo ao suicídio. Segundo Jahnke e Gaglietti (2012) “essa mesma forma de violência ultrapassa os muros da escola e de universidade em que está presente: o *cyberbullying*, podendo ser chamado de *bullying* virtual, *bullying* digital ou *bullying* eletrônico”.

Tarefas desenvolvidas durante as semanas 3 e 4 sobre *cyberbullying*, por meio do fórum da plataforma, levaram a um melhor entendimento sobre o tema da violência virtual. Ficou evidente que, apesar de não ter um rosto ou um nome, o agressor ataca um grande número de pessoas de um mesmo grupo ou indivíduos motivado por este anonimato.

Após estudos e pesquisas pode-se constatar que os trabalhos propostos em salas de aula, e que façam uso da rede, devem ser monitorados para que não haja violência durante ou após seu desenvolvimento. Os discentes devem ser bem orientados quanto ao uso dos recursos



digitais e caso ocorra algum tipo de violência, os docentes devem combater de forma enérgica e satisfatória para que não gere consequências mais graves. De tudo o que se apreendeu de conhecimento o mais importante foi a conscientização do risco real da violência digital e suas consequências para quem sofre tais agressões. Foi possível identificar os tipos de agressões e assim entender que tanto a comunidade escolar quanto a família têm a responsabilidade de identificar e combater esse tipo de violência. É importante ressaltar que quem sofre tal tipo de agressão tem o direito e dever de prestar queixa nas delegacias especializadas, mesmo que nossa legislação ainda não tenha leis específicas para investigar, combater e punir tais crimes cabe a todos da sociedade. (COSTA e SOARES, 2010)

## **2.2 Processos Cognitivos**

Na disciplina de Processos Cognitivos foi possível compreender melhor como ocorre o aprendizado, conforme exposto por Carvalho (2010, p. 542), este processo tem outros fatores que interferem diretamente no resultado, como foi citado, “a emoção e motivação influenciam a aprendizagem. Os sentimentos, intensificando a atividade das redes neuronais e fortalecendo suas conexões sinápticas, podem estimular a aquisição, a retenção, a evocação e a articulação das informações no cérebro”. Ou seja, não depende apenas de o professor ministrar aulas, ele tem que ser capaz de motivar o discente a apreender a ter interesse pelo conteúdo ministrado.

O conteúdo desta disciplina propicia a oportunidade, por várias semanas, de se entender melhor as práticas pedagógicas propostas e avaliar os pontos que precisam ser melhorados. Permitiu a troca de várias experiências, com base no que é considerado pontos positivos, mas vale ressaltar que também leva a refletir onde melhorar. Foi possível conhecer as experiências de sucesso de outras pessoas e direcionar a atenção e análise prática para projetos que já foram implantados por professores e, de forma comprovada, tiveram sucesso.

O discente tem que ser motivado a desenvolver a capacidade de buscar novos conhecimentos não ficando condicionado apenas ao que é vivenciado em sala de aula. E o papel do professor é de evocar a intenção do aluno a buscar novos dados, construir seus conhecimentos, incentivando-o a aprender utilizando novas fontes de pesquisa. Como disse Gabriel (2014, p.110) “temos que ser professor-interface. Vivemos em uma época em que o nos transformamos e evoluímos intelectualmente ou não conseguiremos acompanhar os avanços da tecnologia”.

A atividade escolhida para relato foi desenvolvida na semana 3, com o tema “Refletindo sobre minhas práticas de ensino”.

Esta atividade juntamente com os textos apresentados sobre neurociência trouxe a percepção de que algumas práticas pedagógicas podem estar afetando o desenvolvimento cognitivo de alguns de alunos que não possuem conhecimento significativo na área específica de eletrônica geral. De acordo com todos os textos, vídeos, material e troca de experiências nos fóruns, foi possível perceber que alguns alunos podem ter ficado desmotivados no início do período por não conseguirem evoluir no conteúdo nas primeiras práticas laboratoriais de pesquisa e montagem de circuitos eletrônicos. (\*)

Em cursos profissionalizantes, a turma é muita heterogenia, isto é evidenciado ao se comparar o conhecimento que alguns discentes possuem devido à vivência profissional e outros que ainda não tiveram este tipo de oportunidade.

Na dinâmica atual, todos os meus trabalhos são individuais, sem interação de alunos, para que todos desenvolvam todas as atividades sozinhas. Minha proposta para o próximo período é que os trabalhos iniciais sejam desenvolvidos em grupos e, assim, avaliar se os discentes que têm menor conhecimento sobre o conteúdo sobressairão melhor desenvolvendo os trabalhos em equipe, comparado com o resultado do ano anterior.

Desta forma pretendo motivar os alunos a discutirem as atividades em grupo e proporei que eles possam trocar experiências se ajudarem no desenvolvimento do trabalho. Assim, espero motivar meus alunos trabalhando a questão emocional para depois que eles tenham alguma experiência em manipular ferramentas e componentes para que possam realizar as atividades sozinhas (VALDÉS, 2003).

Este trabalho foi muito importante, pois, foi possível identificar que minha prática pedagógica precisava ser avaliada e modificada, o desenvolvimento de um trabalho em grupo é mais motivador para o discente do que a experiência de desenvolver as atividades sozinhas. Devido ao fato de que aqueles alunos que não têm nenhuma experiência podem ficar frustrados com o resultado que obtiveram em comparação com os demais alunos que já tem experiências profissionais na área do trabalho.

### 2.3 Módulo Zero

A disciplina Módulo Zero objetivou a ambientação com a plataforma *Moodle*. Foi importante para conhecermos as ferramentas disponíveis e aprendemos a utilizar vários recursos, como por exemplo, enviar arquivo na plataforma, utilizar o diário, glossários, fóruns de debate, dentre outros recursos do portal de estudo.

Esta disciplina teve grande ênfase, por parte dos tutores sobre a importância de não cometer plágio e foi mencionada suas consequências para as pessoas que as cometem, além disso, foi tratado sobre as regras básicas de convivência social na rede e a importância de escrever um texto de forma clara durante, de forma que o leitor entenda realmente qual é a real mensagem que está querendo expor, foi discutido também como devemos desenvolver uma pesquisa na internet de forma coerente.

O trabalho que será relatado começou a ser desenvolvido na semana 4 fazendo a escolha do grupo de forma virtual. Esta semana foi importante, pois o nosso aprendizado começou com a interação entre os colegas, mesmo não estando no mesmo espaço físico foi possível, por meio dos recursos digitais, trabalhar em grupo obtendo os mesmos resultados. Durante o período de desenvolvimento deste trabalho foi realizada a preparação para o desenvolvimento do texto coletivo, realizando a leitura de artigos sobre plágio, suas consequências e, também, de como realizar pesquisas na internet.

Na semana seguinte, foi dada continuidade ao estudo sobre as questões técnicas de um texto de como entendê-lo, como pesquisar e realizado treino de como enviar arquivos na plataforma *Moodle*, que no último caso também foi aplicado ao trabalho coletivo que desenvolvido.

A semana 6 foi destinada a entender como funcionava do recurso *Wiki* e suas possibilidades, na semana 7 nós começaríamos a discutir no fórum o que seria feito no trabalho, quais temas iríamos abordar e as referências bibliográficas que tínhamos já elencados que poderiam ser utilizadas para a confecção do trabalho.

Na semana 8 foi dado início à criação de um texto coletivo/colaborativos com o tema: “Tecnologia a favor da Educação”. Ao realizar esta atividade foi possível utilizar as ferramentas da plataforma para que todos os componentes do grupo pudessem dar suas

contribuições no mesmo arquivo. Neste momento todos os integrantes do grupo tiveram oportunidade de participarem do trabalho em um único arquivo.

Na semana 9 foi utilizada uma ferramenta que nos foi apresentada na semana 5 para o envio de atividade pela plataforma, e, assim o texto colaborativo, em formato .doc, desenvolvido na semana 8 foi enviado para correção. Vale ressaltar que a plataforma permite o envio de arquivos no formato .pdf também. Durante esta semana também foi possível a interação de todos os grupos e verificado o resultado dos textos colaborativo feito por cada um deles. Assim, foi realizado um seminário virtual com toda a turma, onde tivemos a oportunidade de ler os trabalhos e debater sobre o ponto de vista com os colegas.

Este trabalho contribuiu para que os alunos fossem capazes de aprender vários recursos da plataforma, como também compreender que podemos trabalhar em grupo, mesmo estando em nossas casas. Foi importante entender a importância da disciplina para realizar a atividade, pois como todos estavam em ambiente e horários diferentes, todos tinham que ter o hábito de participar com regularidade para que obtivéssemos o resultado esperado.

O resultado final ficou muito bom, pois foi possível realizar a tarefa em conjunto e produzir um texto de qualidade, foi possível ainda, expressar a opinião/contribuição de cada integrante do grupo.

É possível aplicar este trabalho em sala de aula, utilizando recursos *Free* do *GoogleDrive* e todos os alunos do grupo podem contribuir para o trabalho. Com a utilização do compartilhamento de dados em nuvens, é possível que todos os componentes do grupo colaborem com o trabalho de forma mais eficiente.

## **2.4 Escola Informatizada**

Escola é local onde se espera que funcione conforme as regras, conceitos e formatos mais atuais e ideais para que o discente tem a oportunidade de receber instrução, conhecimento e cultura necessária para a sua formação.

Mas nem sempre o ambiente escolar está equipado e o corpo de funcionários/professores está treinado a atender melhor o aluno. Hoje vários conceitos estão sendo incorporada a escola e muitas das vezes, não na mesma velocidade de implantação que se tem ao agregar ao conceito ao ambiente escolar. Atualmente quando falamos em gestão inclusiva escolas muitas escolas ainda têm que se adequar.

Esta adequação passa por diversos níveis sendo estrutural administrativo e pedagógico para atender aos alunos portadores de necessidades especiais que em cada caso necessita de recursos específicos.

Com a democratização do ensino fundamental e médio incorporou o conceito de educação inclusiva, onde os alunos com necessidades especiais passam frequentar o mesmo ambiente que os alunos do ensino regular. Atualmente vem se abolindo a educação especial diferenciada, ou seja, aquela separada do regular.

Para esta democratização do ensino é preciso adequar todas as intuições com os recursos necessários para atender todos os alunos nela matriculados.

Além de se ter uma escola capaz de atender todos os tipos de acadêmicos tanto regular quanto especial, para se ter uma escola democrática também é necessário que a gestão seja informatizada e que todos tenham acesso a informações admirativa/pedagógica em tempo real. Todo o corpo de funcionários deve ser treinado nas mídias necessárias para atender aos alunos e buscar informações pertinentes as necessidades dos discentes. E que todo o acesso aos alunos do regular seja também ofertado aos alunos especiais.

Para se ter uma escola informatizada, democrática e inclusiva toda a gestão escolar precisa de estar treinada para desenvolver tais atividades dentro da instituição como também depende de apoio financeiro para se adequar quanto as necessidades de cada proposito tanto cultural quanto estrutural da instituição.

Desde a CF 1988 já prevê que toda instituição seja de ensino público devem ser geridas de forma democráticas e assim buscando o melhor para todos os membros da instituição (discente, docentes, funcionários e comunidade escolar no geral). A ideia é que o gestor seja um líder que consiga administrar junto com sua equipe de forma democrática e sem opressão, onde todos são capazes de serem ouvidos durante a administração.

A escolha da equipe gestora escolar deve ser feita de forma democrática e todos tenham a oportunidade de escolha e esta equipe possa trabalhar em cooperação com todos envolvidos para que obtenha um resultado eficaz. De acordo com Anderson Pena (2013, p.155):

A liderança escolar é uma função de gestão democrática, coordenada pelo diretor e executada de forma compartilhada na escola. Seu objetivo é o incremento da qualidade da educação e a promoção da qualidade. Para tanto são necessários: o

permanente foco na aprendizagem, a adoção de ações de comunicação efetiva, de práticas administrativas eficientes e de atitudes positivas do diretor em relação à sua capacidade de liderança.

Para uma gestão democrática uma ferramenta importante e a informatização do sistema escolar. É uma das ferramentas disponíveis para tornar o sistema mais fácil de ser entendido e tornar a informação mais acessível em todos os níveis da instituição.

Atualmente a informatização da gestão escolar ainda não é padrão para todas as intuições de ensino no Brasil. Para algumas é algo essencial para manter a rotina de trabalho eficiente, mas para a maior parte ainda é uma realidade que muitos ainda não têm acesso e quando tem acesso é limitado por diversas questões técnicas como: capacidade de Internet, manutenção de máquinas e equipamentos, mão de obra sem ser qualificada e o principal responsável por estes problema é a falta de dinheiro destinado à educação para investimento na gestão escolar e infraestrutura das escolas para se adequar conforme as necessidades dos propositos solicitados (OLIVEIRA, 2018).

Todos os envolvidos devem ser treinados nos softwares que podem contribuir para a melhora do ambiente escolar. O uso da compilação de dados dentro da escola torna os indicadores mais acessíveis, mais confiáveis e com um propósito de demonstrar o que realmente acontece na gestão pedagógicas, financeira e administrativa. Atualmente o uso da tecnologia pela área pedagógica ainda é muito pouco utilizada. Ainda vemos o corpo pedagógico fazendo todo o seu controle em folhas de papel. O uso da compilação de dados torna todas as informações fica mais fáceis de comprar, devido aos relatórios gerados pelo sistema ou feitos em planilhas de Excel, tanto para a evasão escolar e notas baixas e rendimento escolar. O uso de forma correta e organizada torna a gestão do sistema escolar bem mais eficaz.

A implantação do TI na gestão escolar só tem a acrescentar, mas por diversos fatores ainda se tem grandes problemas para a utilização. Segundo Oliveira e Teixeira (2017, p. 29), “A necessidade de integrar os níveis de planejamento tem como justificativo maior fortalecimento dos níveis locais de gestão da educação escolar para realizar ações que melhorem a qualidade dessa educação”. Antes de as máquinas serem instaladas a equipe envolvida precisa estar ciente das metas a alcançar, treinar os envolvidos, conscientizar da necessidade da informatização. Não adianta instalar as máquinas se os envolvidos não estiverem dispostos a se adaptar à nova realidade da tecnologia. Se não será apenas mais um

objeto para acumular poeira na instituição. Mas o uso da tecnologia para as questões pedagógicas tem de ser feito e programado de forma eficiente e cumprir todas as etapas necessárias de implantação. Não adianta implantar uma gestão tecnologia virtual se não der suporte aos profissionais. Mais recentemente o estado de Minas Gerais vem tentando implantar o diário Online, que vejo como progresso, mas tem suas desvantagens na maioria das escolas.

Algumas vantagens do uso de softwares nas escolas:

- Em caso de erro o professor pode editar apenas aquele campo, sem ter que refazer tudo de novo;
- Tanto o corpo pedagógico quanto administrativo tem acesso em tempo real a situação de cada aluno;
- Fica mais fácil a conferência de dados e transferência de alunos de escola para escola com o sistema informatizado;
- Os alunos no futuro (ainda não implantado) acompanhar as notas através do portal.

Algumas desvantagens:

- Os professores são obrigados a fazer em papel e depois lançar para o servidor, pois a escola não dá acesso à rede *wifi* não tem computadores em cada sala com acesso à Internet e nem disponibiliza Tablets. A única forma de lançar é durante a sua folga, utilizando recursos próprios;
- Falta treinamento para os professores e funcionários quanto ao uso dos recursos disponíveis na plataforma;
- Sistema com risco de invasão;
- Ter que manter dois diários um Online e outro em papel.

A escola atual está passando por grandes transformações, mas em muitos momentos a evolução real não acompanha o que foi proposto. Isto gera transtorno, pois diversos projetos que trariam grandes benefícios para as instituições acabam não tendo o propósito concluído.

A era tecnologia evolui muito rápida nesta atualidade, todos os dias têm novidades, porém devido ao grande processo burocrático, falta de incentivos financeiros e mão de obra não qualificada, dificilmente os projetos tecnológicos propostos serão implementados antes de ficarem obsoletos neste país.

A tecnologia é um dos principais artificios de comunicação e gestão atualmente, mas são sistemas dinâmicos e que evolui muito rápido e para que a evolução tecnológica nas escolas consiga acompanhar esta velocidade precisa de sistemas acompanhamento/gestão políticas mais flexíveis.

## **2.5 Computador Em Sala De Aula**

A disciplina apresentada é a de Computador em Sala de Aula. O computador pode ser utilizado de várias formas em sala de aula. Atualmente existem diversos *softwares* livres (que qualquer pessoa pode instalar nas suas máquinas sem ter que pagar licença de uso) direcionados desde a educação infantil até aos anos do ensino médio e vão além aos cursos de graduação nas diversas áreas hoje existentes. O que atualmente acontece é o desconhecimento de tais recursos pelos educadores, que não sabem, se quer, da existência de tais ferramentas e seus objetivos. Muitos profissionais da educação estão condicionados que sala de informática serve apenas para pesquisas e atividades de lazer no *Youtube*® ou *Facebook*®.

O computador deve sim ser incorporado à sala de aula, porém, de forma consciente, com atividades que deem propósito à aula, que visem enriquecer a compreensão das aulas tradicionais e auxiliar na construção do conhecimento. O educador deve ser treinado e estar consciente das ferramentas disponíveis e de como utilizá-las para incentivar a construção do conhecimento por parte de seus alunos e procurar tornar suas aulas mais dinâmicas e atrativas. A utilização de *softwares* em sala de aula pode apresentar vantagens e desvantagens. Como vantagens pode-se enumerar as possibilidades de se fazer simulações das disciplinas de matemática, física, química, a usar aplicativos direcionados à área línguas estrangeiras e exercícios da língua pátria, os computadores são ferramentas que possibilitam a interação com os meios digitais de forma eficiente. (SPINDOLA, 2016)

O uso da tecnologia estimula a coordenação motora, a utilização de aplicativos de tomada de decisão estimula o aluno na sua vida futura a ser mais preciso e objetivo em suas tomadas de decisão (KAPP, 2012).



Porém, como qualquer atividade, se é usada em excesso, traz desvantagens físicas e psicológicas para qualquer usuário. Pode-se listar como desvantagens do uso em demasia da tecnologia, não somente em sala de aula, mas em qualquer ambiente, problemas como as LER's, problemas oculares, redução da interação/convívio social, surgimento de um comportamento mais individualista, surgimento de dependências do mundo virtual, diminuição da capacidade de escrita manual, dentre outros.

A atividade relatada foi observada na semana 2, que tratava do assunto “Audiovisuais: arte, técnica e linguagem”, que aborda a evolução ao longo do século passado do uso do cinema, do rádio e da televisão, para levar o ensino às regiões mais necessitadas de conhecimento. Foi com base nesse processo que se deu início a educação à distância e também se percebe como foram utilizados estes meios para massificar várias ideias políticas em determinados períodos. Esta atividade teve como meio de avaliação o questionário que foi corrigido posteriormente pelo tutor. Nesta semana houve todo um estudo sobre a evolução da tecnologia por imagem e como ela foi inserida no meio popular. A semana desta atividade foi totalmente de leitura individual e posteriormente de avaliação.

Com surgimento do cinema, tanto os anarquistas, quanto católicos e educadores criaram projetos para divulgar suas ideias através deste novo meio de comunicação, que começou a se tornar rapidamente popular na época.

Mas foi com o apoio do governo que os educadores tiveram aporte financeiro para divulgar o conhecimento através das telas de cinema, criando o Instituto Nacional do Cinema Educativo.

Desde o começo houve interesse do governo neste novo meio de comunicação, uma vez que ele viu no cinema uma excelente forma de divulgar em massa suas ideologias. Com uma iniciativa de intenção pedagógica, o governo usou este meio para divulgar seus propósitos em conjunto com o conteúdo (GOVERNO FEDERAL, 2006). Enquanto os educadores colocavam formas de instrução e construção do conhecimento em seus vídeos, o governo colocava informações sublinhadas de como o governo era “bom”.

A intenção do governo era educar a massa brasileira com o que tinha de mais moderno naquela época, que era o cinema. Foram proporcionados cerca de 300 obras a título de

documentários para a população, exaltando o quanto Brasil era bom e dando a sugestão de que seu governo era extensão das telas de cinema (GOVERNO FEDERAL, 2006).

Com o surgimento da televisão foi criado o projeto SACI. Este foi o primeiro projeto que buscava integrar a educação em massa através da televisão utilização comunicação via satélite. Este projeto ajudou o regime militar em busca da “preservação” da Amazônia, onde eles faziam companhias para preservação dela.

Com a justificativa social de que levaria o ensino básico utilizando a televisão educativa, nesta época que começou a democratização do ensino a distância, porém com foco para buscar a segurança nacional. Para a realização deste projeto, foi necessária a aquisição de satélites, que não somente iriam ser usados para a educação, mas diversos outros serviços.

Previu-se o ensino no modelo de telenovelas. Este projeto foi considerado um fracasso, onde foi percebido que se deve conhecer a realidade do público antes de colocar em prática um projeto deste porte. O cinema se tornou a forma de divulgação em massa mais popular daquele tempo (GOVERNO FEDERAL, 2006). Ao longo do tempo o projeto SACI passou por várias transformações, de onde surgiu o programa Salto para o Futuro. Este projeto é uma evolução do “jornal do professor”, onde se iniciou a programação da TV escola, que passou a se chamar “um salto para o futuro”. Os professores têm a oportunidade de receber os boletins antes da exibição de cada programa e, assim, acompanhar pela televisão e aplicar em sala de aula.

Este programa tem uma grande importância quanto aos conteúdos, mas fica restrita a um público seletivo, pois não são vinculados aos canais abertos sua programação. Seria muito importante que um trabalho como este fosse divulgado, mesmo que em proporções menores, em canais de maior audiência.

Atualmente, um dos canais de educação mais utilizados pelo meio acadêmico é a TV Escola. A educação por meio do uso da tecnologia começou no início do século passado, mas foi apenas no final do século ocorreu a utilização e regulamentação do ensino a distância. A TV Escola, sem dúvida, é o projeto mais abrangente e audacioso da educação pela televisão. (GOVERNO FEDERAL, 2006)

Este programa abrange todo o território nacional, com grande preocupação com a qualidade. Enquanto nas décadas anteriores a televisão tinha apenas a função de um professor

explicando a matéria de forma tradicional, a TV Escola vem com diversos recursos audiovisuais para melhor divulgar o conhecimento. Sem mencionar também que as escolas recebem material para gravar os programas da TV Escola e posteriormente os professores podem utilizar este material em sala de aula.

O estudo desta atividade veio para nortear como se deu o início da utilização da tecnologia na educação em massa. O mais importante ao se implantar o computador em sala de aula é ter profissionais bem treinados, os quais devem ter domínio de como utilizar as tecnologias disponíveis como uma extensão da sala de aula e é importante que eles sejam capazes de desenvolver atividades claras, objetivas, com metas a serem atingidas, de forma que essas atividades tragam benefícios aos alunos. É importante que se acabe com o estigma de que a sala de informática é para lazer apenas. O professor não pode apenas usar a tecnologia, tem que ter propósito bem definido ao usar, com habilidade e qualidade.

Não adianta colocar os alunos na frente do monitor se nem o professor sabe o que ele quer. Por isso sempre considere que, para desenvolver uma atividade com o uso da tecnologia, precisa-se de roteiros bem definidos, de um propósito claro para a aula, de metas a serem alcançadas e de um acompanhamento contínuo do aprendizado dos alunos. Realmente, a falta de preparo de professores/educadores com uso da tecnologia é bem grande, ainda existem profissionais que não considerados “analfabetos tecnológicos”.

## **2.6 Técnicas E Métodos Para Uso De TIC's Em Sala De Aula**

Nesta disciplina de Técnicas e Métodos para uso das TIC's em sala de aula foi abordado o uso de MultiLetramento e seus conceitos. Esse conteúdo buscou as diversas formas de produção do material didático, hoje existente, para aliar à diversificação de trabalhos dentro das escolas. O uso de produções com *memes*, tirinhas, poemas digitais, vídeos, dentre as diversas possibilidades apresentadas nesta matéria, mostrou que estes recursos podem ser utilizados de forma a trazer aulas mais interessantes e assim tornar o conteúdo muito mais atrativo aos alunos. Segundo Mota e Pinto (2016, p. 15) a produção de vídeos nas escolas é muito importante para desenvolver a alfabetização dos alunos:

Cabe à escola, portanto, promover situações pedagógicas que conscientizem os alunos e os professores sobre o efeito do uso dessa mídia, de modo que eles tenham um ambiente de crescimento e diálogo que proporcione uma visão crítica, autônoma e reflexiva frente às possibilidades que esse recurso tecnológico pode trazer para o processo de ensino aprendizagem.

Tais recursos hoje gráficos e de mídia, que estão muito presentes nas redes sociais, têm a capacidade de serem usados para trazer benefícios e, assim, tornarem as aulas mais atrativas aos alunos. As mídias hoje estão amplamente sendo utilizadas tanto para propagandas, quanto para temas pedagógicos e arquivos tutoriais, tais como *Youtube*®, *Facebook*®, *Blog's* e entre outros canais de compartilhamento de produção de mídia. Segundo Vasque e Lima (2016, p. 32), “Há necessidade de que os recursos tecnológicos estejam no espaço escolar em caráter agregador, numa perspectiva globalizante dessas ferramentas para se buscarem novos caminhos para o ensino”.

Ao longo dos desenvolvimento da disciplina foram realizados diversos trabalhos focando na utilização destes recursos alternativos para integrar o processo de aprendizado dos alunos. Ao longo do curso foram desenvolvidos três projetos didáticos, nos quais se buscava o propósito de implementar o MultiLetramento nas escolas. Foram diversos temas indicados, tais como, memes, infográficos, enciclopédias digitais, palestras digitais, videoclipes, contos digitais, poemas visuais, fotos, anúncios, propagandas, campanhas, notícias, etc., que variam nos diversos gêneros que circulam no ambiente digital.

Foi proposto para ser relatado um dos três projetos pedagógicos desenvolvidos ao longo da disciplina. Nesse caso, será relatado o número 2, desenvolvido na semana 7, em grupo com demais alunos. Os projetos didáticos e recursos da esfera artística, que têm como proposta projetos que mobilizem o uso de diferentes tecnologias a partir de tipos diversos que circulam na esfera artística: videoclipes, contos digitais, poemas visuais, fotos, *memes*, etc.

No trabalho desenvolvido em grupo foi dada como proposta o projeto focando em contos digitais, muito presente atualmente nas redes sociais, com caráter educativo, ou de crítica, para diversos segmentos da atualidade.

O projeto final ficou bem estruturado com grandes chances de ser implantado em uma escola. Neste trabalho tinha-se como resultado esperado que os próprios alunos pudessem produzir e enxergar o resultado final, podendo assim se auto avaliarem. Nele se buscava que cada aluno falasse, em vídeo, sobre o livro estudado e, posteriormente, que este aluno se avaliasse quanto às questões de dicção e postura frente ao vídeo feito.

## 2.7 Produção De Material Pedagógico

Nesta disciplina de Produção de Material Pedagógico foi possível compreender a necessidade da produção de material didático de forma clara e objetiva, ressaltando como o aspecto visual deve ser atrativo para um produto pedagógico, definindo um alinhamento das palavras do texto, produzindo um texto bem organizado, isso entre outras técnicas importantes para que seja um produto bem elaborado. Produto este que tem a capacidade de fazer uma comunicação entre o leitor e o material apresentado.

Conforme mencionado durante o curso, os alunos estão acostumados com a leitura de documentos e análise de imagens na televisão, nas redes sociais, entre outros meios de divulgação de trabalho. A comunicação visual tem grande importância na compreensão do texto, como o fazem os diversos trabalhos que nos trazem informação usando apenas a arte visual.

Esta disciplina teve como principal objetivo buscar desenvolver a criatividade de produção de material aliada ao desenvolvimento e aplicação destas técnicas em sala de aula (CEAD, 2018).

A atividade de diagramação de capa de revista foi realizada na semana 3, de forma individual. Nas atividades anteriores também foram propostas atividades semelhantes, com o intuito de elaborar a produção de material e definição clara dessas técnicas. A proposta foi de produzir uma capa de revista, com todas as suas características, tais como: código de barra, preço, chamadas, logos, entre outros elementos de uma capa de revista, tudo isto sendo feito no *PowerPoint*®. Este trabalho se tornou muito estimulante uma vez que foram desenvolvidos em um software que não tem esta função como premissa, isso incentivou a criatividade e a versatilidade do aluno.

A produção individual de uma capa de revista e, posteriormente, o fato de ser *postada* no fórum, com isso recebendo os comentários dos colegas, foi muito interessante e educativo. O resultado do trabalho, que se tornou muito interessante, teve uma produção no qual foi necessária a utilização de diversos elementos e também outros recursos gráficos, como a utilização de edição de imagem feitas no *Corel Draw*®, para a criação de código de barras online.

Este tipo de trabalho tem grande aplicabilidade em sala de aula, mesmo não necessariamente solicitando aos alunos que produzam uma capa de revista, mas sim por demandar que utilizem os conceitos para a produção de cartazes, folders, capas de livro, entre outras atividades.

## 2.8 Tecnologia da Informação e Comunicação II

Nesta disciplina de Tecnologia da Informação e Comunicação II foram apresentadas várias formas de uso da tecnologia e sua aplicação na educação, conceitos utilizados na educação, tais como as novas ecologias do saber, inovações sustentadas, disruptivas e metodologias ativas na educação, design da educação e seus recursos disponíveis. Foram apresentados vídeos educacionais de animações que podem ser elaborados de acordo com a necessidade de cada professor.

Para a implementação das TIC's nas escolas o que falta é mão-de-obra qualificada na área de tecnologia, com projetos elaborados para uso da tecnologia, os livros didáticos mais atuais com atividades propondo o uso da tecnologia, como a utilização do *Kanagrama*®, *Kenobala*®, *Geogebra*®, *ReC*® entre outros. A educação tradicional tem que evoluir, mudar os conceitos e métodos de trabalho, adquirir novas técnicas disponíveis e para isto já existem diversos recursos disponíveis. Segundo MORAES (1996, p. 58):

Uma ciência do passado produz uma escola morta, dissociada da realidade, do mundo e da vida. Uma educação sem vida produz seres incompetentes, incapazes de pensar, de construir e reconstruir conhecimento. Uma escola morta, voltada para uma educação do passado, produz indivíduos incapazes de se autoconhecerem como fonte criadora e gestora de sua própria vida, como indivíduos autores de sua própria história.

Devido aos conceitos apresentados na disciplina, foi discutido, em vários momentos, a necessidade de se desenvolver diversos métodos e técnicas, e de se buscar implantar novos conceitos de uso da tecnologia nas escolas, com propósitos e metas bem claras e objetivas. O desenvolvimento de atividades e elaboração de projetos utilizando as várias ferramentas ainda é muito difícil nas escolas por diversos motivos, tanto de insuficiências estruturais quanto de diferenças de cultura dos membros destas.

A atividade que foi proposta para ser relatada na disciplina de TIC II é uma evolução de outra atividade apresentada nas últimas semanas da disciplina Tecnologia da Informação e Comunicação I. Na primeira vez que foi desenvolvida a mesma foi realizada em grupo e se

fez necessário o uso de diversos recursos utilizados com *Hangouts*®, *GoogleDrive*® e produção de um trabalho em grupo.

Agora foi realizada a mesma atividade, porém realizada individualmente, na semana 9 com a elaboração de uma PAPI II. Nesta PAPI foi necessário a reelaboração da PAPI. Na PAPI II foi necessário incrementar o trabalho com o uso dos recursos apresentados nesta disciplina, bem como o uso da teoria da sala de aula invertida.

Desta vez foi percebido que todo trabalho pode ser melhorado, quando obtemos mais informações e construímos novos conhecimentos. Após todo o conteúdo estudado nas disciplinas do último bloco foi possível reelaborar o trabalho trazendo novos conceitos e técnicas para serem implementados e aumentar a possibilidade de motivar os alunos a incrementar mais os trabalhos desenvolvidos.

O trabalho final ficou bem elaborado e com a indicação de diversas técnicas apresentadas ao longo do curso. Através deste mesmo trabalho foi possível fazer uma análise comparando a necessidade de rever todos os trabalhos já existentes com a compreensão de que estes trabalhos sempre poderão ser melhorados com novas técnicas e recursos que a cada dia evoluem mais. O resultado esperado desta PAPI pode ser implementado nas escolas e pode ainda trazer diversos resultados positivos, como o incentivo aos alunos a buscarem novas formas de construir seu conhecimento, ainda, podem mostrar como produzir trabalhos diferentes e, assim, chamar a atenção quanto às diversas formas de trabalhos disponíveis.

## **2.9 Tecnologia da Informação e Comunicação I**

Através desta disciplina tomamos mais conhecimento da evolução da tecnologia no último século e como ela interfere atualmente em nosso cotidiano. E todas estas variedades de tecnologia a nossa disposição ficaram fascinados a praticidade do uso das TIC's tanto na educação quanto no nosso dia-a-dia aos adeptos da tecnofilia, ou podemos nós tornar contra a tecnologia e sempre argumentando por não apreciarmos ou não nós adaptamos a tecnologia que no denomina que temos tecnofobia (DEMO, 2009).

Ficou muito evidente que temos que buscar aliar a TIC com a educação em nosso cotidiano. A evolução da tecnologia, atualmente, é muito rápida, e estes avanços trazem benefícios muito importantes para toda a comunidade. Mesmo aqueles que são contra os

artifícios tecnológicos, hoje não conseguem ficar totalmente isentos de utilizar alguns itens tecnológicos no seu dia a dia.

Durante o período das duas semanas, onde todo o grupo contribuiu com experiências, artigos e opiniões, foi possível ver que as aplicações da tecnologia trazem grandes benefícios, mas têm que ser feitas de forma consciente e com metas bem definidas e, ainda, traçar de forma clara para que não se torne apenas como uma atividade de lazer dentro do ambiente escolar.

Foi levantada e discutida a questão da importância do apoio da comunidade escolar durante a implantação do projeto, bem como também o treinamento de todos os envolvidos para que se tenha sucesso durante todo o trabalho.

Este trabalho contribui para que, antes de propor qualquer atividade de tecnologia a uma escola ou a uma comunidade que não está acostumada com estas, é fundamental conscientizar e divulgar tudo o que será realizado, como deve ser realizado, quais as metas e os objetivos propostos, dessa forma, todos os envolvidos podem aproveitar e tirar benefícios da atividade. Um dos recursos do qual se fala foi a necessidade de se ter um roteiro de desenvolvimento, assim como também, da necessidade de, antes de iniciar uma atividade com recursos tecnológicos, ser feita conferência se todos os alunos têm conhecimento das ferramentas necessárias para desenvolver a atividade.

A atividade que será relatada foi desenvolvida em grupo durante as semanas 6, 7 e 8 da disciplina. Na semana 3 foram escolhidos os grupos e começou-se a discutir o tema proposto para o desenvolvimento da PAPI, que foi desenvolvida em grupo. Foi apresentado o vídeo mostrando os resultados do uso da tecnologia nas escolas e durante a semana debateu-se com o grupo sobre a opinião geral formada na semana 6. Foi necessário fazer um levantamento bibliográfico, fazer reuniões através do *Hangouts*® e debates no fórum. Foi criada uma pasta no *GooleDrive*® para compartilhar toda a documentação e texto estudado com o restante do grupo. Durante as semanas 7 e 8 foi elaborado um documento através do formulário do PAPI para desenvolver um plano de ação utilizando a tecnologia em sala de aula.

O trabalho final tornou possível refletir sobre as várias formas de utilização da tecnologia em sala de aula e as várias formas de trabalhar, multidisciplinarmente, temas



transversais ao conteúdo, que no caso deste trabalho foi “o uso consciente da energia” e como o mesmo influencia em várias matérias podendo ser abordadas. Este é um projeto que poderia ser usado por qualquer escola a fim de conscientizar seus alunos sobre o tema de economia energia.

### 3. PROJETO DE TRABALHO

O trabalho desenvolvido com os alunos do 9º do ensino fundamental para conscientização dos riscos presentes na rede de Internet e combate ao *Cyberbullying*, que pode ser definido como assédio virtual. O trabalho foi desenvolvido em etapas: apresentação do tema através de seminário, filme sobre o tema e pesquisa em laboratório, para posteriormente os alunos discutirem em sala e desenvolverem cartazes digitais para a campanha de combate a violência digital

#### 3.1 Tema

O *bullying* na era da digital. O Uso das TIC's para combater o *Cyberbullying* nas escolas.

#### 3.2 Título

Todos contra o *Cyberbullying*: O Uso das TIC's para combater o *Cyberbullying* nas escolas.

#### 3.3 Identificação de um Problema:

O *Bullying* passou das agressões físicas e psicológicas, para ser exposto de forma muito mais extensa e veloz no meio digital. Este tipo de violência agora é chamado de *Cyberbullying* e está se tornando um fenômeno crescente entre os jovens, que a cada dia vem se tornando mais nocivo no ambiente virtual (WENDT E LISBOA, 2014). Para que este tipo de violência se configure, é necessário que existam três agentes definidos, são eles:

- Quem a produz, o agressor, que muitas vezes possui um perfil violento, busca se tornar popular entre os colegas, é aquele que não consegue canalizar suas frustrações e raiva em um diálogo (SANTAMOURO, 2010);
- Além do agressor, há a necessidade de se ter o agredido ou a vítima, pessoas, muitas vezes, de perfil tímido e que se isola, que tem dificuldade de fazer amigos e, por isso, é “presa” fácil para os “valentões” (SANTAMOURO, 2010);
- Há ainda a necessidade de se ter uma plateia, que é o grupo de pessoas passível às agressões, que está disposta a acompanhar e, em alguns casos, a estimular mais ainda a violência, essa plateia vê e não faz nada em defesa da vítima, apenas observa (SANTAMOURO, 2010).

O ingresso de uma pessoa à internet, atualmente, começa ser feito cada vez mais jovem, por isso existe a necessidade de campanhas de conscientização para os riscos de estarem conectados, assim como é preciso disseminar as formas de se proteger legalmente contra os crimes presentes no espaço cibernético. A cada dia, mais alunos se conectam pela rede, se tornando vulneráveis ao assédio virtual, disponível no espaço digital.

O crescente aumento do acesso de crianças, adolescentes e adultos neste meio é devido ao fato que as escolas, e tudo que nos cerca, estão mais inseridos neste ambiente digital, com isso, todos estão vulneráveis aos ataques. Mesmo que os responsáveis pelas redes sociais orientem que as comunidades virtuais, tais como *Facebook*®, *Instagram*®, entre outros meios de interação social, somente devam ser usadas por pessoas acima de 13 anos, nem sempre ocorre desta forma (*FACEBOOK*®, 2018), (*INSTAGRAM*®, 2018). As crianças têm sido inseridas neste meio como se fosse mais uma brincadeira.

Por se tratar de um ambiente de aprendizado, está cada vez mais amplo e dinâmico diante das facilidades dos espaços virtuais, e está muito presente no dia-a-dia do ensino contemporâneo, fazendo-se presente no cotidiano dos alunos.

A escola tenha que “se reinventar”, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o professor se aproprie de gama de saberes advindo com a presença das tecnologias digitais da informação e da comunicação para que estes possam ser sistematizadas em sua prática pedagógica. (SERAFIM e SOUZA, 2011, p.20).

As informações a serem transmitidas aos alunos não precisam mais de um espaço físico, a realidade nos proporciona, atualmente, o espaço cibernético, e conta como um meio para aprender e ensinar. Existem vários meios de passar e adquirir conteúdo com o “mundo digital”. A forma de acesso ao conhecimento pelo espaço cibernético está se tornando extremamente mais ampla e autônoma da escola tradicional. Até a pouco tempo, os meios de adquirir informações se baseavam em livros, jornais e revistas. Porém, todo esse material em papel, está sendo trocado pelo material digital, trazendo como benefício a agilidade na obtenção da informação, fazendo com que o material impresso se torne ultrapassado. Essas informações chegam cada vez mais rápidas, elas são disponibilizadas para serem consultadas a qualquer tempo ou lugar, precisando, apenas, um aparelho com acesso à internet.

É mais fácil se conectar com os alunos através das redes sociais, *blogs* e aplicativos de comunicação, porém assim, todos ficam vulneráveis a questões de agressões psicológicas no

ambiente virtual. Esse tipo de violência, que tem ocorrido na sociedade contemporânea, será mais difícil de ser erradicada se os educadores não começarem a realizar campanhas nas escolas e a sociedade, como um todo, contribuir para impedir essas práticas violentas e conscientizar a todos das consequências que atos anônimos, de cunho violento, no que diz respeito ao emocional, podem causar às vítimas quando agredida.

A rede de internet passa a ser o elemento fundamental para a prática pedagógica atual. Permite que se realizem diversos trabalhos utilizando redes social e aplicativos de interação social como *Messenger do Facebook*®, *Instagram*® e *WhatsApp*®.

Os trabalhos, muitas vezes, são realizados através de grupos de comunicação digital. Durante essas experiências, já ocorreram casos em que alunos fizeram piadas sobre os colegas, comentários desnecessários com alunos que já sofriam *bullying* no espaço físico. Nesses casos, sempre devem ser orientados a que tais situações são desagradáveis como também passíveis de sanções penais e cíveis.

Uma situação teve relevância mais complexa quando um aluno publicou, em redes sociais, um vídeo de uma colega, que a deixava constrangida e fazendo com que sua imagem fosse manchada e, assim, foi constatado um assédio virtual, expondo a mesma em site na Internet. Neste momento, a internet que vinha sendo um aporte para a comunicação e ajuda na realização de trabalhos e para se tirar dúvidas, se tornou o grande vilão.

### **3.4 Levantamento de Hipóteses e Soluções**

O *Cyberbullying*, que é um tipo de violência realizada no meio digital, é uma evolução do *Bullying*, e pode ser definido como uma violência psicológica, proposital e recorrente, direcionada a um grupo ou indivíduo. Conforme Wendt e Lisboa (2014, p.42) “Em termos gerais, o processo de *cyberbullying* pode ser compreendido como um tipo específico de *Bullying* que ocorre através de instrumentos tecnológicos e, sobretudo, telefones celulares e internet”. É um tipo de violência psicológica, a qual deve ser combatida de forma eficaz e firme. Esse tipo de violência virtual, que está presente através do uso da tecnologia da informação e comunicação, tem como propósito prejudicar outras pessoas no ambiente virtual com resultados danosos no ambiente real.

Pode-se considerar como prática de violência digital qualquer ação feita no meio cibernético, isso pode ser desde o envio de e-mails, onde o remetente não quer receber o

determinado tipo de conteúdo, até violências direcionadas às pessoas com o cunho de difamar e prejudicá-las através de atitudes no meio digital. É um tipo de violência mais silenciosa, que pode ser caracterizada também como a divulgação de dados de um indivíduo no meio digital, mas pode também se fazer presente na forma de publicações que venha ridicularizar ou até mesmo difamar um indivíduo, e são considerados crimes contra a honra deste indivíduo. As agressões virtuais podem levar a atos extemos, tanto quanto, as agressões tradicionais. Pode-se definir o *Bullying* ou o *Cyberbullying* de acordo com a lei Nº 13.185, de 6 de novembro de 2015, conforme descrito:

Considera-se intimidação sistemática (bullying) todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com o objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas. Há intimidação sistemática na rede mundial de computadores (cyberbullying), quando se usarem os instrumentos que lhe são próprios para depreciar, incitar a violência, adulterar fotos e dados pessoais com o intuito de criar meios de constrangimento psicossocial (BRASIL, 2015, p. 1).

Para tais situações devem ser tomadas medidas eficazes para o combate ao assédio no ciberespaço. Para isso, é importante identificar como ocorre e propor atitudes para combater as práticas do assédio virtual, buscar descobrir os indícios deste tipo de violência e atuar no combate da mesma, realizando campanhas nas escolas e instruções de conscientização para os alunos, conforme descritos abaixo:

- I. Campanhas de esclarecimento sobre o tema como as consequências e causas de tais violências tanto para os agressores quanto para as vítimas;
- II. Informar sobre as leis e penalidades que estão sujeitos os agressores por causa da violência digital. Penalidades que podem ir desde multa, indenizações, medidas socioeducativas até a prisão para aqueles que forem maiores de idade, conforme código penal;
- III. Buscar o apoio da família e comunidade escolar para se conectarem e acompanharem a vida dos filhos no meio digital, orientando esses familiares sobre a importância e a relevância deste tipo de acompanhamento;
- IV. Medidas educativas e punições para quem comete tais crimes. Incentivar a denúncia nos órgãos competentes;
- V. As consequências, no que diz respeito às vítimas do *cyberbullying*, podem ir desde o transtorno psicológico, redução da capacidade cognitiva, evasão escolar, isolamento, até o suicídio, isso em casos mais extremos.

### 3.5 Mapeamento do Aporte Teórico-Científico

Para o combate ao assédio virtual é necessária a inclusão: dos pais, da escola e do poder público na era digital. A Lei nº 13./2015, que estabelece o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*), em seu art. 4º, coloca como objetivos e meios de concretizar esse combate com as seguintes medidas, entre outros: capacitar docentes e equipes pedagógicas para a implementação das ações de discussão, prevenção e orientação; implementar campanhas de conscientização; instituir práticas de conduta e orientação de pais, familiares e responsáveis; dar assistência psicológica, social e jurídica às vítimas e aos agressores (BRASIL, 2015).

Em muitos casos, as vítimas, não sabem como proceder em situações de assédios no espaço virtual e cabe à comunidade escolar realizar campanhas de conscientização, bem como orientar quais as características dos crimes, medidas para evitar e como proceder em casos de agressões.

A Internet é composta de inúmeros espaços como: blogs, redes sociais, sites de comunicação via web, e, a cada dia, mais e mais pessoas sofrem crimes virtuais, segundo Jahnke e Gaglietti (2012, p. 2), “essa mesma forma de violência ultrapassa os muros da escola e de universidade em que está presente: o *cyberbullying*, podendo ser chamado de *bullying* virtual, *bullying* digital ou *bullying* eletrônico”. É obrigação de todos combaterem um problema considerado de saúde pública. A forma de assédio virtual não atinge somente as crianças em seu círculo de amigos da escola, mas professores e qualquer adulto. As leis são muito deficientes em relação ao combate ao *Cyberbullying*, mas já existem algumas medidas jurídicas disponíveis. Segundo, Caetano (2017, p. 1018):

A violência como a utilização intencional de poder ou força física, na forma efetiva ou de ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou comunidade, da qual resulte ou possa resultar, com grande probabilidade, morte, dano físico e psicológico, perturbação do desenvolvimento ou privação.

É crescente o avanço da aplicação das TIC's no ambiente escolar. Atualmente é mais corriqueira a utilização de novas técnicas e conceitos na educação, tais como, conectividades, AVA, interatividade, e-mail, redes sociais, etc., e é através desse espaço digital que alunos, professores e a comunidade escolar, estão cada vez mais à mercê das diversas formas de crimes cibernéticos. O ensino digital é a nova tendência nas escolas, e está a cada dia mais sendo aplicado no ambiente educacional. A tecnologia trouxe diversos benefícios, mas na era digital o *bullying* tradicional obteve um *upgrade*, passando ao *cyberbullying*. Antes as

agressões eram apenas no círculo social, agora tonaram-se totalmente ativas na rede de computadores. Quem sofre o *Bullying* virtual fica exposto para toda a comunidade cibernética. É uma agressão psicológica de extrema gravidade e impacto negativo.

As consequências do *Cyberbullying* para o discente podem trazer diversos efeitos, como o que ocorreu com a “Baleia Azul”, que segundo Martins (2017, p.1):

Apesar de ser um grave problema de saúde pública, com tendência de crescimento nos próximos anos, pois acompanha a expansão de doenças como a depressão o suicídio ainda é um tabu. O silêncio que ronda o tema foi quebrado com a divulgação do Baleia Azul, o jogo virtual que envolveria o estímulo às mutilações corporais de jovens e até ao suicídio. O game virou tema de novela e mesmo de operação da Polícia Federal, que prendeu acusados de aliciar crianças e adolescentes por meio do Baleia Azul.

Fato que se tornou assunto no último ano, como tema de caso de assédio no espaço digital. Os agressores intimidavam e ameaçavam as vítimas que queriam sair do jogo. O jogo tinha o intuito do participante se matar ao fim do jogo, quando completasse o mesmo.

Além do suicídio de crianças e adolescentes, podem existir outras consequências. De acordo com Silveira et al (2016, p. 1) “Como resultado a vítima pode apresentar desinteresse pela escola, déficit de concentração e aprendizagem, queda do rendimento escolar e finalizando com a evasão escolar”, em casos mais graves, as consequências para a vítima podem levar a transtornos psicológicos graves.

A todo dia aparecem novas formas de agressão virtual através das redes sociais e aplicativos de conversação. Cabe a todos manter suas contas protegidas e não divulgar informações pessoais no *World Wide Web*. Devido ao grande alcance que a Internet possui e os efeitos do *Cyberbullying*, há a necessidade de se realizar campanhas para informar o que é, como se prevenir e as consequências que as vítimas podem sofrer com os ataques no *cyber* espaço.

### **3.6 Definição e Descrição do Produto**

A violência no ciberespaço vem crescendo gradativamente com o aumento significativo dos usuários conectados à internet. Hoje, praticamente, todos os alunos estão conectados, mesmo aqueles menores de 13 anos, embora não seja indicada a utilização nesta idade, de acordo com as políticas de uso das plataformas existentes. Devido ao acesso facilitado há uma grande gama de conteúdo disponível no ambiente virtual, porém este espaço não funciona apenas para o bem.

As pessoas aproveitam do anonimato e a dificuldade de serem identificadas escondidos através dos perfis *fakes*, das páginas comunitárias e dos *blog's* com pouca facilidade de se localizar o proprietário, para disseminar crimes psicológicos contra grupos minoritários. Colocando os alvos em situações vexatórias, para apoiar situações determinadas, repetidos e agressivos insultos são praticados por uma pessoa ou grupo com a finalidade de depreciar e agredir outros grupos de pessoas.

### 3.7 Processo de Elaboração

Este trabalho será realizado com os alunos do 9º do ensino fundamental, consistindo em desenvolver o trabalho nas seguintes etapas:

- I. Será realizada, juntamente com os alunos, uma divulgação do projeto com a explicação do tema trabalho, a importância da realização de campanhas para combater a violência online, as etapas a serem desenvolvidas no projeto e os resultados a serem alcançados. O intuito desta campanha é conscientizar os alunos quantas as responsabilidades implicadas ao usar a internet e os perigos que estão sujeitos ao se conectar;
- II. Levar os alunos a sala de multimídia para assistir ao filme *Bullying Virtual* (2012). A obra retrata a história de uma adolescente que ganha seu computador e cria um perfil nas redes sociais. Ela começa a sofrer *Cyberbullying* e busca superar o drama trocando experiência com outras vítimas;
- III. Solicitar pesquisa os alunos sobre o tema no laboratório de informática utilizando recursos de busca do *Google* e realizar uma mesa redonda. Os alunos serão levados para o laboratório de informática, o roteiro do APÊNDICE A. A intenção é que os alunos tragam o conhecimento adquirido no laboratório de informática e juntamente com a obra cinematográfica auxiliem durante o debate e diluam suas dúvidas entre os colegas;
- IV. Produção de cartazes no *PowerPoint®*, com o resultado das pesquisas realizadas no laboratório da escola e do debate em sala de aula. A intenção desta etapa do trabalho será instigar os alunos sobre os perigos e consequências de estar conectados. Eles deveram elaborar material para montar painéis na escola;
- V. Divulgação nas redes sociais, no *blog* e no *Youtube®*, para conscientizar mais alunos e pessoas além dos muros da escola.



### 3.7.1 Objetivo

Com a popularização da internet e a utilização das TIC's houve alteração no comportamento social, até então existente. As TIC's possibilitaram um estreitamento das relações humanas, o que provocou resultados positivos e negativos na sociedade. Há progresso no envio e recepção dos conteúdos com a interação virtual, mesmo com a extensão geográfica, os indivíduos estão mais próximos, mais conectados, informam-se dos momentos alheios pelo meio das redes sociais e aplicativos de mensagens, fazem intervenções em múltiplos setores e recebem notícias de acontecimentos em tempo real.

As redes sociais esta presentes na vida da maioria dos jovens, impedir o emprego deste mecanismo, pelos jovens, é o mesmo que destruir sua essência. O que ocorre são os adolescentes não estarem aplicando os recursos somente de forma positiva, estão praticando o *Cyberbullying*. A violência virtual atinge os jovens, de forma psicológica e emocional.

Pensando nos riscos e formas de prevenir o assédio virtual foi desenvolvido o presente trabalho, que tem como objetivo conscientizar aos alunos da turma do 9 ano, através de uma campanha, a ser realizada na Escola Estadual "Augusto José Vieira" para combate a violência virtual. Este trabalho será realizado por meio de estratégias que visam informar os conceitos e características da violência, mostrar como se defender e as consequências/sansões civis que o infrator está sujeito.

O projeto será realizado para coibir a disseminação de atos de *bullying* virtual e buscar um convívio melhor no espaço digital.

### 3.7.2 Desenvolvimento

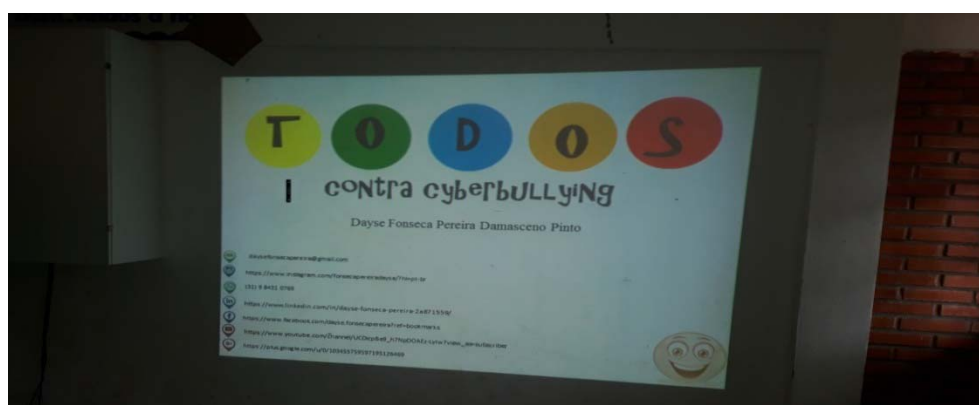
Devido a ser um tema muito atual e que necessita de campanhas de combate entre as crianças e adolescente. Foi proposto o trabalho de conscientização dos riscos deste tipo de violência pode trazer para as pessoas como graves depressões, suicídio entre outros.

A intenção é realizar uma campanha de combate à violência digital, onde os próprios alunos seriam incentivados a produzir o material para a campanha e posteriormente divulgá-los na rede social e entre os alunos. O trabalho será realizado com os alunos do 9º do ensino fundamental.

### 3.7.3 Apresentação do projeto

Foi apresentado o projeto para os alunos do 9º do ensino fundamental da Escola Estadual “Augusto José Vieira”, é esta a idade recomendada para começar a utilização das redes sociais. A apresentação do trabalho de combate à violência digital, os impactos para o agredido, e as consequências legais para os crimes de assédio moral. Nesta etapa foi realizada em forma de seminário para os alunos, utilizando o recurso de *Datashow*, conforme Figura 1.

Figura 1 – Apresentação do projeto contra Cyberbullying na escola.



Fonte: Autor

Juntamente com o seminário foi realizada a apresentação do filme *Bullying Virtual* (2012), para ilustrar como pode acontecer, através da obra cinematográfica. O filme tem como propósito fazer uma introdução dos impactos que as ações feitas na internet podem impactar na vida de uma pessoa.

Foi entregue aos alunos um roteiro de pesquisa, conforme APÊNDICE A, para eles buscarem se informar mais sobre o tema, através do acesso a internet para o debate entre grupos.

O propósito é que o aluno absorva as informações sobre violência no espaço digital, juntamente com a apresentação do filme e ao chegar à sala de aula para o debate encontram-se cientes do tema que será abordado. O propósito de sala de aula invertida e que o debate se torne o local de troca de informação com a mediação do professor, para diluir as dúvidas e estabelecer as atividades em conjunto.

### 3.7.4 Debate entre grupos

Segundo a pesquisa realizada, no laboratório a pesquisa do APÊNDICE A - Roteiro para Pesquisa *Cyberbullying*, disponibilizado após a introdução do tema para elucidar sobre o tema. Nesta etapa eles realizaram a pesquisa no laboratório de informática, em grupo.

Houve uma discussão em sala para apresentar o ponto de vista de cada grupo, como também debater a importância de se fazer campanhas, não somente nas escolas, como também nas redes sociais para conscientizar sobre o assunto.

Durante o debate os alunos falaram sobre a importância de divulgar informações sobre o tema.

As agressões virtuais são um fenômeno que vem crescendo, devido à falta de informação das vítimas porque é difícil identificar os agressores. Este tipo de violência pode ser considerado uma agressão sem face, pois muitas das vezes os agressores ficam escondidos através dos diversos perfis *Fake* e páginas anônimas.

Os comentários expostos pelos alunos durante o de o debate expuseram a preocupação de identificar as características do *Cyberbullying*. As características mais elencadas foram sobre a tipologia deste fenômeno, tais como:

- a. Roubo de identidade, quando o agressor através de diversos artifícios descobre dados da conta da vítima como: de redes sociais, bancos, e-mail e utiliza de tais informações para prejudicar e ameaçar as vítimas;
- b. Divulgação de informação com a criação de perfil, blog ou páginas anônimas na internet, com o intuito de colocar informações falsas da vítima, constrange-la ou lesar. Quando usa estes perfis com a intenção de ameaçar, coagir, humilhar, difamar ou caluniar;
- c. Envio de imagem\vídeos\ e-mail reais ou adulteradas através de softwares para inserir informações maldosas, manipuladas ou reais que coloque a vítima em situação vexatória;
- d. Envio de vírus através das diversas plataformas com o intuito de roubar dados, danificar dados, máquinas, ou até mesmo assédio com envio de mensagens constante;
- e. Como se defender das agressões virtuais e suas penalidades;

- f. Consequências psicológicas para as vítimas. Riscos para redução da capacidade de aprendizado, devido a depressões e isolamento social. Em casos mais agudos podendo levar ao suicídio;
- g. Como proceder, armazenar as provas e realizar o Boletim de Ocorrência na Polícia Civil.

Os diversos pontos abordados durante o debate, os tópicos acima foram os que mais foram argumentados.

### **3.7.5 Confeção de material para combate a violência digital**

O debate entre os alunos trouxe diversos pontos que se apresentaram importantes para criação de cartazes para a campanha de combate ao assédio virtual.

No laboratório de informática foram explicados os recursos do *PowerPoint*® para criação de cartazes, os alunos buscaram imagens em sites, como também textos e frases de combate à violência digital. A etapa de elaboração dos cartazes com a realização de trabalhos em grupos, com o auxílio da professora de língua portuguesa para correção dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos em laboratório.

Os trabalhos foram divididos em temas, para que não tivesse trabalhos semelhantes. Foram desenvolvidos 8 cartazes, que foram expostos no mural da escola conforme anexado aos resultados. Os trabalhos foram divulgados no *Facebook*, conforme mostrado nos print.

## **3.8 Resultados**

Devido à impossibilidade de desenvolver o projeto elaborado em tempo hábil, em função do período de licença maternidade<sup>1</sup>, busquei a cooperação da escola para concluir o trabalho que elaborei, tendo sido desenvolvido em conjunto com outro profissional. Este trabalho foi desenvolvido em parceria com o professor Thiago Thadeu, professor de Ciências da escola Estadual “Augusto José Vieira”, que inicialmente deveria ser entregue integralmente no dia 26 de agosto de 2018.

Como forma de apresentar os resultados do trabalho foi realizada uma entrevista com as observações do professor sobre os resultados da campanha. A entrevista foi feita por meio

---

<sup>1</sup> De acordo com a Lei 11.770, de 09 de setembro de 2008.

do aplicativo de conversação *WhatsApp*®, conforme mostrado na entrevista, na íntegra, no APÊNDICE B.

Durante a conversa com o professor, ele elencou os benefícios que a campanha obteve de conscientização quanto à responsabilidade que todos precisamos ter quando estamos conectados à rede de computadores e os riscos nela presentes. Ainda segundo o professor, ele vê que os alunos começaram a compreender que a Internet não é uma “terra sem lei” e compreenderam que todos estão passíveis de condutas e penalidades legais, caso cometam crimes no espaço cibernético.

O professor ressaltou que foi importante destacar que os alunos tiveram capacidade para identificar como ocorre o assédio virtual e como se proteger, além de compreenderem o processo legal para recolher provas válidas quando é necessário buscar ajuda legal.

O professor comentou que esta campanha deveria ter sido estendida a todos os alunos a partir do 6 ano, e não somente aos do 9 ano, assim como seus pais, uma vez que a cada dia eles estão interagindo mais cedo entre eles no meio digital. Mesmo as plataformas das redes sociais recomendam a idade de 13 anos para começarem a utilização, ele considera que muitos alunos em idade inferior já estão conectados e sujeitos aos riscos nela presente.

Os trabalhos desenvolvidos com os alunos no laboratório de informática foram utilizados para uma exposição no mural da escola e compartilhada nas redes sociais. Conforme a Figura 2 e Figura 3, ilustram *prints* da tela onde foi compartilhado um dos trabalhos de conscientização na rede de computadores.

Figura 2 – Print de tela de divulgação.



Fonte: Autor

Figura 3 – Print de tela de divulgação.

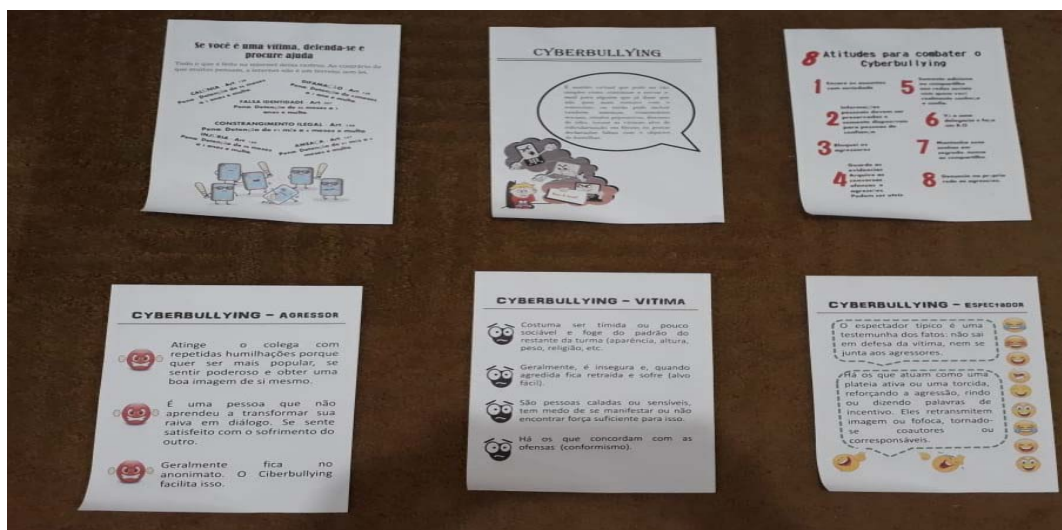


Fonte: Autor

Os mesmos trabalhos desenvolvidos pelos alunos que foram compartilhados no *Facebook*, também foram expostos no mural da escola, como forma de conscientizar alunos e funcionários que não participaram das atividades da campanha.

Conforme mostra a Figura 4, eles anexados ao mural da escola. Este trabalho foi proposto e elaborado pelos alunos durante a campanha de conscientização no laboratório de informática.

Figura 42 – Mural dos alunos.



Fonte: Autor

### 3.9 Conclusão

A utilização das inovações tecnológica nas escolas provoca grandes desafios relacionados à infraestrutura, recursos para implementação, capacitação de profissionais de ensino e resistência ao uso de novos conceitos a ser inseridos na educação. Sendo assim, existe a necessidade de conscientizar o público atual de alunos quanto aos riscos presentes no meio digital.

O trabalho proposto inicialmente necessitou ser alterado devido ao curto espaço de tempo para elaboração do mesmo. Na proposta inicial previa-se, além de cartazes, a criação de memes e a interação com os alunos em redes sociais, porém, ficou impraticável ao longo a execução do mesmo.

Durante o período de apresentação da atividade e da pesquisa em grupo, houve grande curiosidade sobre o tema, por parte dos alunos.

O trabalho contou com o uso da sala de multimídia para apresentação do mesmo em forma de seminário e apresentação do filme, contou ainda com o uso do laboratório de informática pelos alunos para pesquisa sobre o tema, da elaboração de trabalhos em grupo, postagem dos trabalhos nas redes sociais e, por fim, com a campanha de exposição dos trabalhos no mural da escola.

Neste momento, a adesão por parte da administração escolar e dos alunos foi primordial para o bom desempenho das atividades elaboradas através do uso da tecnologia para combater o *Cyberbullying*. Vale ressaltar também a disponibilização de painéis ao longo da escola para expor os trabalhos realizados.

Os resultados dos trabalhos elaborados pelos alunos tiveram grande visibilidade na escola e, uma vez que foram realizados com os alunos do 9º ano, foi possível conscientizar as outras turmas através do material produzido pelos alunos e afixados nos corredores da escola para a campanha.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Lei nº 13.185, 6 de novembro de 2015. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (**Bullying**) Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 nov. 2015. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/113185.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113185.htm)> Acesso: 16 de Ago. 2018.

CAETANO, Ana Paula et al. *Cyberbullying: motivos da agressão na perspectiva de jovens portugueses*. Educ. Soc., Campinas, v. 38, nº. 141, p.1017-1034, out./dez., 2017. Disponível <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v42n1/1517-9702-ep-42-1-0199.pdf>> acessado 22 nov. 2017

CARVALHO, Fernanda Antoniolo Hammes de. Neurociências e educação: uma articulação necessária na formação docente. Revista Trab. Educ. Saúde, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, p. 537-550, nov.2010/fev.2011.

CEAD. Princípios básicos do planejamento visual. 2018. Disponível <[http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/928047/mod\\_resource/content/2/2018%20-%20TICEB%20-%20Design%20Gr%C3%A1fico.pdf](http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/928047/mod_resource/content/2/2018%20-%20TICEB%20-%20Design%20Gr%C3%A1fico.pdf)> Acesso 22 jun 2018.

CONGRESSO BRASILEIRO INTERDISCIPLINAR DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, 2., 2016, Canoas, Rs. **PIBID COMO PROMOTOR DA SAÚDE DO ESTUDANTE: ‘Bullying’ em ambiente escolar**. Canoas: Unisc, 2016. 2 p. Disponível em: <<http://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/CBIPS/article/view/15909/3805>>. Acesso em: 17 nov. 2017.

CONGRESSO INTERNACIONAL DIREITO E CONTEMPORANEIDADE, 1., 2012, Santa Maria. O AVANÇO TECNOLÓGICO E OS CONFLITOS COMPORTAMENTAIS NAS REDES SOCIAIS – O CYBERBULLYING. Santa Maria, Sc: Mídias e Direitos da Sociedade em Rede, 2012. 12 p. Disponível em: <<http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2012/35.pdf>>. Acesso em: 17 nov. 2017

COSTA, Ivna Maria Mello; SOARES, Saulo Cerqueira de Aguiar. *Cyberbullying: a violência no ambiente virtual*. Piauí. 2010. Disponível <[http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.7/GT\\_07\\_07\\_2010.pdf](http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.7/GT_07_07_2010.pdf)> acessado 20 nov. 2017.



DEMO, Pedro. “Tecnofilia” & “Tecnofobia”. Boletim Técnico do Senac: a Revista da Educação Profissional, Rio de Janeiro, RJ, v. 35, n.1, p5-17, jan./abr. 2009. Disponível em: < <http://www.bts.senac.br/index.php/bts/article/view/251/233>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

ESPÍNDOLA, Rafaela. O que é a gamificação e como ela funciona?. Edools, 25. Ago. 2016. Disponível < <https://www.edools.com/o-qu-e-e-gamificacao/>> Vis. 16 fev.2018

FACEBOOK. Termos de serviço. 2018 Disponível < <https://www.facebook.com/legal/terms/update> > acessado 20 ago. 2018

GABRIEL, Martha. Educ@r A (r)evolução digital na educação. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2014.

GOVERNO FEDERAL. Ministério da Educação. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem s.** 2. ed. Brasília, DF, 2006. Disponível <[http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/914857/mod\\_resource/content/1/11\\_audiovisuais.pdf](http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/914857/mod_resource/content/1/11_audiovisuais.pdf)> ; Vis. 16 fev.2018

INSTAGRAM. Termos de serviço. 2018 Disponível < <https://pt-br.facebook.com/help/instagram/478745558852511>> acessado 20 ago. 2018

JAHNKE, L. T.; GAGLIETTI, M. O avanço tecnológico e os conflitos comportamentais nas redes sociais – o cyberbullying. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DIREITO E CONTEMPORANEIDADE, 1., 2012, Santa Maria, SC: Mídias e Direitos da Sociedade em Rede, 1, 2012, Congresso Santa Maria, 2012. p. 1-12. Disponível < <http://coral.ufsm.br/congressodireito/anais/2012/35.pdf> > acessado 27 nov. 2017

KAPP, Karl. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. 1. ed. San Francisco: Pfeiffer & Company, 2012.

MARTINS, Helena. Crescimento de ataques virtuais acende alerta sobre suicídio. O Tempo. Pará de Minas, 13 abr. 2017 < <https://www.otempo.com.br/capa/mundo/mais-de-100-mortes-podem-ter-rela%C3%A7%C3%A3o-com-desafio-da-baleia-azul-1.1460507>> acessado 14 set. 2018

MORAES, Maria Cândida. O PARADIGMA EDUCACIONAL EMERGENTE: implicações na formação do professor e nas práticas pedagógicas. **MEC: Em aberto EDUCAÇÃO A**

DISTÂNCIA, Brasília, ano 16. n.70, p. 57-69, abr./jun. 1996 Disponível <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me000705.pdf>> acessado 26 jun. 2018.

MOTA, Aparecida Letícia Oliveira, PINTO, Marla Lobôsko. Luz, smartphone, ação! O uso do aplicativo estúdio *stop motion* na alfabetização. In: MATTOS, Francisco, COSTA, Christine Sertão. (Org.). Tecnologia na Sala de Aula em Relatos de Professores. Curitiba: Editora CRV, 2016. cap.2.

OLIVEIRA, Rita de Cássia. Gestão Escolar Informatizada: dimensões administrativa, financeira e pedagógica. Material Didático. TICEB, FAGED, UFJF, 2018. Disponível <[http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/913504/mod\\_resource/content/1/DIMENS%C3%95ES%20ADMINISTRATIVA.FINANCEIRA.PEDAG%C3%93GICA%20E%20POL%C3%8DTICA.pdf](http://www.uab.ufjf.br/pluginfile.php/913504/mod_resource/content/1/DIMENS%C3%95ES%20ADMINISTRATIVA.FINANCEIRA.PEDAG%C3%93GICA%20E%20POL%C3%8DTICA.pdf)>; Acesso 27, fev. 2018

OLIVEIRA, Rita C.; TEIXEIRA, Beatriz Ainda como as paralelas: planos educacionais e o planejamento nas escolas. Revista Cadernos de Educação, Pelotas, RS, v.1, n. 56, p. 27-45, jan./abr.2017. Disponível <<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/8360/7514>>; Acesso 27, fev. 2018.

PENA, Anderson Córdova. **Um conceito para liderança escolar: estudo realizado com diretores de escolas da rede pública estadual de Minas Gerais.** Tese (Doutorado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2013. Disponível <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/2426/1/andersoncordovapena.pdf>> Acesso 27, fev. 2018

SANTOMAURO, Beatriz. **Cyberbullying: a violência virtual.** 2010. Disponível <<https://novaescola.org.br/conteudo/1530/cyberbullying-a-violencia-virtual>>; Acesso 20, set. 2018.