

**UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FAAC - FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PPGMiT - MESTRADO PROFISSIONAL EM MÍDIA E TECNOLOGIA**

LUIZA RIBEIRO MATTAR

**REVISÃO SISTEMÁTICA DE ESTUDOS SOBRE DIREITOS HUMANOS NAS
MÍDIAS DIGITAIS**

BAURU

2018

LUIZA RIBEIRO MATTAR

**REVISÃO SISTEMÁTICA DE ESTUDOS SOBRE DIREITOS HUMANOS NAS
MÍDIAS DIGITAIS**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia (PPGMiT), da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Mestre em Mídia e Tecnologia, sob a orientação do Prof. Dr. José Luís Bizelli.

**BAURU
2018**

Mattar, Luiza Ribeiro.

Revisão sistemática de estudos sobre direitos humanos nas mídias digitais / Luiza Ribeiro Mattar, 2018

134 f.: il.

Orientador: José Luís Bizelli

Dissertação (Mestrado)-Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2018

1. Direitos Humanos. 2. Mídia Digital. 3. Alfabetização Midiática e informacional. 4. Educação em Direitos Humanos. I. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho". Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE Mestrado DE LUIZA RIBEIRO MATTAR, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 01 dias do mês de março do ano de 2018, às 14:00 horas, no(a) Sala de Reuniões da Seção Técnica de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. JOSE LUIS BIZELLI - Orientador(a) do(a) Departamento de Antropologia, Política e Filosofia / Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras - Câmpus de Araraquara, Profa. Dra. CAROLINE KRAUS LUVIZOTTO do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - UNESP/Câmpus de Bauru, Profa. Dra. JULIANA IZAR SOARES DA FONSECA SEGALLA do(a) Ciências Jurídicas / Faculdade de Ciências Jurídicas de Jaú, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE Mestrado de LUIZA RIBEIRO MATTAR, intitulada **REVISÃO SISTEMÁTICA DE ESTUDOS SOBRE DIREITOS HUMANOS NAS MÍDIAS DIGITAIS**. Após a exposição, a discente foi arguida oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.

Prof. Dr. JOSE LUIS BIZELLI

Profa. Dra. CAROLINE KRAUS LUVIZOTTO

Profa. Dra. JULIANA IZAR SOARES DA FONSECA SEGALLA

Dedico este trabalho à minha irmã Patrícia Ribeiro Mattar Damiance e minha tia Telma Maria Ribeiro pelo apoio e companheirismo; à minha família; à minha Professora Orientadora Metodológica Regina Celia Baptista Belluzzo, ao meu Orientador e grande mestre Prof. Dr. José Luís Bizelli, que viu em mim uma oportunidade de construção do conhecimento e retorno social.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, Prof. Dr. José Luís Bizzelli, por me apresentar uma oportunidade de pesquisa e acreditar na minha capacidade; pela confiança, por todos os apontamentos e ensinamentos que conduziram na realização desse trabalho.

Um agradecimento especial à Profa. Dra. Regina Celia Baptista Belluzzo, pelo direcionamento e apontamentos decisivos para a elaboração do meu relatório de qualificação através da disciplina de Seminários de Pesquisa I; mas, principalmente, pelos ensinamentos metodológicos passados de maneira genialmente didática e amorosa, como nos ensinou o Grande Mestre Paulo Freire.

Agradeço à minha irmã, Profa. Dra. Patricia Ribeiro Mattar Damiance, pelo apoio e acolhida durante todas as etapas de realização desta empreitada; à minha tia, Psicóloga M^a Telma Maria Ribeiro, sempre presente em todos os momentos.

Aos meus pais, irmãos, namorado, cunhada, cunhados e sobrinhos, pela compreensão da importância e do significado de uma pós-graduação *Stricto Sensu* numa das maiores Universidades Públicas do Brasil e do mundo.

Sinto-me grata pelo auxílio e apoio dos Profs. Drs. do Programa de Pós-Graduação em nível de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica da Unesp, Campus de Bauru, Profa. Dra. Vera Lúcia Messias Fialho Capellini e Dr. Antônio Francisco Marques, pela oportunidade de parceria em congressos, trabalhos e minicursos.

Agradeço à Divisão Técnica de Biblioteca e Documentação do Campus de Bauru, na figura de seus funcionários Breno Attoni, Silvia Yassuda, Ricardo Fernandes, Sergio Crispim, Patricia Pereira e Janaína Damada, pelo serviço prestado com eficiência, zelo, cordialidade e paixão.

Sou grata à minha irmã M^a Marina Ribeiro Mattar pela revisão ortográfica em língua portuguesa e à minha prima Dra. Leila Axcar pela elaboração do abstrat em língua inglesa.

Também não posso deixar de me lembrar dos professores do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, Dr. Denis Porto Renó, Dra. Letícia Affini, Dr. Antônio Magnoni e Dr. Juarez Tadeu de Paula Xavier, que em muito contribuíram para os meus avanços na área de comunicação.

“Viver é como remar contra a corrente:
quando não se avança, retrocede”

TOPIC

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Matriz Curricular de AMI.....	42
Figura 2	– Teoria da ilusão da maioria.....	61
Figura 3	– Gráfico de utilização de celulares por condição de estudante (2013-2015).....	63
Figura 4	– Imagens da campanha publicitária do Produto Dove....	83
Figura 5	– Publicidade do Papel Vip Black.....	83
Figura 6	– Imagens de celebridades em apoio a causa Bring Back our Girls.....	85
Figura 7	– Depoimentos no Instagram de Cameron Russell sobre os crimes sexuais na indústria da moda.....	87
Figura 8	– Declaração de Trump no Twitter.....	88
Figura 9	– Suspensão temporária da conta de Trump no Twitter...	88
Figura 10	– Atrizes vestidas de preto como protesto aos abusos sexuais e as diferenças de salários em Hollywood.....	90
Figura 11	– Diagrama Belluzzo.....	97
Figura 12	– Etapas ou passos metodológicos da RSL.....	99
Figura 13	– Mecanismo de busca e seleção do material da RSL.....	102

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	- Direitos e comportamentos humanos.....	67
Quadro 2	- Características dos Direitos Humanos.....	70
Quadro 3	- Direitos Humanos.....	71
Quadro 4	- Distribuição da produção científica analisada sobre DH nas mídias digitais, segundo o ano de publicação do estudo, título da obra e relação com o objeto de pesquisa.....	104

MATTAR, L. R. **Revisão sistemática de estudos sobre direitos humanos nas mídias digitais**, 2018, 132 f. Dissertação (Mestrado Mídia e Tecnologia) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob a orientação do Prof. Dr. José Luis Bizelli, Bauru, 2018.

RESUMO

A internet, as redes sociais e as tecnologias da informação e da comunicação propiciaram novos espaços de defesa, promoção e lutas pela consolidação dos direitos humanos. No entanto, o ativismo político e os movimentos sociais convivem com mecanismos de inteligência artificial e sistemas de informação e comunicação que polarizam as informações e notícias gerando censura e desinformação. O pluralismo de vozes e a diversidade cultural propagada pela nova tecnologia informacional nos espaços digitais encontram barreiras nos algoritmos, big data, analfabetismo informacional e comunicacional e na manipulação das fontes. Cada vez mais, surge a necessidade de preparar o cidadão midiaticizado para o uso das novas ferramentas tecnológicas como forma de inclusão social e garantia de direito e proteção à liberdade de informação e comunicação. Este estudo buscou analisar a produção científica nacional e internacional sobre o tema direitos humanos nas mídias digitais sob a ótica da promoção, defesa e divulgação de direitos nos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais. Trata-se de uma pesquisa de natureza descritiva e exploratória que se alicerçou na Revisão Sistemática da Literatura. As perguntas norteadoras da revisão foram: Qual o atual estado da arte da produção científica nacional e internacional sobre os temas direitos humanos na mídia digital? Como os direitos humanos são abordados pela literatura científica nacional e internacional, no contexto da sociedade midiaticizada e nos espaços de comunicação? Como as mídias digitais podem contribuir para a construção do pluralismo de vozes, diversidade cultural, ativismo político, exercício dos direitos de informação e comunicação na era digital? A busca por estudos foi realizada na Scientific Electronic Library Online, no banco de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e na base de dados internacional Scopus. A equação de busca foi constituída pelos seguintes descritores: "Direitos Humanos" e "Mídia Digital". O operador booleano "AND" foi utilizado para combinação das palavras-chave nos bancos de dados. Para o desenvolvimento da pesquisa

foram considerados os seguintes critérios: 1) busca automática título por título, resumo por resumo; 2) seleção de estudos de qualquer natureza (revisão de literatura, estudos de caso, publicações em forma de carta e conferência, teses, dissertações e monografias), disponibilizados na íntegra, que mencionassem direta ou indiretamente o objeto de pesquisa, entre os anos de 2000 a 2017; 3) exclusão de publicações não disponibilizados na íntegra e 4) rejeição de estudos duplicados. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionadas doze publicações de um total de 772 disponíveis, na biblioteca e bases de dados. Notou-se uma produção científica ainda incipiente no Brasil e deveras tímida no âmbito internacional em se tratando de publicações indexadas na base de dados Scopus. Conclui-se que existe uma lacuna na produção científica nacional e internacional sobre o assunto. Essa lacuna impacta diretamente na compreensão do papel da mídia digital, da alfabetização midiática e informacional e da educação em direitos humanos na promoção e defesa de direitos nos novos espaços de comunicação.

Palavras-chave: Direitos Humanos. Mídia Digital. Alfabetização midiática e informacional. Educação em Direitos Humanos

MATTAR, L. R. **Systematic review of studies on the topic Human Rights in digital media**, 2018, 132 f. Dissertation (Professional Masters in Media and Technology Program) - Faculty of Architecture, Arts and Communication, Paulista State University "Júlio de Mesquita Filho", under the guidance of Prof. Dr. José Luis Bizelli, Bauru, 2018.

The internet, social networks and information and communication technologies have provided new spaces for advocacy, promotion and efforts for the consolidation of human rights. However, political activism and social movements coexist with mechanisms of artificial intelligence and information and communication systems which polarize information and news, generating censorship and misinformation. The pluralism of voices and the cultural diversity propagated by the new information technology in the digital spaces, find barriers in algorithms, big data, informational and communicational illiteracy and in the manipulation of sources. It becomes necessary to prepare the mediated citizen for the use of new technological tools as a form of social inclusion and guarantee of rights and protection to freedom of information and communication. This study aimed to analyze the national and international scientific production on the subject concerning human rights and digital media from the point of view of promotion, defense and diffusion of rights in the spaces of communication provided by digital media. It is a descriptive and exploratory research, based on the Systematic Review of Literature. The guiding questions of the review were: What is the current state of the art of the national and international scientific production on the human rights in digital media? How are human rights addressed by national and international scientific literature in the context of mediated society and in the media? How can digital media contribute to the construction of pluralism of voices, cultural diversity, political activism, use of information and communication rights in the digital age? The search for studies was conducted at the Scientific Electronic Library Online, at the Thesis Bank of the Coordination of Improvement of Higher Education Personnel and at the international Scopus database. The search equation was constituted by the following descriptors: "Human Rights" and "Digital Media". The Boolean operator "AND" was used to merge the keywords into the databases. For the development of the research the following criteria were considered: 1) automatic search title by title, summary by summary; 2) selection of studies of any nature (literature review, case studies, publications in the form of letters and conferences, theses, dissertations and

monographs), available in full, mentioning directly or indirectly the object of research, from 2000 to 2017; 3) exclusion of publications not available in full and 4) exclusion of duplicate studies. After applying the inclusion and exclusion criteria, twelve publications were selected from a total of 772 available in the library and databases. It was observed a scientific production still incipient in Brazil and insufficient in the international scope, when dealing with publications indexed in the Scopus database. It can be concluded that there is a gap in the national and international scientific production concerning the subject. This gap directly impacts the understanding of the role of digital media, media literacy and human rights education for promoting and defending rights in new communication spaces.

Keywords: Human Rights. Digital media. Media literacy and information. Education in Human Rights.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	21
2.1	REVOLUÇÃO DIGITAL: INTERNET, REDES, INTERFACE, CIBERCULTURA, CIBERESPAÇO, MÍDIAS DIGITAIS E SEUS USUÁRIOS.....	21
2.2	ALFABETIZAÇÃO MUDIÁTICA E INFORMACIONAL NA ERA DA REVOLUÇÃO DIGITAL.....	33
2.3	TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO MUDIÁTICA E INFORMACIONAL.....	45
2.4	DIREITO DIGITAL E EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS.....	64
2.5	MOVIMENTOS SOCIAIS ONLINE, ATIVISMO HASHTAG E DIREITOS HUMANOS.....	80
3	OBJETIVO.....	95
3.1	OBJETIVO GERAL.....	95
4	METODOLOGIA.....	96
5	RESULTADOS	104
6	DISCUSSÃO.....	106
7	CONCLUSÃO.....	118
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
	REFERÊNCIAS.....	120
	GLOSSÁRIO DA ERA DIGITAL.....	128

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de natureza quantitativa insere-se na linha de pesquisa um do Programa Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, campus de Bauru, intitulada Gestão Midiática e Tecnológica.

A relevância social e científica deste estudo se materializa no desvelamento do atual estado da arte da produção científica nacional e internacional sobre o tema Direitos Humanos (DH) nas mídias digitais. Observa-se, no Brasil, que o assunto é abordado mais intensamente pela literatura não acadêmica. No entanto, na área acadêmica, não existem estudos de revisão narrativa, integrativa ou sistemática publicados sobre o assunto, assim como as obras e publicações encontradas demonstram que o campo de estudo ainda não é suficientemente maduro.

O objetivo do estudo consiste analisar a produção científica nacional e internacional sobre o tema DH nas mídias digitais sob a ótica da promoção, defesa e divulgação de direitos nos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais.

Focalizando-se o tema desta dissertação, na sociedade contemporânea, os meios de comunicação social possuem papel extremamente relevante em razão do seu poder de influenciar as pessoas a construir narrativas, em novos espaços e mídias digitais, tais como: *Facebook, Blogs, YouTube*, entre outras (MCLUHAN, 2002; LEVINSON, 2013).

A mídia digital surgiu com o advento da revolução digital, que trouxe novas perspectivas e avanços tecnológicos no meio social: internet, redes, ciberespaço, cibercultura, linguagem midiática, interface, movimentos sociais nas mídias digitais, ativismos políticos e novas necessidades de aprendizagem para o domínio e vivências, no século XXI. Neste século, a comunicação midiática assumiu papel relevante na ampliação da percepção sobre o conceito, os saberes e as práticas relativas aos DH, provocando questionamentos sobre o que são e para quem são esses direitos. A mídia digital criou espaços públicos em que as liberdades de expressão, comunicação e demais direitos ganham novos contornos por meio do ativismo

político e dos movimentos sociais por garantia, promoção e defesa de DH (CRUZ, 2011; CRUZ; MOURA, 2012; CASTELLS, 2013).

Os excluídos, as minorias e os economicamente desfavorecidos encontraram nas mídias digitais a oportunidade de voz, vez e de espaço de expressão negados pela mídia tradicional. Embora existam censuras, filtros bolhas e controles da inteligência artificial o ativismo hashtag, os movimentos sociais (diversidade, igualdade racial, igualdade de gênero, liberdade de expressão, denúncias de abusos e crimes políticos, grupos antiterrorismo entre outros) encontram na internet lugar de visibilidade e publicidade global (CASTELLS, 2013; CÁDIMA, 2017).

Observando-se a literatura sobre o tema, Tombleson e Wolf (2017) relatam escassez de pesquisa crítica e empírica em multiculturalismo e mídia digital e de dados longitudinais sobre as mudanças culturais e políticas induzidas pelas mídias digitais em relação aos DH. A sociedade atual está impregnada por uma concepção simplista, positivista e categorizada sobre DH, relacionando-os quase que exclusivamente a questões normativas, jurídicas e constitucionais. Perpetua na esfera social a ideia “de que as coisas estão como estão porque assim é a vida” apoiada de forma velada ou não pelas forças hegemônicas da sociedade e rebatida pelas forças contra hegemônicas (CRUZ, 2011, p. 185). Nesse cenário, os direitos individuais e políticos se sobressaem sobre os direitos igualitários, que são regidos pela solidariedade e pela luta dos movimentos sociais, impedindo desde a compreensão ampliada do tema até a organização de estratégias de enfrentamento das problemáticas relacionadas à violação de direitos. Para o autor, torna-se imperioso a leitura crítica dos DH e a problematização dos contextos em busca de uma sociedade mais justa, igualitária e “armada” para lutar contra as forças opressoras do neoliberalismo.

Na construção social do conceito de DH coube ao sistema educacional garantir a formação do sujeito de direito e o usufruto da herança social e jurídica construída pela sociedade moderna. Durante as últimas décadas, com o advento e a consolidação da política neoliberal e das pressões impostas pelo sistema financeiro e de valores ao estado de bem-estar social, a escola foi perdendo espaço, subordinado suas concepções e práticas às políticas de mercado. Contra esse movimento, a Organização das Nações

Unidas (ONU), em 2005, desenhou e disseminou o Plano de Ação – Programa Mundial para a educação em DH, que foi adotado pelos países signatários da organização, tal como o Brasil (ONU, 2006, FERNANDES; PALUDETO, 2010).

Para Souza, M. (2005, p. 5), a escola, como Instituição que reflete a estrutura social e política de um país, seus conflitos e suas “[...] relações sociais de classe, de desigualdades e de concentração de renda [...]”, possui papel relevante, nesse contexto, cabendo a ela não só promover os princípios e valores inerentes ao respeito dos direitos e da diversidade humana, como expresso no Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos (PNEDH), mas também instrumentalizar a sociedade para o enfrentamento das diversas expressões de cerceamento de direitos. Esses papéis da escola devem ser imprimidos no Projeto Político Pedagógico (PPP) e precisam ser operacionalizados por meio da alfabetização midiática e informacional e por práticas educativas inovadoras, contextualizadas e alinhadas à construção de conhecimentos, na sociedade da informação e comunicação (BRASIL, 2007; WILSON et al., 2013).

Levinson (2013) afirma que é responsabilidade da escola capacitar os indivíduos para o uso das tecnologias, principalmente, quando a tecnologia se relaciona aos novos meios de comunicação em que os cidadãos midiáticos tanto podem consumir informações como podem eles mesmos produzi-las.

O preparo do cidadão para exercer seus direitos e deveres, no século XXI, precisa ser alicerçado, nos princípios e diretrizes da educação em DH, da alfabetização midiática e informacional, pois não basta conceder o acesso é preciso capacitar e alfabetizar o cidadão/usuário para o uso consciente das mídias digitais. Não basta dar um computador nas mãos de um jovem e imaginar que o nativo digital terá todos os meios capazes de desenvolver conteúdos, buscar informações e manter uma atitude ética na rede apenas pelo contato e acesso à internet. Sem a intervenção do Estado e da Sociedade Civil Organizada na criação de normatizações e reflexões sobre as condutas antissociais na rede fica difícil que a nova tecnologia propicie a construção de conhecimentos e valores humanísticos (PALFREY; GASSER, 2011).

Ilustrando-se a afirmação supracitada, por exemplo, como o automóvel, tecnologia importantíssima no século XX, não basta entregar as chaves do carro para que a pessoa possa dirigir, é preciso ensinar a dirigir e normatizar a utilização do veículo nas vias públicas de forma a proteger os pedestres, os outros veículos e próprio motorista. O mesmo ocorre com a internet. A sociedade – por meio dos processos educativos formais e informais - precisa alfabetizar os cidadãos digitais, e principalmente os nativos digitais, para o seu uso racional e responsável, pois, um simples toque no mouse pode gerar grandes e sérios problemas sociais, econômicos e políticos no ciberespaço e no mundo off-line. Um jovem, em seu computador ou celular, conectado às redes sociais pode *twittar* flagrantes de violência; compartilhar vídeos e fotos de agressões e violações de direitos, em grupos de *WhatsApp* ou em sua conta no *YouTube*; realizar transmissões ao vivo aos seus amigos do *Facebook* e tirar uma selfie com ato de violência como pano de fundo.

Diante desse contexto, busca-se responder a seguinte questão: como se configura a produção científica nacional e internacional sobre o tema direitos humanos nas mídias digitais? Tem-se como hipótese: a alfabetização midiática e informacional e a educação em DH podem contribuir para a divulgação, a defesa e a promoção de direitos nos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais.

Na tentativa de responder essa questão e validar a hipótese, realiza-se uma pesquisa descritiva e exploratória estruturada na Revisão Sistemática da Literatura. Cinco marcos de referência foram adotados, analisados e compilados, em seções. Na seção 2.1, intitulada “Revolução digital: internet, redes, interface, cibercultura, ciberespaço, mídias digitais e seus usuários” – apresentam-se os conceitos, as características e as denominações típicas da sociedade da informação e comunicação. Na seção 2.2 – “Alfabetização midiática e informacional na era da revolução digital” – elucida-se a necessidade de preparo comunicacional e informacional para o uso das mídias digitais e das tecnologias de comunicação. Na seção 2.3 – “Tecnologia da informação e da comunicação como ferramenta de alfabetização midiática e informacional” – apresenta-se a tecnologia da informação e comunicação como recurso didático-pedagógico. Já na seção 2.4, intitulada “Direito digital e educação em DH” discute-se os princípios do direito digital e a proposta, os

objetivos e as estratégias de promoção e defesa da cultura de DH preconizadas pela PNEDH e na seção 2.5 – “Movimentos sociais online, ativismo Hashtag e direitos humanos” explana-se sobre DH, mídias digitais, movimentos sociais e ativismo hashtag como ferramentas de empoderamento de grupos minoritários e emancipação do cidadão digital.

As próximas páginas apresentam os conteúdos de cada seção, organizados sob o tópico revisão de literatura.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Nesta seção, apresenta-se a fundamentação teórica sobre o tema DH nas mídias digitais, assim como os conceitos, termos e definições sobre o assunto.

Os conteúdos foram desenvolvidos e apresentados em subitens intitutados: 2.1 – “Revolução digital: internet, redes, interface, cibercultura, ciberespaço, mídias digitais e seus usuários”; 2.2 – “Alfabetização midiática e informacional na era da revolução digital”; 2.3 – “Tecnologia da informação e da comunicação como ferramenta de alfabetização midiática e informacional”, 2.4 – “Direito digital e educação em DH” e 2.5 – “Movimentos sociais online, ativismo Hashtag e direitos humanos

Os próximos parágrafos apresentam os conteúdos analisados e discutidos sob a ótica da promoção, defesa e divulgação de direitos nos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais.

2.1 REVOLUÇÃO DIGITAL: INTERNET, REDES, INTERFACE, CIBERCULTURA, CIBERESPAÇO, MÍDIAS DIGITAIS E SEUS USUÁRIOS

O século XIX foi uma época de transformações rápidas e definitivas na sociedade. A sociedade da informação e da comunicação com sua tecnologia de ponta e fluxo constante de informações pelas redes conectadas à internet modificaram as relações do sujeito com o mundo, atingindo várias esferas do comportamento humano. O mapeamento de *bits* (zero-um) ocupou praticamente todos os campos da sociedade contemporânea, desde as relações de trabalho, sociais, pessoais, familiares, culturais, políticas, de lazer, entre outras esferas, de forma a permear entre o analógico e o virtual, ou seja, entre o mundo real e o mundo virtual, criando uma zona entre o meio e a mensagem, como visionou McLuhan (JOHNSON, 2001).

A internet, segundo Castells (2000), é um espaço em que os usuários assumem a tecnologia em um processo muito próximo de criação e manipulação dos símbolos que culminou na valorização e apreciação da mente humana como recurso produtivo e não mais elemento decisivo no sistema de produção. A internet, os *gadgets* e as mídias digitais trouxeram novas

dinâmicas de acesso e domínio das tecnologias transformando a comunicação em um processo de produção e consumo de informações em tempo real, instantâneo e concentrada em grupos “fixados” em ambientes virtuais.

A expansão do ambiente digital se deu em razão de sua estruturação orgânica, ou seja, sua interconexão ilimitada, descentralização distribuída e multidirecional interativa, seus protocolos de comunicação e implementação distribuídos e suscetíveis de modificações, assim como governos de rede abertos e cooperativos e usuários produtores e consumidores da tecnologia nas redes conectadas à internet. A rede pode ser conceituada como um conjunto de pontos interconectados com conexões flexíveis, adaptáveis, dinâmicas, descentralizadas e de alcance global que permite, por meio de sua tecnologia, o acesso e domínio de grupo indeterminado de pessoas em tempos e espaços diversos (CEBRIÁN, 1999; JHONSON, 2001; CASTELLS, 2003; LEVINSON, 2013).

A sociedade em rede surgiu com a globalização do capital, os avanços nas telecomunicações e comunicações abertas, flexibilidade administrativa, produção e consumo acelerado e massificado. Uma das suas características mais marcadas é a possibilidade do usuário em alimentá-las e reconfigurá-las em um processo de coautoria com demais usuários da rede. Usuário e criador ocupam o mesmo papel, o que dinamiza os processos de realimentação das informações que circulam na internet com alcance local, regional e principalmente global. A informação até então controlada e restrita a grupos de pessoas e organizações com o advento da internet passa a ser global e irrestrita assumindo poder e controle da informação e da comunicação qualquer usuário da internet e das redes (CEBRIÁN, 1999; CASTELLS, 2003).

A importância da Tecnologia da Informação e da Comunicação, para o século XXI, se deu pela conscientização do descontrole dos meios de comunicação das mãos das mídias tradicionais, da modificação entre o tempo e o espaço e pela democratização das informações impulsionadas pelo fluxo contínuo de dados e informações trocados entre as máquinas e seus usuários pelas redes conectadas à internet (MARTINO, 2015).

Por dados compreende-se as ocorrências inseridas e captadas pelo computador como fonte de análise ou armazenamento. Os dados podem ser brutos (não estruturados) ou estruturados para a obtenção de uma informação.

Pode-se conceituar informação como um conjunto de dados relacionados a um fato, acontecimento ou fenômeno que corroboram o imaginário já armazenado na mente dos indivíduos e conhecimento como a análise crítica das informações e sua interpretação de forma a gerar aprendizado. Desta forma, a revolução das tecnologias da informação gerou a sociedade do informacionalismo em que a informação tornou-se ferramenta indispensável na geração de riqueza, no exercício do poder e na criação e domínio de novos códigos culturais. Portanto, o acesso, a confiabilidade, a qualidade e a construção da informação em conhecimento são contrapontos característicos da nova fase da humanidade (CEBRIÁN, 1999; MCLUHAN, 2002; PALFREY; GASSER, 2011; LEVINSON, 2013).

A nova tecnologia de comunicação, segundo Levinson (2013), permitiu ao usuário uma posição dupla diante da informação. Um novo processo de aprendizagem do domínio da tecnologia pelo uso e pela produção do uso (uso-produção-aperfeiçoamento pela modificação-uso-produção-modificação e assim por diante) exigindo o conhecimento de um novo idioma conceituado como interface gráfica. A representação da informação exige uma nova linguagem visual complexa representativa do mundo físico no mundo virtual (pastas, ícones, lixeiras, hiperlinks, hipertextos, e-mails, planilhas, entre outros) que quanto mais intuitiva, acessível e autoexplicável maior e mais eficiente torna-se a comunicação entre o usuário-computador.

A interface, para Johnson (2001), são as interações entre os usuários e computadores através de um *software*. A *interface* realiza a mediação entre as partes de forma com que ocorra a comunicação entre elas. O pensamento do usuário é organizado através de símbolos, imagens, sons e associações. A “máquina” apresenta uma programação de raciocínio e lógica expressado por minúsculos pulsos eletrônicos de zero e um (ligado-desligado). Para que ocorra a efetiva comunicação, o computador deve representar-se ao usuário em uma linguagem acessível. A interface torna o mundo prolífico e imperceptível de zeros e uns criando uma linguagem e vocabulário, como por exemplo: ciberespaço, redes de comunicação, desktops, “arrasta e solta”, “copiar e colar”. “fazer um *print*”, “surfear na rede”, “*Fake News*”, “*hoax*” (farsa), viral, *backup*, *attachment*, *wireless*, *cookies*, nuvem, *pixel*, *selfie*, *tags*, *spam*,

uplod, trojan, entre outros e a construção de um ambiente virtual denominado ciberespaços.

Johnson (2001) fazendo alusão a Doug Engelbart, um dos pioneiros da informação e da interface, demonstra que a investida de Engelbart através do princípio da manipulação direta do usuário com a interface gráfica por meio do teclado Qwerty - e mais tarde o mouse e a tela touch screen ou tela sensível ao toque (RENÓ, 2015) - foi fator de aproximação bem-sucedida entre a linguagem da “máquina” e a linguagem do usuário em razão da sua capacidade de autorrepresentação.

Para Johnson (2001, p. 18) “o enorme poder do computador digital contemporâneo depende dessa capacidade de autorrepresentação”. As representações da nova tecnologia recorrem às representações mentais de objetos mais antigos e já presentes no mundo real do usuário, como as lixeiras, pastas, carta do e-mail, entre outros, apenas trazendo as linguagens e a simbologia pré-existente para o ciberespaço ou mundo digital. Portanto, a rapidez com que essas associações evocam na mente do usuário atesta o sucesso da interface gráfica.

A interface, primeiramente criada para uso individual, atingiu com a explosão da internet espaços públicos e linguagens coletivas. Ela é meio para a interação, o ‘espaço’ do virtual. Ciberespaço para Martino (2015) é um espaço de interação nas redes de computadores onde há fluxo de dados digitais, sendo real em suas ações, mas virtual em sua localização. O sentido de “ciber” é atrelado ao ambiente, às comunicações, ao controle de sistemas, às tecnologias e às relações entre as informações (dados).

Martino (2015, p. 27) define ciberespaço como: “[...] reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos que se articulam em redes interconectadas de computadores”. Tratam-se de ideias, práticas, textos, ações em fluxos contínuos conectados por computadores, *smartphones* ou *tablets*. Já a cibercultura é a cultura como produção humana que ocorre em espaços conectados por computadores com complexidade, peculiaridade e diversidade em ambientes on-line.

O ciberespaço e a cibercultura expandem à medida que novos usuários (produtores-consumidores de conteúdo) ingressam no mundo virtual para troca de informações e conhecimentos, gerando comunidades virtuais e

inteligência coletivas; essa expansão é fruto do choque entre o que se faz na rede e o que se faz fora dela.

Para Lévy (1999), as características do ciberespaço são programas compartilhados como informações e instruções, codificações digitais e interfaces. A expansão do ciberespaço resulta da busca por novas experiências e comunicações coletivas sem a dominação e a mediação da mídia tradicional ou clássica atuando como espaço de exploração de culturas, economias, políticas e humanidades entre os usuários, em sua maioria jovens.

O autor intitula o ciberespaço como ambiente de interação da inteligência coletiva. Não é a inteligência erudita ou acadêmica, mas o conjunto de saberes compartilhados e criados por um coletivo, pertinente às necessidades básicas de um grupo ou comunidades, que vai desde uma simples receita de bolo a um complexo código de programação de computadores. A inteligência coletiva é constituída pela diversidade qualitativa de seus membros e pela articulação constante e contínua de informações com alta capacidade de adaptação e transformação perante novos contextos e situações.

As comunidades virtuais ou inteligências coletivas permitem a construção e o reconhecimento de diversos saberes de forma permanente, personalizada, flutuante, cooperativa e livre das homologações dos sistemas tradicionais de educação. O sistema árvores de conhecimentos, segundo Lévy (1999), são um conjunto de saberes construídos e compartilhados entre os membros de um grupo que favorecem os indivíduos, pois, não há barreiras e restrições de qualificações, profissões ou diplomas construindo para a geração de conhecimentos e a diversificação de competências em um fluxo rápido e constante de desenvolvimento pessoal.

As comunidades do ciberespaço, ou inteligência coletiva, trabalham com as informações (dados) em sua circulação, reconstrução, edição, modificação e reprodução. Todos contribuem de alguma forma para a construção da informação permitindo a propriedade coletiva de apropriação e transformação dos dados dentro dos princípios éticos da reciprocidade. Lévy (1999) também aponta que as comunidades virtuais, como no mundo físico, seguem regras éticas e morais de convivência. Embora a informação seja coletiva, sua utilização está condicionada a trocas e acréscimos, ou seja,

ninguém poderá se aproveitar da construção coletiva dos saberes sem que retribua ou alimente os dados.

A economia da dádiva, como denomina Rheingold (1997 apud MARTINO, 2015) é o compartilhamento gratuito de informações, sem atrelamento a nenhum poder econômico, em que os participantes das comunidades virtuais organizam os interesses e necessidades comuns em torno de debates, opiniões ou mobilização para defesa de direitos e ações sociais ou políticas.

Jenkins (2009), apropriando-se do conceito de Lévy (1999) entende convergência como inteligência coletiva e aponta como característica marcante o poder midiático permitido pelas mídias digitais (*Facebook, Instagram, YouTube, blog, vblog, WhatsApp, sites*, entre outros) aos consumidores-produtores. Este poder midiático, até então não presente nas mídias tradicionais ou velhas mídias (jornal impresso, rádio, televisão, revista impressa entre outros), trouxe ao consumidor mais autonomia, alternatividade e direito de participar da cultura e dos fluxos midiáticos segundo suas próprias condições. A nova mídia, ou mídia digital, possibilitou mais poder para o consumidor nos campos culturais, políticos e principalmente econômicos.

Convergência reúne processos tecnológicos, mercadológicos e culturais fortemente alimentados pela participação ativa dos consumidores midiáticos. As novas mídias e a sua possibilidade de recriação-construção da informação pelo usuário propiciaram mudanças estruturais nas comunicações em relação a antiga posição de passividade do receptor das mídias tradicionais para uma posição mais ativa de receptor-produtor de conteúdos digitais, o que facilitou o encontro dos interlocutores com interesses comuns e a construção de uma identidade coletiva fluída, líquida no mundo virtual (JENKINS, 2009).

A interação entre os interlocutores permeia as trocas e interesses sobre as informações. A participação pressupõe os processos de informações e sua distribuição por compartilhamentos (MARTINO, 2015). Podemos explicar os agrupamentos através das mídias digitais pela teoria da comunidade virtual de Rheingold (1997 apud MARTINO, 2015) como o agrupamento formado a partir de ideologias, interesses, intenções, disponibilidades, conhecimentos que interagem por meio das mídias digitais e recursos tecnológicos em que os participantes estão em tempo e lugares diferentes.

A facilidade de mobilização pelas mídias digitais permite que grupos com interesses semelhantes formem comunidades a fim de criar, distribuir, compartilhar, recriar as informações e ações no mundo real ou no mundo virtual, o que colabora para a construção de suas próprias identidades digitais. As identidades são construídas a partir das tensões e nas dinâmicas das relações sociais em que cada indivíduo busca sua essência e afirmação de identidade. Ao assumir uma identidade virtual e cultural no ciberespaço, o participante da comunidade adota uma postura política. Os domínios dos códigos, das tecnologias, das linguagens do mundo digital investem os participantes do poder contemporâneo (MARTINO, 2015).

As identidades virtuais reúnem-se nas redes sociais onde os vínculos entre os participantes são fluidos, rápidos, momentâneos e desfeitos da mesma maneira em que foram criados, com simplicidade e desprendimento no espaço-tempo (BAUMAN, 2001). As redes sociais, onde esses usuários se encontram, são os pontos de contato facilitados pela flexibilidade da sua estrutura horizontal, dinâmica e sem hierarquia, que envolve as mídias digitais conectadas à internet (MARTINO, 2015).

O termo rede sociais é referente a um agrupamento social on-line (virtual) dedicado a todos os tipos de interesses e atividades no ciberespaço. As redes são formadas a partir de interesses e necessidades comuns dos seus usuários para a troca de informações, ideias, materiais gerando compartilhamento de conhecimentos e engajamentos sociais, políticos e culturais (MARTINO, 2015).

Bauman (2001), em sua obra *Modernidade Líquida*, relata uma sociedade contemporânea em que as relações humanas são líquidas, modificáveis, moldáveis, sem padrões rígidos e fechados e que o tempo e o espaço apresentam significados desterritorializados.

O tempo e o espaço são representados e compreendidos de forma que o espaço possa ser superado pela tecnologia, aproximando ambientes distantes e que a velocidade seja fator determinante de interação. Pode-se considerar que:

O tempo não é mais o "desvio na busca"; e assim não mais confere valor ao espaço. A quase-instantaneidade do tempo do software anuncia a desvalorização do espaço. Na era do hardware, da modernidade pesada, que nos termos de Max Weber era também a era da racionalidade instrumental, o tempo era o meio que precisava ser administrado prudentemente para que o retorno de valor, que era o espaço, pudesse ser maximizado; na era do software, da modernidade leve, a eficácia do tempo como meio de alcançar valor tende a aproximar-se do infinito, com o efeito paradoxal de nivelar por cima (ou, antes, por baixo) o valor de todas as unidades no campo dos objetivos potenciais (BAUMAN, 2001, p. 105).

A modernidade instaura uma nova visão sobre o tempo-espaço na medida em que técnicas e tecnologias modificam sua relação com o mesmo. O tempo agora dinâmico, flexível e rompido pelos novos meios de comunicação e pelo uso de novas tecnologias digitais e o espaço encurtado pelas máquinas informacionais ou eletrônicas constituem, segundo Bauman (2001), a era do *software*. A percepção do tempo modificou-se como advento da eletrônica, através de uma comunicação eficiente, veloz e em tempo real, facilitada pelos aparelhos celulares e *softwares* de comunicação.

O compartilhamento de dados de forma digital combinado com a integração em redes e conexões descentralizadas, tais como a internet e as redes sociais, permitiu a criação de um novo ambiente cultural e de novas relações entre as mídias digitais e a sociedade, impregnada com a produção colaborativa e o seu novo papel de consumidora e produtora de informações e de conteúdo. As mídias digitais são interativas, participativas e democráticas (*Facebook, YouTube, Instagram, Soundcloud, Twitter*, entre outras). Os consumidores-produtores de informação encontram no ciberespaço ambiente propício para novas linguagens, culturas, entretenimentos e participação ativa política, econômica e social (MARTINO, 2015).

Os novos meios de comunicação integraram o ciberespaço com o mundo físico tornando-os integrados e colaborativos. No entanto, não basta um veículo de comunicação fazer uso das mídias digitais para que haja interação; para que o usuário seja produtor é preciso criar um espaço dentro da plataforma para que ele também participe. Levinson (2013) considera que veículos assim, embora participem das novas mídias, se assemelham mais com as antigas mídias.

O poder de mobilização social das redes através do movimento de dentro para fora do ciberespaço é uma das características marcantes da sua capacidade de agregação e manutenção de usuários pela possibilidade de participação por meio de dispositivos como celulares, tablets e computadores permitindo aos usuários as trocas de informações e compartilhamento de conhecimentos além das barreiras de tempo-espaço. Essa participação é bastante representativa e significativa quando é feita através das redes, com as chamadas novas mídias.

As principais características das novas mídias citadas por Levinson (2013) são: gratuidade; consumidor-produtor de conteúdo; elaboração participativa e colaborativa de informações pela web; interação entre os meios de comunicação antigos e novos (Televisão ↔ *YouTube* ↔ Rádio ↔ *Facebook* por exemplo).

Já Martino (2015), em síntese, acrescenta outras características, tais como:

1. Representação numérica: são códigos digitais de zero e um (pixel) que permitem a manipulação ou programação da mídia;
2. Modularidade: os componentes das mídias digitais podem ser desmontados, reorganizados, recombinaados em uma sequência infinita de possibilidades combinatórias;
3. Automação: é a capacidade do software de todas decisões e executar tarefas automaticamente de acordo com as informações oferecidas pelo usuário. A automação personaliza conteúdos, antecipa ações futuras e elabora análise de atuação através da interação automática da máquina com o usuário;
4. Variabilidade: é a possibilidade constante e imediata de modificação instantânea de conteúdos e informações dependendo do fato ou da circunstância ocorrida. Nada está acabado, podendo gerar infinitas versões substituíveis. A linguagem do fluxo e a personalização permitem ao usuário criar e reproduzir conteúdo com novas versões e de maneiras alternativas;
5. Transcodificação: é a transformação da mensagem da mídia em dados de computador em uma interface reconhecível e comparativa com o mundo físico do usuário (lixeira, pasta, arquivo, ícone entre outros). A

linguagem da cultura humana é traduzida e organizada de acordo com a linguagem do software de maneira que uma interfira e influencie na outra.

A midiatização é um fenômeno em que a mídia ocupa uma posição de interação e contato com todas as esferas dos comportamentos humanos modificando-os (MARTINO, 2015). A Sociedade midiatizada discute e vivência o ciberespaço e as informações trocadas no mundo on-line de forma que o mundo real e o mundo virtual deixam de ser dimensões separadas da vida humana seguindo a lógica das mídias.

A adaptação à lógica da mídia modificou a maneira que habitualmente a sociedade interagia, surgindo efeitos sobre a vida das pessoas e suas comunicações. A mídia digital ocupa um lugar de destaque na vida do usuário, redefinindo seu papel nas relações políticas, culturais, sociais e econômicas através do consumo e produção dos seus conteúdos.

De acordo com Martino (2015), a midiatização direta ou forte é definida quando no mundo real uma atividade ou serviço deixa de ser realizado para que exista somente através da mídia como, por exemplo, a conta corrente digital. Já a midiatização indireta é a inter-relação entre as várias mídias de modo que uma influencie e complemente a outra como, por exemplo, um QRcode.

Importante ressaltar que na sociedade midiatizada o conceito de política adquiriu novas dimensões. A palavra política empenhada no ciberespaço representa a manifestação de grupos em busca de direitos e reconhecimento de identidades (MARTINO, 2015). As diversas lutas, embates e manifestações das comunidades virtuais em relação aos problemas sociais, econômicos e políticos tornam o espaço virtual um ambiente de engajamento e visibilidade social.

Aparecer em público, diante das mídias digitais, representando uma identidade construída no mundo virtual e reivindicar direitos no ciberespaço caracteriza-se na nova sociedade da informação um ato político. A participação política na rede é facilitada pela inexistência de filtros e controles; facilidade e extensão do acesso, superação do espaço/tempo entre os participantes, oportunidade de voz, interatividade e interação e comodidade de acesso (MARTINO, 2015).

A internet faz a vez da praça pública e transforma-se em um espaço democrático para troca de ideias, informações e comunicação entre os cidadãos. A nova praça pública é povoada, principalmente, por um grupo característico de pessoas com seus aparelhos móveis, computadores pessoais e habilidades tecnológicas aprimoradas pelo uso e reprodução de informações que são denominados por Palfrey e Gasser (2011) como nativos digitais. Estes são categorizados aqueles que nasceram após 1980 e que têm acesso às tecnologias digitais como sua nova forma de interação social, cultural, política, economia e relacional influenciada pela internet.

A vida moderna, em todos os seus aspectos, foi transformada pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) criando novos hábitos, linguagens, símbolos, atitudes, ações e interações que separam gerações entre analógicos e digitais. Podemos descrever, segundo Palfrey e Gasser (2011) três grupos diferentes de pessoas em relação a forma como processam, interagem e participam das redes e da nova tecnologia:

1. Colonizadores digitais: são aqueles que nasceram e cresceram em um mundo analógico com interações reais com os objetos e as pessoas e que, embora não participem ativamente do mundo digital, ajudaram a moldá-lo;

2. Imigrantes digitais: são aqueles que, embora tenham nascido na era digital, permaneceram na zona cinzenta entre dois mundos (analógico-digital), em um constante reaprendizado do uso das novas tecnologias. O mundo real com interações presenciais e físicas constitui fator decisivo de estilo de vida e representação pública;

3. Nativos digitais: são aqueles que o ambiente virtual é mais forte e realístico do que o ambiente físico. O ambiente analógico não faz parte de sua experiência de vida e não há qualquer diferenciação entre ciberespaço e o mundo real, como também, entre sua representação privada e pública on-line e off-line. São extremamente hábeis no domínio das tecnologias informacionais e mecânicas (*softwares-hardwares*) e utilizam linguagem e expressões da rede. A criatividade, o empreendedorismo, a habilidade de multitarefas, a forma como interagem com o tempo-espaço e relacionam-se com as pessoas diferem em muito do mundo analógico e das gerações passadas, pois, a mediação entre os usuários é realizada pelo uso da tecnologia (usuário ↔ internet ↔ computador ↔ celular ↔ usuário).

Segundo Palfrey e Gassers (2011) os nativos digitais estão constantemente conectados e utilizam as informações de forma maleável, controlando e reconfigurando de acordo com seus novos interesses, como também, interferindo nas mídias digitais através de informações, compartilhamentos e produção de material audiovisual.

A informação está na rede e não no mundo físico e analógico para os nativos digitais. Desta forma, constroem seus conhecimentos e ampliam seus repertórios colaborativamente através do *Facebook*, *YouTube*, grupos de estudos on-line, *e-books*, periódicos digitais, *Google*, entre outros.

Os nativos digitais possuem uma única identidade no mundo físico e virtual, passam a maior parte do tempo utilizando as tecnologias digitais (não há distinção entre o on-line e off-line) e suas interações com os outros são mediadas pelos *smartphones*, *iphone*, computadores e *tablets*.

No entanto, a maneira de criarem, entenderem e moldarem as informações com linguagens, símbolos e culturas diferenciadas dos colonizadores e imigrantes digitais gera preocupação na sociedade em relação à condução da aprendizagem tecnológica e na formação cidadã dos nativos digitais na era informacional.

A compreensão dos riscos e responsabilidades do uso da internet, a noção de privacidade, intimidade, direito de opinião, direito de resposta e expressão artística, ideológica, política, religiosa, filosófica e cultural, o empoderamento pelo acesso e uso das tecnologias são questões que precisam ser levadas em conta diante da necessidade de preparo, orientação e inclusão dos nativos digitais na rede.

A alfabetização midiática e informacional¹ pode contribuir para a formação dos nativos digitais como ferramenta de proteção aos perigos e riscos vivenciados na internet e para desenvolvimento de comportamentos sociais desejáveis nas redes sociais, ou seja, a compreensão de DH e responsabilidades cíveis e penais de seus atos no mundo virtual pode propiciar uma utilização mais cidadã e democrática do ciberespaço. A apropriação social

¹ A terminologia sobre as habilidades e as competências nos ambientes digitais está em construção no Brasil. Desta forma, encontram-se vários pariformes, tais como: alfabetização midiática, alfabetização informacional, competência informacional, letramento informacional, fluência informacional, competência em informação, habilidades informacionais entre outros. CAMPELLO et al. (2008).

de novas tecnologias através de políticas e espaços públicos pode facilitar a inclusão digital no ambiente escolar e na sociedade.

Não se pode deixar de questionar a exclusão de um número muito grande, principalmente nos países subdesenvolvidos, de nascidos na era digital que não possuem nenhum contato com o mundo tecnológico e com as redes, os chamados analfabetos digitais (WILSON et al., 2013). Além do problema de acesso, há a dificuldade e falta de conhecimento sobre o uso, localização de informações, seleção de fontes, reprodução ética (respeito aos direitos autorais, propriedade privada, privacidade, entre outros) e na produção responsável, democrática, empreendedora de conteúdos pelos nativos digitais e imigrantes digitais. Cabe a escola proporcionar além de conteúdos como matemática, português, inglês, a alfabetização midiática e informacional em seus currículos como preparo para o exercício da cidadania digital.

A divisão digital (incluídos e excluídos) precisa ser combatida pela escola, apoiada por políticas públicas no combate ao novo e perigoso analfabetismo: o digital.

2.2 ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA E INFORMACIONAL NA ERA DA REVOLUÇÃO DIGITAL

O surgimento do computador e o uso do software ocasionaram um certo entusiasmo levando a crer no fim da escola e no desenvolvimento da aprendizagem individual, feita no próprio lar, por cada indivíduo. A escola não seria mais necessária, pois, a informação estaria disponível nas redes através do acesso livre. Os apaixonados pelo potencial revolucionário da tecnologia como Illich (1971), Seymour Papert (1980), Steve Jobs e Bill Gates contavam com a revolução computacional educacional como forma de aprendizado autônomo desvinculado da necessidade das instituições escolares. No entanto, não foi bem assim que ocorreu o desenvolvimento do processo tecnológico na sociedade. A escola como instituição ainda está de pé e concentra a maior parte do seu ensino e aprendizagem praticamente intocáveis diante das tecnologias digitais.

A mídia digital, a internet, os jogos de computador, as redes sociais permanecem fora do contexto escolar e as experiências, aprendizados e vivências nestes ambientes fazem parte apenas do domínio da cultura popular. Muitos professores e escolas apresentam uma posição cética sobre o uso da tecnologia computacional e que seu uso nem sempre representa formas novas e criativas de aprendizagem. Investimentos muitas vezes mal alocados, planejados e sem real apuração dos interesses da escola e dos professores desestimulam o seu uso. A obsolescência dos equipamentos e a falta de técnicos para a manutenção e atualização dos acervos também são fatores de desestímulo. Também devemos citar a forte resistência de alguns professores em se atualizarem ou se adaptarem às novas tecnologias, fundamentada pelo medo de serem substituídos pela máquina e pela possível perda de autoridade ou da posição sempre ocupada de detentor do conhecimento (BUCKINGHAM, 2010).

Cuban (1995 apud BUCKINGHAM, 2010) reflete que a verdadeira reforma educacional, inclusive as dirigidas pela tecnologia precisam contar com a participação ativa dos professores. O professor assumindo o papel de agente de liderança e mediador do conhecimento pode contribuir para o uso da tecnologia no ambiente escolar de forma crítica, reflexiva e voltada para o desenvolvimento de habilidades e competências indispensáveis na era da informação e da comunicação. Portanto, voltando o seu agir com um objetivo claro, sistematizado e galgado no conhecimento e domínio da tecnologia poderá auxiliar o aluno em seu caminhar formacional.

A juventude contemporânea em sua vida doméstica utiliza a tecnologia digital cotidianamente. Suas vidas estão permeadas e são definidas pelo seu uso. A televisão, os vídeos, os jogos de computador, a internet, os dispositivos móveis e o leque de *commodities* ligadas à mídia formam o consumo contemporâneo (BUCKINGHAM, 2010).

Todos os aspectos da vida dos nativos digitais, como suas interações sociais, amizades, atividades de lazer, de comércio, políticas, comunicativas e de aprendizado estão conectadas a uma cultura comum que é mediada pelo uso das tecnologias digitais (PALFREY; GASSER, 2011).

Esta juventude, os nativos digitais, diferentemente dos imigrantes digitais que precisam “apreender a vida do mundo digital” já nascem

conectados e inseridos em um espaço de códigos e linguagens digitais. Têm grande contato com o digital, fortalecendo o agrupamento de características próprias da geração, tais como: identidade digital única entre os dois mundos on-line e off-line; utilização das redes como ativismo cívico e participação política; não separação entre o mundo digital e o mundo concreto; tendências à realização de atividades multitarefas; relacionamentos, expressões de opiniões mediadas pela tecnologia; padrão de uso e acesso peculiar das informações; obtenção e utilização da informação, de modo diferenciado das gerações passadas, para a construção de seus conhecimentos; criatividade e arte através da tecnologia; tempo despendido no ambiente on-line extremamente significativo e a simbiose do humano com a máquina nunca antes experimentado pelos antepassados (PALFREY; GASSER, 2011).

Os nativos digitais entendem a informação como algo maleável que pode ser controlado e reconfigurado de inúmeras maneiras. Seu dia a dia é no mundo virtual, envolto por e-mails, jogos on-line, *blogs*, *websites* de notícias, baixando músicas de graça (frequentemente de modo ilegal), cuidando dos seus *neopets virtuais* (bichinho virtual), realizando compras e transações bancárias, relacionando com pessoas de todos os lugares do mundo com línguas e culturas diferentes, fazendo *selfies* e vídeos para suas redes sociais, pesquisando tarefas escolares, muitas vezes, através do recurso 'copia e cola' 'e da Wikipédia, exercendo seus papéis de *youtubers*, divulgando conhecimentos e consumindo informação on-line. Porém, qualquer jovem precisa de orientação, apoio e estrutura para a real compreensão do potencial da tecnologia digital, como a identificação de barreiras legais, éticas, morais e culturais. Há inúmeros riscos e ameaças reais no ambiente virtual, tais como o perigo da exposição inadequada que afeta a noção de privacidade (*nudes*, vídeos de relações sexuais, fotos íntimas, incitações ao suicídio, jogos que ferem a integridade física e a vida dos participantes como, por exemplo, o conhecido *baleia azul*); o *ciberbullying*; a apropriação ilegal de conteúdo, dados, vídeos e músicas; jogos violentos e antiéticos; predadores on-line (assassinos/psicopatas); pornografia; manifestações sexistas, racistas, homofóbicas e de todos os tipos odiosas; riscos financeiros, falsos sites de compra, golpes virtuais; dificuldade de acesso e localização de informações confiáveis, como as *Fake News*; entre outros riscos que exigem dos imigrantes

e colonizadores digitais uma maior aproximação e domínio das tecnologias e do mundo virtual para o exercício de suas responsabilidades paternas e, no caso da escola, pedagógicas (PALFREY; GASSER, 2011).

O descompasso entre professores com esses novos alunos digitais transformou a escola em um ambiente separado da vida dos nativos digitais, e muitas vezes, entediante e sem significado. A internet, a interface e as interatividades promovidas pelas mídias digitais, além de mudanças culturais, sociais, políticas e econômicas, resultaram, também, em mudanças nos padrões cognitivos cerebrais dos seus usuários (JOHNSON, 2001; GAIA, 2009).

Pode-se exemplificar essa modificação cerebral através da ferramenta hipermídia. A hipermídia, associada à internet, por meio de redes interligadas e mecanismos de memórias aleatórias em rede telemáticas e satélites são ferramentas de aprendizagem e modificação da informação multimídia através de linguagens, textos, sons, vídeos, imagens e mídias múltiplas em que cada usuário irá construir sua leitura com variado número de percursos representados por interfaces multidimensionais. A hipermídia aproxima-se das estruturas cerebrais do usuário em um ambiente que imita a capacidade humana de cognição e atuação cerebral de pensar e tomar decisões (NUNES FILHO, 2009).

Tanto a hipermídia, como as novas tecnologias digitais e recursos computacionais, exigem do aluno um papel mais ativo na busca de informações como também maior autonomia, flexibilidade cognitiva, construção e reconstrução da sua aprendizagem em razão da facilidade da navegação não-linear e das ramificações amplas entre as informações, através da utilização de diversos recursos (som, imagem, vídeo, jogos, entre outros). As formas tradicionais de ensino não englobam as novas metáforas advindas dos sistemas operacionais e das interfaces. Um novo vocabulário crítico e o uso de novas palavras advindas das novas linguagens midiáticas ingressa no ambiente escolar, assim como na sociedade como um todo, transformando irreversivelmente o processo de ensino-aprendizagem (GAIA, 2009).

Os processos de ensino-aprendizagem pouco abrangem a transmissão das informações e a construção de conhecimento através das TIC. Desta forma, a sociedade contemporânea, dentro dela a escola, encontra-se

em um processo de ajustes oriundo da interação com as novas tecnologias digitais e linguagens midiáticas predominantes nos diversos meios sociais, culturais e econômicos (BUCKINGHAM, 2010).

Discute-se, no ambiente escolar, como, quando e de que forma será realizada a inerente ação de transmitir os conhecimentos e informações diante deste novo contexto.

A informação e o conhecimento adquiriram novas roupagens provenientes da sua difusão pela internet, mídias digitais, ciberespaço e cibercultura. Para Mosé (2009) a informação antes armazenada em bancos de dados dá lugar a conteúdos móveis que exigem o aprimoramento cognitivo da análise, da coleta, do descarte e do compartilhamento. Portanto, o ser humano já não precisa de uma boa memorização já que os dados e as informações estão nas nuvens, no *pendrive*, na rede, na mídia digital, na internet. O conhecimento na era informacional é produzido em tempo real em redes móveis, ou seja, modifica-se a cada instante e de forma incontrolável e pode ser acessado por qualquer dispositivo móvel. Os dados estão disponíveis para todos e o acesso está democratizado por meio da internet. O conteúdo em si já não tem valor, mas aquele que o produziu apresenta uma nova forma de poder como fonte de criação. A informação é considerada poder e o acesso ao conhecimento o democratiza, pois, reinventa a relação do saber. Desta forma, a internet democratiza o poder, portanto, democratiza o saber.

As mudanças nas transmissões informacionais e comunicacionais modificaram também o processo de ensino-aprendizagem exigindo uma educação não mais calcada na memorização, mas no aprimoramento e desenvolvimento da capacidade de acessar, pensar, interpretar, compartilhar os dados (CASTELLS, 2003).

O novo papel da educação, no século XXI, deve proporcionar o pensar, o criar e, principalmente, capacitar o aluno para que ele seja uma fonte de criação de conteúdos e conhecimentos nas redes. A revolução pretendida baseia-se no pleno e irrestrito acesso aos conteúdos e não mais na repetição e memorização já sem utilidade nos tempos de *hardwares e softwares* (MOSÉ, 2009).

A internet e as Tecnologias Digitais de Comunicação (TDICs) são os grandes desafios do sistema de ensino, forçando novos papéis e posturas por

parte dos professores e alunos. O professor deve incorporar em sala de aula as novas tecnologias de forma que possa contribuir para a transmissão do conhecimento em face de um novo aluno que apresenta alterações em seus processos cognitivos oriundos da interação com o computador (JOHNSON, 2001; GAIA, 2009; NUNES FILHO, 2009).

Neste cenário, o papel desempenhado por docentes e discentes na construção do saber ganha novos contornos, pois, ambos são produtores-consumidores de informações e juntos estão aprendendo a lidar com o fluxo constante de dados, informações, notícias e ferramentas tecnológicas, na busca pela construção do conhecimento (LEVINSON, 2013).

A Alfabetização Midiática e Informacional (AMI) e as TIC podem contribuir para a nova missão do ambiente escolar, na forma com que busca preparar e formar sujeitos críticos, colaborativos, flexíveis as diversidades através do desenvolvimento da capacidade de comunicação e a resolução de problemas (PETEROSI, 2014).

As mídias e as TIC são canais em que os alunos utilizam para o acesso e consumo de informações. Em razão dessa importante função dos meios de comunicação e das ferramentas tecnológicas o objetivo da AMI é transmitir conhecimentos e contribuir para o domínio e apropriação do uso das mídias digitais, da internet e das TIC pelos novos cidadãos midiáticos (WILSON et al., 2013).

No entanto, para a construção de conhecimentos, é necessária a análise do fluxo de informação e dados de acordo com as funções da mídia, dos arquivos e dos provedores de informação. O conhecimento integrado, o qual se configura como uma atitude de aproximação com os princípios, valores, símbolos, crenças e habilidades sensório-perceptivas dos indivíduos inseridos na sociedade globalizada pode contribuir para o desenvolvimento AMI no ambiente escolar (CARBONELL, 2002).

A AMI representa uma nova área educacional de formação para as mídias e os canais de informação:

A alfabetização midiática e informacional incorpora conhecimentos essenciais sobre (a) as funções da mídia, das bibliotecas, dos arquivos e de outros provedores de informação em sociedades democráticas; (b) as condições sob as quais as

mídias de notícias e os provedores de informação podem cumprir efetivamente essas funções; e (c) como avaliar o desempenho dessas funções pela avaliação dos conteúdos e dos serviços que são oferecidos. Esse conhecimento, por sua vez, deveria permitir que os usuários se engajassem junto às mídias e aos canais de informação de uma maneira significativa. As competências adquiridas pela alfabetização midiática e informacional podem equipar os cidadãos com habilidades de raciocínio crítico, permitindo que eles demandem serviços de alta qualidade das mídias e de outros provedores de informação. Conjuntamente os cidadãos fomentam um ambiente propício em que as mídias e outros provedores de informação possam prestar serviços de qualidade (WILSON et al., 2013, p.16).

A capacitação para o uso das TIC é uma habilidade fundamental para que os alunos obtenham sucesso pessoal e profissional, participação política na rede e exercício da cidadania digital. Desta forma, para que a AMI seja fortalecida entre os alunos, é necessário que o docente também seja alfabetizado em mídia e informação.

Os professores alfabetizados em conhecimentos e habilidades midiáticas e informacionais terão capacidades aprimoradas de empoderar os alunos em relação a aprender a aprender, a aprender de maneira autônoma e a buscar a educação continuada. Educando os alunos para alfabetizarem-se em mídia e informação, os professores estariam respondendo, em primeiro lugar, a seu papel como defensores de uma cidadania bem informada e racional; e, em segundo lugar, estariam respondendo a mudanças em seu papel de educadores, uma vez que o ensino desloca seu foco central da figura do professor para a figura do aprendiz (WILSON et al., 2013, p. 17).

A alfabetização consiste em: alfabetização informacional, ou seja, a conceituação e articulação de necessidades informacionais; localização e organização da informação; acesso à informação; comunicação da informação e ética na sua reprodução e o uso das habilidades de TIC no processamento da informação. Alfabetização midiática abrange à compreensão do papel e das funções das mídias; a compreensão das condições sob as quais as mídias podem cumprir suas funções e avaliação crítica do conteúdo midiático à luz das funções da mídia, compromisso junto às mídias para a autoexpressão e a participação democrática e o uso das TDIC para a produção de conteúdo (WILSON et al., 2013).

A alfabetização informacional enfatiza o acesso e a avaliação do uso ético da informação, enquanto a alfabetização midiática o uso da mídia digital como autoexpressão, a compreensão das funções da mídia e análise do desempenho dessas funções.

A educação em alfabetização midiática e informacional aponta como competência o desenvolvimento de habilidade a partir de investigações e engajamento junto às mídias e os canais de informação independentemente da TIC utilizada pelo aluno tais como: produção e uso das mídias e da informação, conhecimento das mídias e da informação para discursos democráticos e avaliação das mídias e da informação.

O currículo para a formação de professores para a AMI, segundo Wilson et al. (2013) focaliza a combinação de competências (conhecimentos, habilidades e atitudes) voltadas ao uso de informações, preservação, armazenamento, reutilização, gravação, arquivamento e apresentação de informações em formatos utilizáveis; compreender, organizar e avaliar as informações; desenvolvimento de um processo de acesso, busca e definição de necessidades informacionais; conceitos de liberdade e independência editorial e jornalística; avaliação crítica da informação; contribuição das mídias digitais e os provedores para promover os DH em se tratando das liberdades fundamentais e a aprendizagem continuada; ética nas mídias e nas informações; responsabilidade quanto ao uso das mídias e das informações veiculadas (linguagem hostil, difamação, uso indevido de dados, atitudes criminosas, hacker entre outros); pluralismo e diversidade das informações e na mídia; respeito aos DH (liberdade de informação, liberdade de expressão, liberdade ideológica, política, filosófica, científica, artística e cultural, direito ao nome, direito à imagem, direito à honra, direito à intimidade, direito à privacidade, direito à propriedade intelectual, direito à propriedade, entre outros); utilização de ferramentas de busca de dados; criação e apresentação da informação em diversos formatos; confiabilidade das fontes; educação para o usuários de bibliotecas; promover o uso de todos os tipos de fontes de informação nas bibliotecas; proporcionar canais de comunicação para a comunicação entre os cidadãos; promoção da inclusão digital; disseminação de histórias, ideias e informações, inspeção do governo através dos princípios da transparência na vida pública e o escrutínio público dos ocupantes do poder

denunciando corrupção e crimes; preservação do patrimônio cultural, participação cívica, entre outras.

O currículo em AMI fornece aos professores conteúdo para o desenvolvimento de problemas e do pensamento crítico diante do volume e liquidez da informação, característica marcante da sociedade da informação e da comunicação.

O foco das AMI é formar o professor para formar os alunos e, posteriormente, a sociedade, por meio da análise das fontes de informação; compreensão da produção das mídias e sua função social; domínio e preparo para a representação em diversas mídias e em relação às TIC. Espera-se que os docentes desenvolvam a capacidade de compreender e avaliar como os alunos acessam, interpretam e constroem conhecimentos através das mídias e das informações oriundas de inúmeras fontes.

A matriz curricular, baseada nas recomendações de Wilson et al. (2013), é delimitada por três áreas temáticas centrais inter-relacionadas com o currículo básico, que são: conhecimento e compreensão das mídias e informação para o discurso democrático e participação social, avaliação de textos de mídia e fontes de informação e a produção e o uso das mídias e da informação.

Na matriz, verificam-se as áreas curriculares centrais (política e visão, currículo e avaliação, pedagogia, mídia e informação, organização e administração, desenvolvimento profissional dos professores); os conhecimentos das mídias e da informação para discursos democráticos; avaliação das mídias e da informação e produção e uso das mídias e da informação.

O currículo de AMI está voltado tanto para as tecnologias mais avançadas como para as mais limitadas. Pode ser aplicado levando em consideração as mídias analógicas (rádio, televisão, jornal, livro impresso, entre outros) e as mídias digitais (*Facebook, Instagram, YouTube*, jornais e revistas on-line, *Twitter*). Wilson et al. (2013) busca com a matriz curricular facilitar sua adaptação a diferentes regiões e capacidades econômicas de forma que o currículo se torne flexível a situações específicas de cada ambiente escolar.

A Figura 1 ilustra a matriz curricular de AMI para a formação de professores.

Figura 1 - Matriz Curricular de AMI

Tabela 1: A matriz curricular de AMI para formação de professores

Dimensões curriculares			
Áreas curriculares centrais	Conhecimento das mídias e da informação para discursos democráticos	Avaliação das mídias e da informação	Produção e uso das mídias e da informação
Política e visão	Preparação de professores alfabetizados em mídia e informação	Preparação de estudantes alfabetizados em mídia e informação	Promoção de sociedades alfabetizadas em mídia e informação
Currículo e avaliação	Conhecimentos sobre mídia, bibliotecas, arquivos e outros provedores de informação, suas funções e as condições necessárias para seu desempenho	Compreensão dos critérios para a avaliação de textos de mídia e das fontes de informação	Habilidades para explorar como a informação e os textos de mídia são produzidos, o contexto social e cultural da informação e a produção da mídia; usos pelos cidadãos; e com quais propósitos
Pedagogia	Integração das mídias e da informação no discurso da sala de aula	Avaliação de conteúdos das mídias e de outros provedores de informação para a resolução de problemas	Conteúdos gerados pelos usuários e uso no ensino e aprendizagem
Mídia e informação*	Mídias impressas – jornais e revistas; provedores de informação – bibliotecas, arquivos, museus, livros, periódicos etc.	Mídias transmitidas – rádio e televisão	Novas mídias – internet, redes sociais, plataformas de exposição (computadores, celulares etc.)
Organização e administração	Conhecimento de organização na sala de aula	Colaboração por meio da alfabetização midiática e informacional	Aplicação da alfabetização midiática e informacional à educação continuada
Desenvolvimento profissional dos professores	Conhecimento de AMI para a educação cívica, participação na comunidade profissional e governança de suas sociedades	Avaliação e administração dos recursos midiáticos e informacionais para a aprendizagem profissional	Liderança e cidadania modelo; o ponto ideal da promoção e do uso da AMI para o desenvolvimento de professores e estudantes

Fonte: WILSON et al. (2013, p. 23)

No entanto, para a efetiva aplicação da AMI nos sistemas educacionais há a necessidade de políticas públicas de inclusão sistemática e progressiva diante da compreensão dos DH e da necessidade da inclusão digital na sociedade.

O papel do professor na promoção de sociedades alfabetizadas em mídia e informação está ligado ao empoderamento dos cidadãos, ao auxílio do desenvolvimento de capacidades críticas e comunicacionais e da capacitação ao exercício e promoção dos DH.

Os benefícios da AMI são: o desenvolvimento de mídias livres, independentes, plurais e baseadas em sistemas abertos de informação; transmissão de conhecimentos sobre as funções da mídia e dos canais de informação; compreensão das condições necessárias para cumprimento das funções e habilidades desempenhadas pelas mídias e provedores de informação; formação de professores equiparado ao conhecimento aprimorado necessário ao empoderamento dos futuros cidadãos.

Todavia, para usufruir dos benefícios da AMI há necessidade de preenchimento de alguns requisitos: a AMI deve ser considerada como um todo, incluindo a combinação de competências (conhecimentos, habilidades e atitudes); o currículo da AMI deve permitir ao professor o ensino da alfabetização midiática e informacional aos alunos com objetivo de proporcionar ferramentas de engajamento junto às mídias digitais e os canais de informação formando cidadãos autônomos, críticos e racionais; deve-se desenvolver no aluno o conhecimento relacionado à localização, acesso, produção e o consumo da informação buscando sempre a diferenciação entre as fontes confiáveis e a crítica da informação; os grupos marginalizados (minorias étnicas, pessoas com deficiências, entre outros) devem ser incluídos, promovendo o acesso igualitário à informação e ao conhecimento. A AMI pode ser utilizada como ferramenta essencial para o diálogo intercultural, o reconhecimento e valorização das diferenças e das diversidades, igualdade de direitos, democracia e dignidade humana.

O público-alvo da AMI são os professores em todos os níveis de educação. O currículo prevê aos professores competências para o engajamento juntos às mídias e às plataformas de informação, como aprimoramento da capacidade de comunicação e autoexpressão. Para isso, é necessário o conhecimento ético e infoético sobre as mídias e as competências interculturais. A seleção, adaptação, desenvolvimento, acesso, busca de materiais é uma habilidade que deve ser adquirida pelo profissional da

educação para auxílio dos alunos em suas buscas, seleções e utilização da informação.

A produção dos conteúdos e o uso das mídias devem estimular o pensamento crítico, reflexivo e a investigação. Os conteúdos gerados pelos alunos tornam a aprendizagem prática, usando a criação de textos e imagens, em um ambiente mais participativo.

A abordagem pedagógica no ensino e na aprendizagem da AMI deve abarcar: uma abordagem investigativa dos conteúdos; a aprendizagem baseada em problemas (ABP); a investigação científica, o estudo de caso, a aprendizagem colaborativa; a análise de textos e contextos; traduções dos conteúdos em diversos formatos de mídia; simulações e produções de conteúdo.

A importância da AMI para os alunos baseia-se na possibilidade de tomada de decisões informadas, conhecer o mundo ao seu redor com suas peculiaridades e diversidades, construir um sentido de comunidade e respeito à dignidade humana, participação cidadã e democrática e engajar-se na aprendizagem continuada. Além disso, a AMI visa a estimular os alunos a na produção ativa de informações e na reprodução, reconfiguração, armazenamento e distribuição da informação nas mídias e demais TIC:

A AMI deve levá-los a utilizar as novas e as tradicionais mídias para a autoexpressão, criatividade e maior participação na democracia do país e na rede global de informações, a Internet (WILSON et al., 2013).

Portanto, à medida que os professores desenvolvem as habilidades, competências e atitudes da AMI tornam-se confiantes e líderes na prática instrutiva da aprendizagem participativa e do domínio das tecnologias como ferramenta didático-pedagógica.

A AMI tem se tornado um importante pré-requisito no aproveitamento das TIC para a educação e para promoção do acesso equitativo à informação e ao conhecimento. As mídias e tecnologias de informação e comunicação desempenham um papel crucial na vida moderna, em todas as esferas. Assim, as novas formas de competências (conhecimentos, habilidades e atitudes), promovidas pelas AMI, são

necessárias para efetiva participação e avanço aos estágios da vida nas sociedades da informação e do conhecimento.

De acordo com as estatísticas de 2009 dos Indicadores de Tecnologias de Informação e Comunicação da UIT2, 1,3 bilhão (3/4) do 1,7 bilhão de lares do mundo, representando 4,9 bilhões de pessoas, tem um televisor; 0,6 bilhão (1/3) de todos os lares, representando 1,9 bilhão de pessoas, tem acesso a um computador; e 4,6 bilhões de assinaturas de telefone celular foram estimadas para o final de 2009. Além disso, existem cerca de 2,5 bilhões de aparelhos de rádio. A Associação Mundial de Jornais relata que os leitores de jornais pagos no mundo todo ultrapassaram 1,4 bilhão em 2007. O Instituto de Estatísticas da UNESCO (UNESCO Institute for Statistics – UIS) estima que cerca de um milhão de novos livros são publicados anualmente no mundo (WILSON et al., 2013, p. 59).

A televisão, o rádio, os jornais, o acesso e uso da internet, os livros, os *games*, as redes sociais e canais de compartilhamento de conteúdo audiovisual determinam, em muito, o uso das TIC na vida cotidiana das pessoas e a necessidade de sua transposição para o ambiente escolar através da AMI.

2.3 TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO MIDIÁTICA E INFORMACIONAL

As mudanças trazidas pela sociedade da informação e comunicação exigem do ambiente escolar novos processos educacionais. O aluno comprometido com a construção de sua aprendizagem busca dados, informações e constrói seus conhecimentos por meio das TIC e das mídias digitais. Cabe à escola transpor a simples substituição dos recursos didáticos convencionais para uma nova organização cognitiva e aderir a práticas pedagógicas que agreguem saberes significativos, críticos e ambientados pelo uso da TIC.

A inovação dos recursos pedagógicos deixa de lado giz e lousa, para uma mediação baseada na comunicação em rede, no ciberespaço e na internet, de forma que se aproxime mais do aluno nativo digital que está

constantemente conectado, linkado e circulando nas mídias digitais atrás de informações.

O conhecimento escolar, de acordo com a história, configurou-se em três tradições: a acadêmica, a utilitária e a pedagógica. A acadêmica trabalha os conteúdos com o foco nos interesses e necessidades do aluno. A utilitária e pedagógica vincula os conteúdos ao mundo do trabalho, tornando os conhecimentos aplicáveis e a acadêmica organizada em ciências e humanidades trata de conteúdos científicos e abstratos sem muita contextualização. Enfatizando-se a construção acadêmico/universitária, o parcelamento do conhecimento em disciplinas não tem razão científica e nem está alicerçado nas teorias de aprendizagem. O conhecimento fragmentário, muitas vezes excessivo e irrelevante socialmente tem relação com uma visão reducionista de mundo, de educação, de relações humanas e de problemas sociais (CARBONELL, 2002).

O autor discute que uma maneira de organizar o conhecimento criticando o código disciplinar e a fragmentação, é considerar que o conhecimento requer: a) tempo e diversas atividades atrativas para sua sólida aprendizagem; b) tem de afetar todos os aspectos do desenvolvimento do indivíduo (cognitivo, sensório-perceptivo, ético, cultural e social); c) tem de ser relevante e fazer sentido para a maioria dos alunos, principalmente no quesito valor cultural e social; d) tem de priorizar o contato intercultural a fim de desenvolver questionamentos sobre DH e justiça social nas diversas expressões culturais; e) tem de ser emancipador e libertador, com o intuito de criar indivíduos mais críticos, menos submissos e conformistas, que questionem e desvelem as intenções por trás de cada informação e conhecimento produzido; f) tem de ter significado e este é obtido com a valorização do discurso das culturas vividas e das experiências sociais cotidianas no processo formativo; g) precisa ter forte carga emotiva (para conquistar, seduzir e emocionar os alunos) e despertar a curiosidade e ser público, democrático e de qualidade.

Diante disso, a ideia de conhecimento integrado surge como uma nova concepção e atitude de aproximação com o conhecimento, considerando as características da sociedade atual. Assim, torna-se necessário conceituar interdisciplinaridade e globalização.

Carbonell (2002) enfatiza que a interdisciplinaridade é a interação entre disciplinas (duas ou mais) com diversos graus de inter-relação, transferência e integração. São valorizados os pontos de conexão, os temas e os fios condutores comuns ou temas e eixos transversais às disciplinas ou áreas do conhecimento. Se a relação entre as disciplinas é muito estreita e a integração produz conhecimento comum, pode-se traduzir interdisciplinaridade em transdisciplinaridade e globalização. Relata que para atingir a transdisciplinaridade é necessário:

1. uma nova cultura pedagógica da escola integrada ao projeto educativo e que a equipe docente assume o compromisso de trabalhar cooperativamente para pensar um novo ensino, que tem como objetivo, entre outros, a compreensão crítica da realidade como via para a formação de uma cidadania mais livre, ativa e democrática. Isso supõe adotar opções ideológicas e morais na hora de priorizar alguns valores e combater outros;

2. um tratamento multidimensional do conhecimento que permite uma compreensão mais complexa e totalizadora da realidade, no qual se põem em circulação os diferentes valores, ideologias, interesses, enfoques, pontos de vista e as diversas informações e conhecimentos presentes ou latentes em todas as questões humanas, científicas e sociais;

3. uma relação mais estreita entre os conhecimentos que são trabalhados na escola e as necessidades dos alunos, de maneira que possam ser utilizados em diferentes contextos e situações de sua vida cotidiana. Para isso, é preciso trabalhar com os alunos particularmente a capacidade de estabelecer relações entre as informações que recebem e trazem e entre os conhecimentos que vão adquirindo e reconstruindo. Nesse sentido, concebe-se a globalização como uma estrutura psicológica de aprendizagem que foi amplamente desenvolvida pelas perspectivas construtivista e cognitiva;

4. uma maior significação social e relevância do conhecimento, mediante o uso intensivo das múltiplas fontes de informação potencialmente portadoras de conhecimento ao tratar de romper a brecha entre a escola e a vida – e entre a cultura e os sentidos que circulam entre um e o outro cenário -, cada vez mais profunda e intransponível.

O autor menciona também que pesquisadores vinculados às pedagogias ativas e psicológicas foram os pioneiros do enfoque globalizador.

Esses estudaram a noção de globalização associada ao sincretismo, “entendido como a forma natural de perceber as coisas de maneira global e não-fragmentária” (CARBONELL, 2002, p. 68). A noção de globalização vincula-se ao processo educativo na medida em que considera a visão mais global e superficial para a construção do conhecimento e compreensão da realidade em um processo de reflexão-ação.

Historicamente, duas são as concepções básicas que denominam a tecnologia educacional: estudo dos meios como geradores de aprendizagem (décadas de 1950 e 1960); e estudo do ensino como processo tecnológico, a partir da década de 1970 (PABLOS PONS, 1998 apud MAGGIO, 1997).

Coexistem diversas concepções e versões da Tecnologia Educacional, mas com momentos próprios em seu desenvolvimento. Maggio (1997) cita definições de especialistas espanhóis (Sarramona Lopes, 1994 – ênfase no controle do sistema de ensino e aprendizagem, o tipo de técnica e como incorporá-la de modo conveniente e adequado); mexicanos (Quessada Castillo, 1990 – estudo científico das práticas educativas, com a tecnologia servindo de ponte entre a técnica e a ciência); e Poloniato (1994), que diz que a tecnologia educacional não é uma ciência, mas uma disciplina científica, “orientada para a prática e controlável pelo método científico” (MAGGIO, 1997, p. 13). Essa concepção conta com o apoio da psicologia da aprendizagem, teorias da comunicação e teoria de sistemas.

Litwin (1993 apud MAGGIO, 1997), na Argentina, procura recuperar a especificidade e delimitar o objeto da Tecnologia Educacional: é o corpo de conhecimentos baseados em disciplinas científicas que são encaminhadas para as práticas de ensino, incorporando todos os meios e respondendo a realização de fins nos contextos sociohistóricos que lhe dão significados. Inclui o exame da teoria da comunicação e de novos desenvolvimentos tecnológicos: informática, vídeo, TV, áudio, impressos. Preocupações ideológicas - políticas éticas e filosóficas são fundamentais para diferenciar modelos tecnicistas de propostas de Tecnologia Educacional.

Aspectos relevantes na reconstrução histórica da Tecnologia Educacional é consenso para diversos autores: origem da Tecnologia Educacional se deu na década de 1950, nos Estados Unidos, onde predominava o desenvolvimento de aparelhos, busca por parcerias com a

psicologia e a tecnologia educacional (ocupando-se de problemas práticos de ensino). Programas de adestramento militar, implantação de modelos instrutivos – noções de estímulo e reforço, com pesquisas centradas nos aparelhos e nos meios de instrução, comparando-os a partir da elaboração de instrumentos para a avaliação e seleção do meio mais eficaz. Na década de 1960, a análise dos meios e a incidência de diversos métodos no processo do aprendizado, contam com os avanços da psicologia cognitiva; na década de 1970, caracterizada por um ponto de vista restrito, onde o limite dos aparelhos caracteriza o campo da Tecnologia Educacional; e por um ponto de vista amplo, onde a Tecnologia Educacional é vista como um conjunto de procedimentos, princípios e lógicas para atender os problemas de educação.

Pesquisas do Instituto Latino-Americano da Comunicação Educativa (ILCE) mostraram que se supervalorizaram os recursos tecnológicos na educação, achando até que substituiriam o professor; mas que a melhoria do sistema educacional pela inclusão dos meios não se mostrou efetiva (MAGGIO, 1997).

Maggio (1997) cita Poloniato (1994) e Quessada Castilho (1990) para ilustrar que o desenvolvimento da visão ampla, iniciada na década de 1960, é reafirmado na década de 1970, com o desenvolvimento e administração de elementos sistêmicos, sendo que o enfoque principal está em administrar, dirigir, controlar, regular e melhorar os sistemas e/ou alguns de seus subsistemas e para descrever as críticas mais frequentes à Tecnologia Educacional; ou seja: a “visão empresarial das escolas, atomização do processo de ensino e do sujeito de aprendizagem, mecanicismo, instrumentalismo, efficientismo e ignorância do contexto histórico político social do processo educativo” (MAGGIO, 1997, p. 16).

O excesso de crítica resultou num saldo negativo, pois toda e qualquer forma ou proposta técnica passou a ser vista como pensamento técnico-instrumental e o desenvolvimento e aplicação de técnicas de baixo custo, que poderiam vir das “novas tecnologias da comunicação e da computação”, passaram a ser vistas com “desprezo e descuido” (DÍAZ BARRIGA, 1994 apud MAGGIO, 1997, p. 16).

Algumas colocações para a reconceitualização do campo segundo Puiggrós e Marengo (1994, p. 17):

a globalização dos mercados; a interdependência; a celeridade da produção; o desenvolvimento e a difusão de tecnologias, com impacto sobre a dinâmica da significação social do conhecimento; a incorporação da robótica na produção industrial e a pobreza como efeito não-desejado da aplicação de políticas de ajuste estrutural.

Com todas essas colocações, Maggio (1997) ainda acha importante discutir a respeito do objeto, das condições de produção de conhecimento e do status epistemológico para se reconceitualizar a Tecnologia Educacional, sugerindo uma busca paralela e similar no campo da Didática.

Cita interrogações ainda sem resposta de Bartolomé e Sancho (1994, p.18), tais como:

qual a contribuição específica da Tecnologia Educacional para o campo geral da educação? Existe um âmbito específico da Tecnologia Educacional? Que sentido tem o estudo dos meios em si mesmo? O conhecimento tecnológico pode se considerar como um saber em que confluem meios, métodos, estratégias... utilizados em um contexto na hora em que se seguem umas metas educativas? Ou deveria ser definido como a utilização de tecnologias desenvolvidas especificamente para o ensino? Pode-se separar a pesquisa em Tecnologia Educacional da pesquisa em Didática? Que peso específico tem as tecnologias da informação e da comunicação na configuração do campo da Tecnologia Educacional? O que pode significar a influência predominante do pensamento educacional anglo-saxão, principalmente norte-americano?

Maggio (1997) afirma que o excesso de confiança e as críticas desmedidas não favoreceram reflexões que levassem a reconceitualização da Tecnologia da Educação. O excesso de confiança levou à crença de que a inclusão da tecnologia bastaria para produzir mudanças; e a crítica excessiva “não avaliou a necessária dimensão técnica da prática” [...] para ela, “os pressupostos teóricos das diferentes disciplinas sociais são, em termos gerais, os que permitem compreender o contexto sócio histórico que confere significação às práticas nas quais se desenvolvem propostas da Tecnologia Educacional”, que são: a) Teorias da comunicação: “diferentes enfoques comunicacionais podem ser analisados nos diferentes projetos de Tecnologia Educacional” e “Preocupações atuais aparecem no desenvolvimento de novas tecnologias, nas formas de comunicação a partir da interatividade e do

estabelecimento de redes de informática”; b) Teorias psicológicas: ênfase à aprendizagem, predominando enfoque cognitivo, psicogenético e sociocultural. Enfoque cognitivo é o que mais contribui ao campo da Tecnologia Educacional. Encontram-se, aí: aprendizagem significativa e gerativa, estratégias de instrução (organizadores prévios, mapas conceituais, redes semânticas, analogias, estruturas textuais, resumos por macro regras, estratégias de aprendizagem para compreensão de textos, composição, solução de problemas; programas para ensinar a pensar; tutores eletrônicos inteligentes, sistemas especializados, software internacional; e c) Didática: aborda o ensino como objeto. A produção do conhecimento sobre o ensino atual acontece por meio de trabalhos de pesquisa e práticas reflexivas, de acordo com as finalidades educativas (MAGGIO, 1997, p. 18).

Atualmente, a referência teórica ao ensino é que é imprescindível para a conceituação da Tecnologia Educacional. A teorização sobre o ensino cabe à Didática e aos aspectos proposicionais, no que se refere às práticas, caberia à Tecnologia Educacional. Se à Didática corresponde “explicar/compreender para propor” a Tecnologia Educacional deveria partir dessa compreensão para gerar propostas que, também comprometida com as finalidades educativas, assumam como essencial o sentido transformador da prática (CONTRERAS, 1990 apud MAGGIO, 1997). Para isso, deveria sempre recorrer à “tecnologia”, posto que essa não se limita apenas aos instrumentos (desde o giz e o quadro negro aos computadores de última geração), estendendo hoje seu sentido ao simbólico (linguagem, escrita, sistemas de pensamento), ao conceitual (informática) e ao social (econômica, bélicas, etc.) (SANCHO, 1994, p. 19 apud MAGGIO, 1997).

O uso das tecnologias no ambiente escolar expande as capacidades, amplia os horizontes e facilita a compreensão da realidade. No entanto, para que os alunos interajam pedagogicamente de modo crítico, criativo e atuante na sociedade tecnológica é necessário que o professor conheça e selecione de forma consciente as tecnologias a serem implementadas em sua prática pedagógica (GARCIA et al., 2011).

Para a United Nations Education Social and Cultural (UNESCO), (2005), as TIC - TV, filmes, impressos eletrônicos, *e-books* - podem contribuir para minimizar as demandas elementares na educação quando o assunto é

qualidade. As TIC – introduzidas na década de 1990, no Brasil - vieram para auxiliar a construção do processo educativo e de ensino-aprendizagem presencial e a distância com a finalidade de tornar o aprendizado democrático, independente e atualizado. As iniciativas da UNESCO em complementar a educação, calcada no giz, quadro-negro, livro, professor, fundamentam-se no conceito de educação de qualidade a todos, favor de todos, em todo o ciclo vital, tanto em atividades individuais quanto em grupo, presenciais ou não.

A organização foi precursora de ações educacionais que utilizaram TIC, no Brasil. Apoiou ações de capacitação na área da saúde utilizando, principalmente, a internet: em 2000, o Programa de Formação de Profissionais de Enfermagem (PROFAE) elevou a escolaridade de trabalhadores de enfermagem; em 2002, o Programa de Apoio à Reorganização do Sistema Único de Saúde (REFORSUS) aos gestores do Sistema Único de Saúde (SUS); em 2003, Universidade Corporativa da Previdência (UniPREV), servidores públicos do sistema puderam aperfeiçoar suas capacidades gerais e técnicas por meio de vários cursos baseados na web e disponibilizados pela intranet do Instituto Nacional de Seguridade Social (INSS), ainda no mesmo ano, a Organização dos Estados Americanos (OEA) e a UNESCO curso on-line sobre Qualidade na Educação Básica - professores e diretores de escolas públicas brasileiras do ensino fundamental.

A UNESCO reforça ações de capacitação e apoia o uso de tecnologias para a educação, por exemplo: TV escola digital (capacitação técnica e científica dos professores das escolas públicas do país com o desafio da interatividade); Rede Internacional Virtual de Educação para a Aprendizagem de Matemática e Ciências (RIVED) multimídia a fim de fornecer aos professores o acesso a uma biblioteca de “objetos educacionais” para apoio didático; Tecnologias na Sala de Aula - oficinas rápidas sobre o uso de tecnologia em sala de aula para professores, diretores, coordenador pedagógico ou do setor de tecnologia de escolas públicas do Ensino Médio e Auxílio a Teses e Dissertações em Educação a Distância - teses de doutoramento e dissertações de mestrado em tópicos relevantes a educação à distância. Incentiva e proporciona também, compartilhamento da informação e à colaboração para o uso de tecnologia na educação através de telecongressos internacionais (desde 2001), teleconferências e eventos

nacionais e o Observatório da Inclusão Educacional. Atividades voltadas para a comunidade educacional básica e de ensino superior a fim de auxiliar no desenvolvimento da educação no quesito qualidade.

As TIC e as TDIC enfrentaram e enfrentam vários obstáculos, principalmente os relacionados à estrutura do sistema educativo brasileiro, que ainda está alicerçado em: ensino presencial, material impresso, relação professor – aluno - sala de aula. Dessa forma, torna-se importante realizar reflexões aprofundadas sobre o uso da TIC e TDIC nas práticas educativas e nas práticas educativas do ensino tecnológico, salientando-se aspectos históricos, conceituais, metodológicos e os pontos críticos sobre o tema. Por muito tempo o giz e a lousa foram os principais recursos didáticos do professor. A revolução tecnológica propiciou uma infinidade de ferramentas possíveis de serem utilizadas como recursos didáticos em favor do processo de ensino-aprendizagem (UNESCO, 2005).

As ferramentas tecnológicas, tais como: DVD, Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), Audioconferências, *Blog*, Chat, E-mail, Comunidades Virtuais de Aprendizagem (CVA), Fóruns de Discussão, Pergunta mais Freqüente, Lista de Discussão, Lousa Eletrônica ou Digital, Mídia, Podcasting, Home Page instrucional, Palmtops, PDAs e Hand Helds, Programas de Computador, Rádio, *Slide*, Televisão comercial e educativa, Vídeo, Videoconferência, *Webquest* e *Wiki*, *Smatphones-Iphone*, meios sociais, internet, entre outras, quando apartadas e aplicadas de modo significativo, contextualizado e interdisciplinar impulsionam o indivíduo na busca do saber e na construção de conhecimento (POCHO, 2009).

No entanto, para que as novas tecnologias sejam aceitas e aplicadas nas práxis pedagógicas é necessário que a escola não só amplie sua compreensão sobre a construção de conhecimentos na era da informação, como modifique e reestruture sua proposta pedagógica, o currículo, métodos de ensino, recursos educativos e sua organização as transformações socioculturais da sociedade atual. O docente como condutor do processo de ensino-aprendizagem também tem de ampliar suas competências tecnológica e pedagógica, principalmente, no que se refere ao entendimento do meio digital e ao valor da incorporação da tecnologia na relação aluno-docente e objeto de estudo (GARCIA et al., 2011).

A escola deve ter o papel de capacitação para o uso das tecnologias principalmente quando relacionado aos novos meios de comunicação em que os cidadãos midiáticos tanto podem consumir informações como podem eles mesmos produzi-la (LEVINSON, 2013).

Os meios de comunicação têm papel fundamental na sociedade em razão do seu poder de influenciar as pessoas e construir novas narrativas em função da utilização dos novos meios (MCLUHAN, 2002; LEVINSON, 2013).

O uso da tecnologia (qualquer artefato) amplia os sentidos, o corpo e a mente como forma de aperfeiçoamento, melhorias ou extensões do nosso próprio ser de forma que a educação deve incorporar a tecnologia como ferramenta de ampliação do espaço e dos recursos escolares (MCLUHAN, 2002).

Com as novas mídias, de acordo com Renó (2015), pessoas comuns compartilham e criam informações, através de dispositivos móveis, de forma engajada e independente construindo novos cenários de participação social e cidadania. Os dispositivos móveis utilizados cada vez mais em nosso país e presente principalmente nas mãos dos cidadãos digitais podem contribuir em sala de aula como ferramenta de mobilização social em relação a sua nova linguagem e acessibilidade.

Com a sociedade cada vez mais midiática, o consumo de conteúdos e sua produção pelos dispositivos móveis, propiciou um grande avanço social em se tratando de liberdade e participação pelas redes sociais. No entanto, estamos em fase de adaptação e domínio das novas tecnologias de forma que a sala de aula agregaria mais um espaço de aprendizagem e compartilhamento de experiências para à apropriação das novas ferramentas tecnológicas.

De acordo com Renó (2015), os nascidos na web 2.0 possuem uma facilidade maior com as novas mídias e utilizam os dispositivos móveis para defesa de interesses comunitários nas redes sociais. Desta forma, constituem comunidades de comunicação cidadã voltadas para a visibilidade de questões e problemáticas locais caracterizando-se por uma nova liberdade narrativa e formação de redes de contato.

Em razão dos aparatos tecnológicos e das novas narrativas e linguagens criadas pelas mídias digitais surge a necessidade de processos de

ensino-aprendizagem mais eficientes. Docentes e discentes desafiados pelos rumos da sociedade da informação e comunicação devem procurar nos novos ambientes digitais à conscientização da promoção, defesa e proteção dos DH.

O AVA, segundo POCHO (2009, p. 65) é um programa de computador desenvolvido para oferecer um ambiente de aprendizagem que possibilite a realização de atividades de ensino-aprendizagem on-line, ou seja, a distância. Pode-se citar como exemplos de Sistemas de Gerenciamento de Cursos (SGC) ou Learning Management Systems (LMS) ou simplesmente AVA os *softwares* como TelEduc, Moodle, Solar, Sócrates, entre outros. Esses ambientes utilizam as ferramentas de e-mails, chats, conferências, fóruns, arquivos de textos, canais de comunicação com o uso de linhas telefônicas, rádio, softwares de voz e imagem entre outros.

O ambiente contribuiu significativamente para autonomia do conhecimento, e para a mediação do aprendizado exigindo uma constante troca pedagógica entre os alunos e o professor/tutor. Além, disso deverá oferecer no ponto de vista informático acesso fácil e utilização de recursos como texto, imagem, som e movimento para estímulo do aluno. A internet permite que o processo de ensino-aprendizagem não se restrinja apenas à sala de aula garantindo ao aluno a construção do conhecimento independentemente de estar no local físico da escola, faculdade ou universidade (POCHO, 2009).

O professor especialista em educação (designer instrucional) realização a confecção do conteúdo e um especialista na ciência da computação realizarão a programação. O aluno deverá possuir conhecimentos básicos em informática para a navegação e utilização do ambiente. O *hiperlink*, como ferramenta, permite a construção de textos por parte dos alunos mediante fóruns contribuindo para a discussão de um assunto dentro e fora do ambiente virtual. No entanto, a hipermídia ou hipertexto estão associados ao ciberespaço por meio de redes interligadas e mecanismos de memórias aleatórias em redes temáticas e satélites. A hipermídia é uma ferramenta de produção e modificação de informações multimídia (linguagem, textos, sons, imagens e mídias múltiplas) em que cada usuário através do uso de várias linguagens irá construir sua leitura através de número variado de percursos representados pelas interfaces (NUNES FILHO, 2006).

A internet com suas informações em forma de hipermídia (uso de links associados a textos, gráficos, sons, imagens, animações, vídeos entre outros) e a interatividade proporcionaram, segundo Leão 1999 (apud NUNES FILHO, 2006), uma navegação não linear da informação que propicia uma proximidade com a capacidade cerebral humana de atuar, de pensar e de tomar decisões. Já os *chats* (bate papo) e os fóruns de discussão on-line são ferramentas de acompanhamento das mensagens postadas pelos alunos e professores na troca de conhecimento e conteúdos didáticos. O *chat* poderá ser utilizado pelo professor em uma web aula como meio de comunicação e transferências de materiais.

Pocho (2009, p. 71) conceitua o *chat* como “um espaço virtual de comunicação entre usuários, no qual trocam mensagens escritas em tempo real”. Os alunos discutirão a matéria em destaque através da internet no ambiente virtual - que permite a conversação em tempo real de uma ou mais pessoas através do acesso a sala.

Os fóruns de discussão on-line são interfaces de debate por meio de mensagens e textos publicados pelo professor ou tutor ou pelos alunos. As mensagens poderão incitar reflexão e promover a troca de opiniões. A ferramenta estimula a construção de novas ideias na medida em que a interação ocorre entre os participantes que podem convergir ou divergir um dos outros mediante a supervisão e mediação do professor/tutor que poderá utilizar como meio de avaliação e retorno (*feedback*).

O *E-mail* ou correio eletrônico é um serviço disponibilizado pela internet de troca de correspondências, arquivos, fotos e filmes de alta velocidade de transmissão de informação. O *E-mail* é uma ferramenta rápida e barata de comunicação e avisos utilizada pelo professor, aluno ou grupos de alunos como facilitador de conhecimento e mensagens. Para Pocho (2009), serve de canal de comunicação bilateral como espaço de retorno de ideias, sugestões e esclarecimentos de dúvidas.

Ainda para Pocho (2009), *blog ou a weblog* é uma página da internet com comparação a um diário em que ocorre a sua atualização por posts. Os *blogs* educativos apresentam as características de criação, atualização e publicação fáceis e em tempo real facilitando as interações por textos curtos que permitem a variedade de assuntos e redes sociais em construção coletiva.

Em educação poderão ser utilizados pelo professor em projetos escolares, ou estimular os alunos a criarem seus próprios *blogs* ou compartilhar o mesmo desenvolvendo a aprendizagem colaborativa e as atividades curriculares.

A audioconferência, *conference call*, consiste na transmissão de informações por meio de áudio como rádio, televisão, telefone, *software* de voz e imagem, etc. O rádio como ferramenta educativa não é recente, permitindo a troca de informações por intermédio de entrevistas, debates ou mesa-redonda. A televisão apresenta atualmente destaque com a apresentação de tele cursos, que são cursos preparatórios para exames oficiais de Ensino Fundamental e Médio e na modalidade à distância tem como desvantagem a falta de interatividade e elementos visuais. A conferência de áudio ou uso de telefone é uma ferramenta de interligação de várias pessoas em tempo real.

A fita de vídeo e ou DVD é um recurso de desenvolvimento de matérias visuais importantes em atividades práticas de laboratório e técnicas de produção e aprendizagem de fenômenos. A vantagem da fita de vídeo ou DVD consiste na disponibilidade de o aluno conhecer a informação a qualquer tempo e lugar.

Teleconferência via satélite é utilizada como ferramenta de educação à distância (EAD), pois permite a comunicação e transferência de informações e a transmissão de aulas. Já a Videoconferência é crescente nos cursos de graduação e pós-graduação principalmente à distância. A Teleconferência pela internet permite a interatividade entre os professores e alunos além de ser uma ferramenta mais barata que a teleconferência via satélite.

Lista de Discussão nos cursos a distância consiste no envio de correspondências eletrônicas a um único endereço proporcionando a interação dos membros por meio de dúvidas e comentários compartilhados com os integrantes. As listas de discussões são abertas a todos os participantes podendo ou não existir um moderador que seleciona as mensagens em razão do seu julgamento de razoabilidade e adequação dos conteúdos. Pode ser usada para a troca de conhecimento e dicas de livros ou sugestões de títulos para estudo.

A lousa eletrônica ou digital substitui e moderniza o quadro negro por meio interativos e efeitos de animação utilizando os recursos da internet. Já

as perguntas mais frequentes (FAQs) são bancos de dados constituídos por perguntas frequentes sobre um determinado campo do conhecimento disponíveis em sites das escolas.

Webquest, para Pocho (2009, p.114) consiste em uma “metodologia de pesquisa baseada em projetos, na qual todos os recursos utilizados são provenientes da web”. A *webquest* pode apresentar a seguinte estrutura: introdução, tarefa, processo, recurso, avaliação, conclusão e crédito dispostos em um website para o enriquecimento de atividades extraclasse, avaliações ou trabalhos em grupos ou individuais.

O *Wiki* é uma coleção de documentos em hipertextos ou software colaborativo. Permitem a criação e elaboração coletiva, pela publicação na web, onde os participantes poderão modificá-los e suprimi-los ou até mesmo acrescentando informações. O *Wiki* fechado somente tem acesso pessoas cadastradas e os abertos permitem que qualquer um a participação no registro de informações, opiniões e ideias. Uma *Wiki* muito famosa é a Wikipédia, com material didático de colaboração e cooperação.

Wikipédia é uma enciclopédia livre, elaborada de forma participativa e colaborativa pelos usuários da rede com licença livre e multilíngue. Praticamente é a transposição da enciclopédia em papel para a enciclopédia na web com autores variados e através da formação colaborativa dos textos.

Palmtops, PDAs e Hand Helds são dispositivos eletrônicos como computadores de bolso que oferecem acesso à internet, rádio, bluetooth e wireless. Servem de armazenador de arquivos, vídeos, fotos, músicas e aparelho celular.

Sugere Pocho (2009) que os alunos utilizem o PDA conectado ao computador do professor através do *bluetooth* para baixar as apresentações passadas e anotar as atividades que deverão ser executadas. Em casa, o aluno baixaria os textos complementares pesquisados na internet e executaria os trabalhos propostos. Como são dispositivos de difícil digitação, a utilização se concentra mais no envio e recebimento de arquivos, nas consultas e visualizações de vídeos e músicas.

Podcasting é a possibilidade de publicar na internet arquivos de áudio, vídeos, fotos e compartilhá-los por meio de MP3 e MP4 que são arquivos de computador que disponibilizam áudio e vídeo.

SoundCloud é uma plataforma on-line de publicação de áudio utilizada originalmente por profissionais da música para compartilhar, promover e distribuir suas composições de forma colaborativa. No entanto, atualmente é utilizado por um público diversificado para gravação e compartilhamento de áudios como entrevistas, opiniões, informações e aulas. Podem ser utilizados em sala de aula para publicação de conteúdo digital com informações básicas ou complementares. No entanto, os arquivos somente poderão ser atualizados automaticamente mediante uma assinatura.

Os jogos de computadores são jogos virtuais com plataforma em um computador pessoal. A evolução dos sistemas de jogos baseadas em interfaces gráficas simples para formatos 3D e 4D tornou a jogabilidade mais complexa. Outro fator que impulsionou os jogos de computador, no século XIX, foi a conectividade com vários usuários em tempo real através da internet. Vários computadores em rede conectados e em grupos partilhando os mesmos jogos (ARRUDA, 2011).

Para Mano et al. (2017), o *Facebook*, *Instagram* e o *Twitter* são redes sociais de informação e comunicação de fatos, acontecimentos, divulgação de produtos, notícias, fotos, compartilhamento de vídeos, textos e ideias, mas também, é utilizado como canal de diversão e lazer. São plataformas conectadas a internet que facilitam as ações interativas, síncronas, assíncronas, formação de grupos, comunidades e a criação eventos: o *myspace* também é uma rede de relacionamentos que utiliza a internet como plataforma. A diferença entre ela e as outras redes sociais figura na possibilidade do uso de e-mail e fóruns desenvolvidos em seu sistema interno e o *YouTube* é um site de compartilhamento de vídeos pela internet. O termo em Inglês “you” e “tube” significa televisão feita por você. O usuário publica seus vídeos pessoais, como também, filmes, documentários, videoclipes e transmissões ao vivo de eventos. Cerca de quatrocentas horas de conteúdo em vídeos são incluídos por minuto no *YouTube* no mundo.

A popularidade dos vídeos caseiros e a facilidade de publicação pelo canal *YouTube* ocasionou no surgimento das “celebridades instantâneas” conhecidas como youtubers. Cerca de seis milhões de influenciadores circulam na internet sendo o *YouTube* o canal onde a maior parte deles estão. O Brasil tem a maior população de celebridades digitais atrás apenas dos Estados

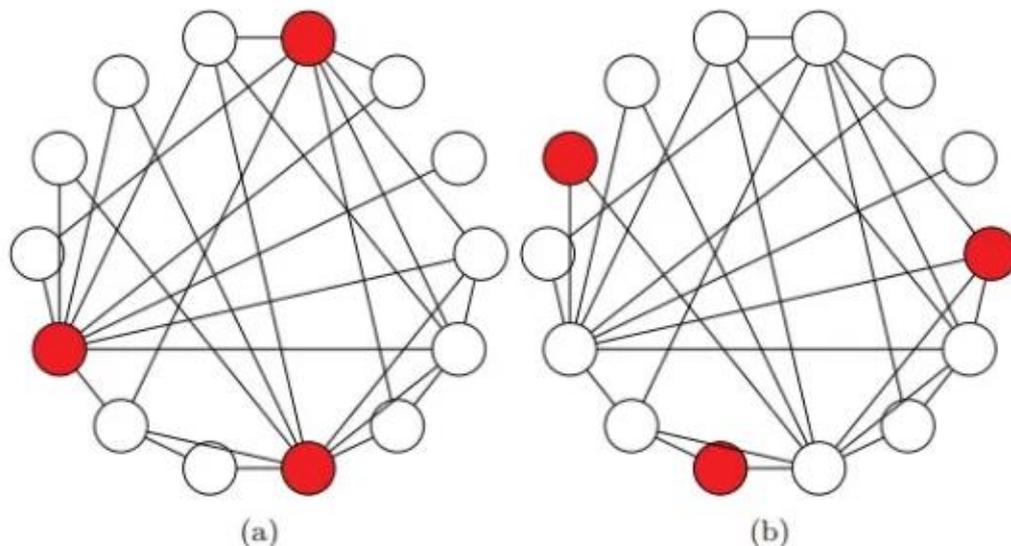
Unidos correspondendo há três brasileiros entre os cinco canais mais influentes do mundo. Segundo Mano et al. (2017) o ranking apresenta-se em: 1º lugar PewdiePie (Suécia); 2º lugar Whindersson Nunes (Brasil); 3º lugar Felipe Neto (Brasil); 4º lugar Canal Canalha (Brasil); 5º lugar h3h3 Productions (Estados Unidos). Os influenciadores recebem pagamentos das empresas para divulgação de suas marcas, serviços e produtos aos seus milhares de seguidores ávidos por seus conteúdos (marketing digital). O piauiense Whindersson Nunes, ex-ajudante de garçom, através de suas postagens de paródias musicais em seu canal angariou mais de 17 milhões de fãs e contratos com as empresas Bob's e Procter&Gamble (Gillette). Seu vídeo mais popular alcançou cerca de 50 milhões de visualizações. Já o sueco PewdiePie faturou com anúncios e publicidades 15 milhões de dólares em 2016. Como uma nova profissão, os vídeos tornaram-se profissionais e existem consultorias especializadas na formação de influenciadores. O amadorismo e os vídeos caseiros dão lugar à indústria do entretenimento em busca de lucros propulsionados através das celebridades digitais.

Em 2015, foram produzidos quatro bilhões de vídeos no *Facebook*. Já em 2016, o número saltou para oito bilhões de produções. O Brasil tem a terceira maior população mundial em redes sociais e a segunda maior formadora de ídolos digitais. Cada brasileiro assiste em média 31 horas semanais de vídeos (dados de 2016) com 55% dos acessos pelo celular, sendo sua maioria jovens e crianças (MANO et al., 2017). Neste ambiente, os influenciadores com milhões de seguidores ganham espaço na formação de opinião e na divulgação de ideias e tendências. As empresas visando atingir o público inserido nas redes digitais investem menos em mídias tradicionais e passam a adotar novas possibilidades de marketing através das figuras dos influenciadores.

A relação dos influenciadores com o seu público é de amizade, formando círculos de amigos e criando a chamada ilusão da maioria. Ilusão da maioria são ideias e comportamentos que parecem dominantes mesmo que não sejam. A ilusão torna-se verdadeira dentro do círculo de influência daquele indivíduo porque nas redes as pessoas estão limitadas a ouvir o discurso dos influenciadores como verdade prevalente (LERMAN; YAN; WU, 2015).

A Figura 2 ilustra imagens relacionadas a teoria da ilusão da maioria.

Figura 2 - Teoria da ilusão da maioria



Fonte: LERMAN; YAN; WU (2015)

A figura A e B são idênticas, apresentando 14 participantes. No entanto, as formas de conexão das redes são diferentes. Na figura A os pontos brancos (inativos) observam os participantes vermelhos que são ativos na rede. Os inativos ao observarem os ativos concluem que todos são ativos na rede e imitam o comportamento. Já na figura B os participantes inativos não percebem essa atividade dos participantes vermelhos e não reproduzem comportamentos. A ilusão faz com os participantes inativos entendam o comportamento como de maioria e o reproduza, mesmo que somente três dos 14 indivíduos estejam realmente ativos.

Muitas empresas também buscam nas crianças e no micro influenciador (pessoa comum sem muito seguidores nas redes) um meio de promover seus serviços e produtos. A rede social virou sinônimo de negócios altos e meio de exercer influência sobre consumidores (MANO et al, 2017).

O aplicativo (app) é um software desenvolvido para ser instalado em um dispositivo eletrônico móvel como smartphones/iphones/tablets. Os aplicativos podem ser pré-instalados ou vir com instalação de fábrica. O usuário baixa os dispositivos em várias plataformas de distribuição de software

móvel ou aplicativos da web (*Google Play, App Store ou Windows Phone Store*) que são entregues pela internet. Uma parte dos aplicativos disponíveis nas plataformas é gratuita enquanto outras são pagas. O app mais utilizado para troca de informações e comunicações é o *WhatsApp*. Alguns aplicativos móveis permitem a transmissão de documentos, textos, fotos, vídeos e áudio. Há inúmeros aplicativos móveis no mercado voltados à educação, lazer, cultura, negócios e jogos (ARRUDA, 2011).

O uso do telefone celular para acessar a internet ultrapassou o do computador pela primeira vez no Brasil. É o que aponta o Suplemento de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) 2014 divulgado hoje (6) pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Mais da metade dos 67 milhões de domicílios brasileiros passaram a ter acesso à internet em 2014 (54,9%). Em 2013, esse percentual era 48%. Mais de 60% dessas casas estavam na área urbana [...] O celular para navegar na rede era usado em 80,4% das casas com acesso à internet, já o computador para esse fim estava em 76,6% desses domicílios e teve queda na comparação com 2013 (88,4%). A maior proporção desse uso foi registrada no Nordeste, com 92,5% dos domicílios com o celular como meio de acesso à internet.

O celular era um bem pessoal para 93,4% dos estudantes da rede privada de ensino e para 66,8% dos da rede pública, que representavam 74,3% dos estudantes brasileiros em 2014. Em 2013, esses percentuais eram 92,8% e 62,6% respectivamente. A proporção de pessoas com esse equipamento com 11 a 14 anos de estudo foi de 93,6% e de 96,8% com 15 anos ou mais de estudo. Os maiores crescimentos no período ocorreram nos grupos de 1 a 3 anos de estudo, que passou de 46,9% para 51,5% e 4 a 7 anos de estudo (de 67,4% para 71,1%).

Mais da metade da população rural passou a contar com telefone celular em 2014 (52,4%), após aumento de 4,6 ponto percentual em relação a 2013. A maioria dos celulares está na área urbana (82,3%), mas em todas as regiões a diferença entre as proporções do uso do celular nas áreas urbanas e rurais diminuiu. O local que registrou maior crescimento foi a área rural na Região Sudeste, com 5,6 pontos percentuais a mais que em 2013 (IBGE, 2016).

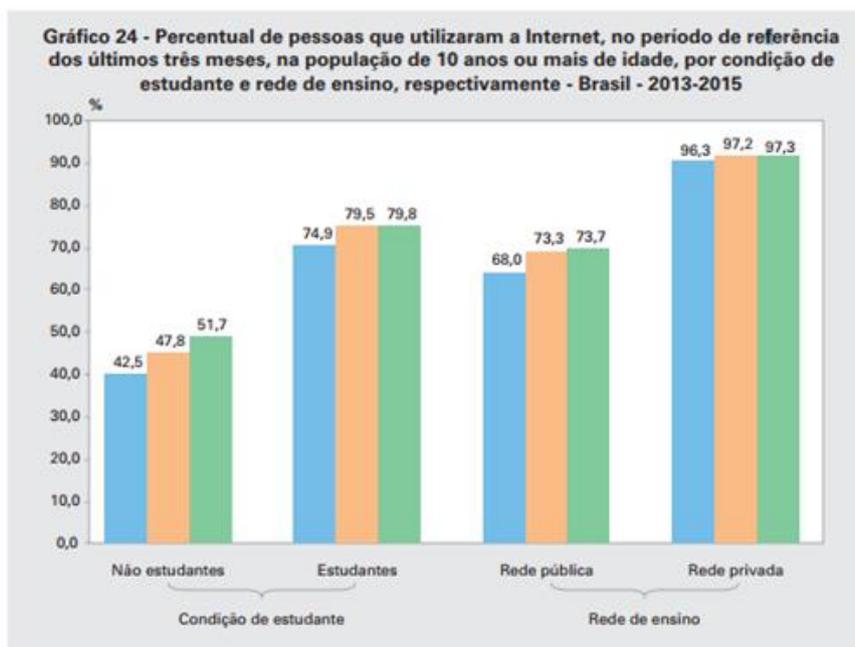
A Lei Estadual nº 12.730/2007, em seu artigo 1º, proibia a utilização de telefone celular nos estabelecimentos de ensino durante o horário das aulas. No entanto, em 08 de novembro de 2017, foi aprovado pela Assembleia Legislativa de São Paulo (ALESP) o Projeto de Lei nº 860/2016 que altera a redação do artigo 1º incluindo a ressalva para o uso somente em finalidades

pedagógicas. Dentre os motivos apontados, vislumbrou-se a necessidade de modernização tecnológica no ambiente escolar com as novas políticas estaduais de implantação de sistemas wi-fi e banda larga nas redes de ensino, assim como a forte presença do celular como item básico e diário do material escolar, conforme constatado por IBGE (2016).

O celular deixou de ser um instrumento de comunicação em áudio para tornar-se uma ferramenta de acesso à internet e de comunicação multimodal, que engloba vídeos, textos, documentos e áudios. Com aproximadamente 93,4% dos estudantes em rede privada e 66% dos estudantes em rede pública em posse de celulares com acesso à internet, fica a critério do professor utilizar dessa ferramenta como material didático em seu dia a dia, contextualizando e orientando o seu uso como recurso didático-pedagógico em substituição aos computadores pessoais já que estes são mais caros e menos acessíveis aos alunos (IBGE, 2016). Cada aluno, com o seu próprio celular, acessando a internet ofertada pela rede de ensino poderá contribuir para a diminuição da exclusão digital e principalmente facilitar o uso da internet nos ambientes escolares com poucos recursos tecnológicos.

A Figura 3 apresenta percentual de adolescentes e adultos que utilizam a internet.

Figura 3 - Gráfico de utilização de celulares por condição de estudante (2013-2015)



Fonte: IBGE (2016)

As mídias digitais, acessadas por celulares ou computadores no ambiente escolar, quando utilizadas de forma consciente e crítica podem auxiliar e potencializar o trabalho docente como recurso didático de facilitação do processo de ensino-aprendizagem. O professor precisa ter acesso, conhecimento e domínio da TIC e das mídias digitais de forma que sua prática pedagógica se converta em mediação entre as plataformas e os alunos. O uso da TIC e das mídias digitais em sala de aula deve objetivar a construção do conhecimento e o desenvolvimento de competências para a aprendizagem ao longo da vida. Para Lévy (1999) as mídias digitais favorecem a cultura de comunidade virtual e aprendizagem social através de sentimentos de pertença. A utilização de inúmeras mídias digitais e da TIC em ambientes virtuais de aprendizagem, no ensino presencial ou a distância, ressignificam o ensino-aprendizagem diante de um contexto mais interativo, participativo, comprometido com a qualidade da informação, colaborativo, personalizado e atrativo para os nativos digitais, pois permite que o aluno saia do seu típico papel de receptor para agente ativo do seu processo de aprendizagem.

2.4 DIREITO DIGITAL E EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS

A ascensão da internet e suas transformações políticas, sociais, culturais e econômicas modificaram o modo de vida e de interação entre as pessoas. As mudanças de comportamento social e o uso em massa das TIC propiciaram o nascimento de um novo direito: o direito digital.

Em razão da importância do acesso e do domínio das mídias digitais, da internet, das redes e das informações como também a constante preocupação com a nova divisão de classes sociais (excluídos/incluídos digitais) os ordenamentos jurídicos mundiais, incluindo o Brasil², estão adaptando suas legislações e políticas públicas para a implementação em seus

² Em outubro de 2017, a Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ) da Câmara dos Deputados aprovou parecer favorável à Proposta de Emenda Constitucional (PEC 185/15), ao artigo 5º da Constituição Federal, que trata da “inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade” para incluir o acesso à internet como um direito fundamental. A justificativa está relacionada com a inclusão digital, a garantia de acesso às tecnologias de informação e comunicação e a igualdade de oportunidades profissionais, educacionais, políticas e sociais (BRITO, 2017).

territórios de redes de computadores, de wi-fi, de bandas largas e de provedores de internet, diante das novas condições de vida do século XXI.

Na sociedade informacional, a inclusão digital, o direito ao acesso, o direito de informar, de ser informado e de não receber informação, a liberdade de comunicação e expressão adquirem novas reflexões e perspectivas antes não vivenciadas no mundo off-line. A velocidade da informação e o seu alcance repercutem seus efeitos no ciberespaço, gerando consequências sociais, políticas e econômicas. A informação é poder. E o poder reflete no uso e na difusão do conteúdo e em suas reproduções nos meios digitais. O acesso ou não à internet está relacionado com o jogo de poder e dominação da sociedade tecnológica, de forma a interferir no livre exercício da democracia e na exclusão de indivíduos de seu potencial democratizante (CASTELLS, 2000; OLIVEIRA JÚNIOR, 2000).

O direito digital³, fruto da sociedade da informação e da comunicação e do uso da internet, consiste na evolução do próprio direito e adquiriu relevância jurídica a partir do momento em que a internet se torna um instrumento de comunicação em massa. Com a massificação, os comportamentos humanos passam a ser controlados e regulamentos buscando evitar conflitos e injustiças. Assim como o uso do telefone, do rádio, da imprensa, da televisão, da internet traz desafios relacionados com sua própria estrutura e funcionalidade (PINHEIRO, 2013).

Para Castells (2013), o papel da internet nas manifestações e reivindicações populares demonstram o nascimento deste novo direito fundamental. O saber da “máquina” e a comunicação focada nas novas tecnologias permitem que surjam novos direitos voltados à liberdade de informação e de expressão e ao livre acesso sem censura ou barreira ao ciberespaço. O bloqueio indevido, controle ilegal, a proibição de acesso ou a censura repercutem em violação aos DH.

Alguns direitos já existentes ganharam novos contornos através das redes sociais e nas mídias digitais, principalmente, os que envolvem a intimidade, a privacidade, a honra e a imagem das pessoas na internet e

³ A terminologia apresenta variações como direito da internet, direito digital, direito na internet, direito eletrônico, direito virtual, direito do espaço virtual, direito da sociedade da informação, entre outros (PINHEIRO, 2013).

relativo aos comentários de viés injurioso nas páginas do *Facebook*, *Instagram* e *Twitter* envolvendo raça, origem, orientação sexual entre outros. Assim, como os direitos da personalidade foram afetados pela tecnologia também os direitos autorais, propriedade de softwares, liberdade de expressão, liberdade de opinião, liberdade de se informar e ser informado, direito de comunicação, propriedade privada entre outros sofrem modificações.

Já Moreno-Gálvez (2016) menciona o surgimento de novos direitos, que outrora não existiam antes da revolução digital, concernentes à inclusão digital tais como: expansão do conceito de cidadania; a luta contra a exclusão socioeconômica e política; educação tradicional que contemple o acesso efetivo, igual e plural a todas as pessoas aos novos espaços de informação e comunicação; estímulo à criação de inteligências coletivas na rede; garantia do direito de acesso às informações, como também, a produção e transformação da informação em conhecimento, garantia de diversidade cultural nos conteúdos e de proteção aos conhecimentos humanos; formação no uso criativo das tecnologias da informação; inserção total em redes digitais através de políticas educacionais ativas; promoção de políticas de inclusão digital para os setores tradicionalmente excluído objetivando a incorporação a dimensão comunitária digital; softwares e conhecimentos gratuitos compartilhados na internet; proteção dos direitos dos usuários contra violações ao direito à informação (informação verdadeira e imparcial) ou intimidade; novas possibilidades do uso da tecnologia para inovação política; direitos de participação democrática; pluralismos informativos e culturais; participação igualitária nas políticas de informação e comunicação governamentais e privadas; direito de acesso às informações sobre concepções e avaliações tecnológicas que afetem a vida dos usuários; acesso a infraestrutura e recursos tecnológicos; desenvolvimento de habilidades ou competências informacionais ou digitais e de capital cultural; apropriação da tecnologia como fonte de geração de conhecimento, educação e postura cidadã.

O quadro 1 exemplifica alguns dos direitos que ganharam novos contornos e outros que passaram a existir na era informacional, assim como novos comportamentos e condutas humanas vinculadas a estes direitos.

Quadro 1 - Direitos e comportamentos humanos

DIREITOS	COMPORTAMENTOS HUMANOS
Direitos Autorais	Pirataria, proteção de conteúdos e websites, reprodução ilegais, uso indevido de imagens sem autorização, distribuição de músicas sem consentimento do autor, filmes em site sem autorização do autor, entre outros.
Direitos de informação	<i>Fake News</i> , não identificação da fonte, inexatidão dos dados, descrédito sobre a confiabilidade e qualidade das informações e das fontes, controle de spam, lixo eletrônico, excesso e velocidade de informações, entre outros.
Direito à privacidade, intimidade, honra e imagem	<i>Cyberbullying</i> , <i>haters</i> (empresas e pessoas grosseiramente criticadas na <i>web</i>), vazamento de fotos, dados e documentos pela internet, comércio ilícito de dados e informações, memes e gifs caluniosos, injuriosos ou difamatórios, vingança pornográfica, vídeos e áudios contendo cenas de homicídios, estupros, agressões físicas e suicídios, compartilhamento de imagens de cadáveres, principalmente, de famosos (exemplo: morte de Cristiano Araújo), entre outros.
Direito das crianças e dos adolescentes	Pedofilia digital através da posse ou venda imagens, fotos, vídeos e armazenamento de arquivos com cenas de sexo, estupro e demais violência contra crianças e adolescentes, aliciamento on-line para prostituição e encontros lascivos, controle de conteúdo, aliciamento on-line para tráfico, guerrilhas e guerras, entre outros.
Direito de propriedade privada	Proteção dos sites, dados e provedores contra hackers, sequestro de dados e contas bancárias, entre outros.
Direito à segurança	Crimes digitais (estelionatos, sequestro de dados, fotos e documentos, invasão de dispositivos, hackers, guerras cibernéticas, auxílio e instigação ao suicídio como o jogo baleia azul, entre outros).
Direito do consumidor	Fraudes, estelionatos e golpes através do comércio eletrônico e nas relações de consumo pelas redes (app, download de músicas, vídeos, livros, softwares entre outros), clonagem de cartões de crédito e débito, uso de identidade digital furtada ou roubada para obter vantagens econômicas e ilícitas, entre outros.
Direito à identidade	Apropriação da identidade digital de outrem para fins ilícitos, inviolabilidade das correspondências eletrônicas, entre outros.
Direito ao acesso à internet e a inclusão digital	Proteção a governança da internet, regulação da atividade dos centros públicos de acesso à internet, políticas públicas de

	inclusão digital, defesa da neutralidade da rede, censura, algoritmos, filtros bolha, infraestruturas tecnológicas, formação de comunidades virtuais ou inteligências coletivas, gratuidade das informações, redes e softwares de código aberto (softwares livres), entre outros.
Direito do trabalho e econômico	Proteção a mecanização, qualificação para o uso e domínio das novas TIC, qualificação em mídias e comunicação, acesso educacional tecnológico como preparação e garantia para o trabalho, empreendimentos digitais, empreendedorismo, competitividade do mercado mundial através acesso à internet e das redes, inovação tecnológica, proteção aos sites, domínios, estabelecimentos empresariais virtuais, entre outros.
Direito ao Lazer	Jogos, entretenimentos em 3D e 4D, filmes em HD, animações, softwares educacionais e lúdicos, restrição a produção e distribuição de jogos antiéticos, que incidem a violência e a cultura do ódio, controle de acesso de conteúdos de acordo com a faixa etária, proteção contra à publicidade infantil, entre outros.
Direito social e cultural	Cidadania digital, ativismo político, humanitário e social, movimentos sociais de luta por direitos, cibercultura, relacionamentos digitais, diversidade cultural, inteligências coletivas, grupos de redes sociais, entre outros.
Direito à educação	Alfabetização midiática e informacional, cursos profissionalizantes com ênfase nas qualificações baseadas em engenharia de softwares, sistemas de informação, banco de dados, mídias digitais, entre outros.
Direito à saúde, integridade física e psíquica	Uso de chip implantado ao corpo, rastreamento de pessoas por satélites e drones, controle estatal por câmeras, fotos e drones, proteção dos dados e informações dos prontuários médicos, vigilância eletrônica, entre outros

Fonte: elaborado pelo autor baseado em Pinheiros (2013)

Mas afinal, o que são DH? E qual é a importância da inclusão dos direitos digitais ao rol dos direitos fundamentais na Constituição Federal?

Direitos são conjuntos de normas ou regras que regulam os comportamentos humanos em uma determinada sociedade e época (NUNES, 1996). O direito reflete os valores e costumes de uma sociedade em uma época específica e demonstram, através do processo legislativo legítimo, quais

comportamentos são desejáveis (reforço positivo) e quais são intoleráveis (pena de prisão ou pagamento de indenização).

A ideia de direito do ser humano surge na história por intermédio da religião e da filosofia. A crença que os direitos nascem com os seres humanos e deles não se desvinculam independentemente de cor, raça, origem, posição social e econômica é a mola propulsora para a consagração do jusnaturalismo ou direitos naturais. Posteriormente, o conceito desvincula-se da visão religiosa compreendendo que a origem do direito natural está na própria essência do ser humano quando através da razão compreendeu noções de justiça e igualdade (SARLET, 2007).

No entanto, a normatização (juspositivismo) mostrou-se realmente o único caminho de concretização e respeito aos considerados direitos básicos e fundamentais para a sobrevivência digna da humanidade. A luta pela consagração e para a normatização dos DH culmina pela introdução legislativa das garantias e dos direitos básicos nos diplomas legais e pela posição assumida pelo Estado de promoção, defesa e promoção dos direitos.

Alguns documentos históricos são marcantes para o processo de normatização, tais como: a Magna Carta (1215), Paz de Westfália (1648), Habeas Corpus (1679), Bill of Rights (1776), Declaração Americana (1776), Declaração Francesa (1789), Tratado de Versalles (1901), Constituição de Weimar (1919), Declaração Universal dos Direitos do Homem (1945), entre outras (SARLET, 2007).

Para Sarlet (2007) a diferença entre DH e direitos fundamentais refere-se apenas a nomenclatura e a divisão documental que está elencada o rol de direitos, ou seja, convenção ou tratado internacional (DH) ou constituição do país signatário.

No Brasil, os DH ganham corpo constitucional e por estarem previstos na carta magna (Constituição Federal de 1988) recebem o nome de direitos e garantias fundamentais. Dividem-se em níveis de proteção, abrangendo os direitos e deveres individuais e coletivos, os direitos sociais, a nacionalidade, os direitos políticos e os partidos políticos (BRASIL, 1988).

Conceituam-se DH ou fundamentais como um conjunto de normas jurídicas indispensáveis às pessoas e que lhes asseguram uma existência digna, livre e igualitária (PINHO, 2015). Suas características são: historicidade,

inalienabilidade, imprescritibilidade, irrenunciabilidade, universalidade e limitabilidade (LENZA, 2016).

O Quadro 2 apresenta as características dos DH.

Quadro 2 - Características dos Direitos Humanos

Historicidade: os direitos humanos decorrem de lutas e avanços históricos de conquistas e sofrimentos.
Inalienabilidade: os direitos humanos são intransferíveis, ou seja, não podem ser vendidos ou comprados. Estão fora do comércio.
Imprescritibilidade: os direitos humanos não estão sujeitos a prescrição e o seu não uso durante um certo lapso de tempo não gera a perda.
Irrenunciabilidade: os direitos humanos não permitem que o seu titular renuncie seu uso ou efetivação.
Universalidade: todos seres humanos independentemente de cor, raça, sexo, orientação sexual, idade, condição econômica, escolaridade ou qualquer diversidade são titulares de direitos.
Limitabilidade: os direitos humanos não são absolutos. Em caso de colisão entre direitos fundamentais um direito excluirá o outro.

Fonte: elaborado pelo autor adaptado de Lenza (2016)

Os direitos fundamentais podem ser classificados em direitos de primeira geração ou dimensão, em um processo de emancipação do ser humano frente ao Estado e de embates reivindicatórios por liberdade. Os direitos de segunda geração representam a busca pelo bem-estar social de toda a coletividade frente a um Estado promotor de justiça social. Já os direitos de terceira geração, conhecidos como direitos de solidariedade ou fraternidade, protegem a coletividade reconhecendo direitos que são de todos, mas ao mesmo tempo de ninguém em particular. São frutos do desenvolvimento tecnológico e científico e das mudanças nas relações econômicas e sociais da sociedade de consumo (LENZA, 2016).

Os direitos de quarta geração ou biodireito estão relacionados com os avanços científicos nas áreas da medicina, medicamentos e experimentos com seres humanos que conflitam com a dignidade humana e os princípios da precaução, autonomia privada, responsabilidade em minimizar maléficis.

O Quadro 3 ilustra a primeira geração de direitos, de acordo com a Constituição Federal (CF) de 1988.

Quadro 3 - Direitos Humanos

Direitos de 1ª Geração (artigo 5º da CF)		
1) Igualdade entre os seres humanos independentemente de raça, cor, sexo, idade e origem.	2) Liberdade artística, científica, política, religiosa e filosófica.	3) Lei como fonte de segurança jurídica e pessoal frente ao Estado
4) Liberdade de locomoção com ou sem seus bens.	5) Liberdade de expressão, crença e consciência.	6) Direito à vida
7) Direito à integridade física e psíquica	8) Direito ao corpo: liberdade sexual, liberdade de reprodução entre outros.	9) Direito à identidade e a diversidade
10) Direito a nacionalidade e políticos (votar e ser votado)	11) Direito de inviolabilidade do domicílio	12) Direito de imagem, a honra, ao nome, a privacidade e intimidade
13) Direito de informar e ser informado	14) Direito a escolha do trabalho e seu exercício	15) Direito de reunião pacífica
16) Sigilo das comunicações telefônicas e postais.	17) Direito de Associação	18) Direito de propriedade
19) Direito à herança	20) Direitos autorais	21) Direito de informação referentes aos órgãos públicos
22) Direito de petição aos órgãos públicos	23) Direito de obtenção de certidões dos órgãos públicos de forma gratuita	24) Direito adquirido, coisa julgada e ato jurídico perfeito
25) Remédios constitucionais: Habeas corpus, mandado de segurança, mandado de injunção, habeas datas e ação popular	26) Assinaturas de tratados e convenções internacionais de direito humanos para ampliação dos direitos previstos.	27) Direito ao contraditório e a ampla defesa.
28) Direito ao devido processo legal	29) Prisão em flagrante e Princípio da Inocência.	30) Direito a apreciação do Poder Judiciário de qualquer lesão ou ameaça de lesão a direitos
31) Direito a irretroatividade da lei penal.	32) Direito a individualização da pena.	33) Previsão de crime e pena na Lei
34) Garantia de previsão de crimes inafiançáveis e insuscetíveis de graça ou anistia: tortura, tráfico de drogas, terrorismo, crimes hediondos e ação de grupos armados civis ou militares	35) Direito ao júri popular em caso de crimes dolosos contra à vida	36) Punição a prática de racismo como garantia fundamental
37) Direito a comunicação da prisão aos familiares, ao juiz competente ou pessoa indicada pelo preso	38) Indenização ao erro judiciário, duração razoável do processo e gratuidade da justiça para os que comprovarem insuficiência de recursos	39) Direito a não ser extraditado por crime político ou de opinião.
40) Proibição de penas humilhantes, degradantes, trabalhos forçados e de tortura.	41) direito das presidiárias ao parto e amamentação dos filhos menores.	42) Punição à prática de racismo como garantia fundamental.

Fonte: elaborado pelo autor adaptado de Lenza (2016)

Os direitos de segunda geração estão elencados no artigo 6º da CF, ou seja, direito à educação, moradia, saúde, trabalho, lazer, transporte, alimentação, segurança, previdência social, proteção à maternidade e à infância, assistência aos desamparados e sindicalização (BRASIL, 1988).

Os direitos de terceira geração são aqueles referentes ao meio ambiente ecologicamente equilibrado, à proteção ao consumidor, direito ao desenvolvimento, o direito à paz, o direito à comunicação, direitos de grupos de vulneráveis (crianças, idosos, pessoas com deficiência, juventude entre outros). Direitos de quarta geração estão relacionados com organismos Geneticamente Modificados, tratamentos para doenças incuráveis e seu processo de extensão da vida artificialmente, ortotanásia, clonagem, doação de órgãos e tecidos, reprodução humana assistida, mapeamento genético do DNA, intromissões ao corpo por meio de aparelhos eletrônicos (chips), entre outras (LENZA, 2016).

Os direitos de primeira, segunda, terceira, quarta e quinta geração são complementares e buscam eliminar ou atenuar violações ou ameaças aos direitos e garantias dos seres humanos advindas dos particulares ou do Estado que impeçam a plena capacidade humana de autodeterminar e buscar a sua felicidade e dignidade (BRASIL, 1988; LENZA, 2016).

Os DH são frutos de processos históricos e sociais de luta por reconhecimento e respeito aos direitos básicos dos seres humanos. A universalização, a defesa, a promoção e a ampliação são a base da educação em DH como ferramenta de fomento a cultura de direitos e responsabilidade social. Proteção, defesa e respeito aos DH são desafios universais e no Brasil ganha corpo nas décadas de 1960 e 1970 diante das violações vivenciadas pela sociedade civil frente à ditadura militar. Com a redemocratização o medo de retrocessos e a possível perda da cidadania elevaram os DH a patamares constitucionais através de seu ingresso no rol dos direitos e garantias fundamentais (artigo 5º da Constituição Federal) (BRASIL, 1988).

É função da escola cumprir os ditames da educação em DH, repassando aos alunos conhecimentos históricos construídos sobre os DH e a busca pela afirmação de práticas sociais, valores e atitudes que expressem a cultura de direito humanos na sociedade como um todo. Para isso, é necessário que a escola esteja voltada para a formação de uma consciência cidadã em níveis cognitivo, social, ético e político (BRASIL, 2007).

No entanto, a preocupação constante da escola é aperfeiçoamento cognitivo dos alunos para o sucesso nos vestibulares deixando de lado o preparo e a emancipação do agir político e social como solução dos problemas contemporâneos (MOSE, 2010). A formação de professores para a educação em DH e a importância do tema em sala de aula é demasiadamente tímida e pouco frequente. O professor não se sente agente de mobilização social frente aos problemas e confrontos dentro da sua própria sala de aula sendo incapaz de preparar o aluno para a cidadania e para a solução de problemas sociais, econômicos, políticos e culturais do seu tempo (CANDA, 2008).

Diante de uma sociedade impregnada por uma concepção simplista, positivista e categorizada sobre DH, relacionando-os quase que exclusivamente às questões normativas, jurídicas e constitucionais perpetua na esfera social a ideia “de que as coisas estão como estão porque assim é a vida” apoiada de forma velada ou não pelas forças hegemônicas da sociedade e rebatida pelas forças contra hegemônicas (CRUZ, 2011, p. 185).

Nesse cenário, os direitos individuais e políticos se sobressaem sobre os direitos igualitários, que são regidos pela solidariedade e pela luta dos movimentos sociais, impedindo desde a compreensão ampliada do tema até a organização de estratégias de enfrentamento das problemáticas relacionadas ao alijamento de direitos. Torna-se imperioso a leitura crítica dos DH e a problematização dos contextos, em busca de uma sociedade mais justa, igualitária e preparada para lutar contra as forças opressoras do neoliberalismo (CRUZ, 2011).

Como resposta às contradições e violências que marcam nossa sociedade, a educação em DH como componente curricular pode ser capaz de trazer ao ambiente escolar a promoção da cultura de defesa, reconhecimento e validação dos direitos, como também, assegurar que o processo histórico de embates e conflitos não seja esquecido (BRASIL, 2007).

Contradições como pobreza, desigualdade, discriminação, exclusão também permeiam o ambiente escolar e as posturas dos agentes educacionais e estudantes dentro dos muros escolares. O autoritarismo, as práticas irrefletidas e repetitivas de classificação entre os bons e maus alunos e as constantes violências físicas e psíquicas requerem um maior comprometimento da escola com a Constituição Federal de 1988, com a Lei de Diretrizes e Bases

da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), com os Tratados Internacionais de DH e principalmente com os planos nacionais, estaduais e municipais de educação em DH (BRASIL, 1988, 1996, 2013).

A escola, juntamente com a sociedade, precisa assumir o seu compromisso histórico de divulgação do conhecimento e da cultura para reverter as situações de violência e formar indivíduos cientes de seus direitos e deveres na sociedade. Não basta educar para apropriação de conteúdos e conhecimentos acadêmicos sem a preocupação de formar indivíduos que possam transformar a sociedade e sua própria vida com base nos direitos “duramente” reconhecidos por seus antepassados. A educação em DH requer a construção de concepções e práticas que compõem os DH e seus processos de promoção, de proteção, de defesa e de aplicabilidade na vida cotidiana. Destina-se a formar crianças, jovens e adultos para participar ativamente da vida democrática e exercitar seus direitos e responsabilidades na sociedade, também respeitando e promovendo os direitos das demais pessoas. É a educação integral que visa o respeito mútuo pelo outro e pela diferentes culturas e tradições (BRASIL, 2013, p. 516).

No entanto, para a consolidação da educação em DH é necessária a cooperação tanto da sociedade quanto da escola. Todos os atores do ambiente escolar, comprometidos com o processo de implementação da educação em DH, poderão propiciar um espaço de acolhimento para todos os alunos independentemente do sexo, religião, visão filosófica e política, orientação sexual, identidade sexual, condições econômicas, sociais e culturais, faixa etária, origem étnico-racial, deficiências, transtornos globais e do desenvolvimento, superdotação e outras diferenças, fruto da diversidade humana. O escopo da educação em DH é a formação ética, crítica e política capaz de repercutir em atitudes e práticas orientadas para a valorização do ser humano, para a liberdade, igualdade, dignidade, justiça, paz, diversidade e sustentabilidade. A formação crítica preocupa-se com a análise de um contexto social, político, econômico e cultural em que o aluno possa orientar suas práticas e pensamentos de acordo com os DH (BRASIL, 2013). Ou seja, diante de um conflito, por exemplo, a falta de merenda na escolar, o aluno pode compreender, conforme seu juízo de reflexão, que se trata de uma violação ao seu direito social à alimentação. Já a ética refere-se ao modo de agir e de ser

individual, coletivo e institucional do aluno, em diversos ambientes e contextos, assumindo uma postura comprometida - ou não - com a promoção e divulgação dos DH.

Ainda para Brasil (2013) a formação política pauta-se na emancipação do indivíduo de forma que ele exerça a plena cidadania, torne-se sujeito de direitos e não objeto do direito. Busca-se o empoderamento de grupos e indivíduos historicamente excluídos de direitos e dignidade, com apoio às mobilizações e articulações capazes de culminar em organizações na sociedade civil. Como é o caso dos afro-descendentes, dos indígenas, das pessoas com deficiência, das mulheres, homossexuais, transexuais, entre outros.

O objetivo da educação em DH é que o indivíduo, sujeito de direitos e responsabilidades, seja capaz de reconhecer os seus direitos/deveres, assim como, os direitos/deveres do seu próximo. É a capacidade de perceber-se como ser humano e o outro como parte da sua condição de humanidade.

A escola, segundo o plano nacional e as diretrizes curriculares de educação em DH, assume uma importante responsabilidade no desenvolvimento da cultura de DH na sociedade ao criar espaços, práticas e promoções que visem à divulgação e defesa dos DH em seu projeto político-pedagógico, organização curricular, gestão, abordagem e utilização do material didático, formação inicial e continuada da sua equipe pedagógica, avaliações, recuperações e vivências educacionais.

Segundo o PNEDH o conteúdo deve ser abordado de forma transversal e interdisciplinar, não sendo necessária a demanda de uma disciplina específica, mas que toda a escola discuta, reflita e conheça seus direitos e deveres básicos do ser humano em seu currículo, plano de curso, plano de trabalho docente e projeto político-pedagógico (BRASIL, 2007).

São fundamentais novas formas de gestão escolar, de abordagem dos conteúdos curriculares, de metodologias de ensino-aprendizagem, de atuação institucional, de rituais pedagógicos, de gestos, de relações interpessoais dentro da escola para superar os paradigmas homogeneizantes e, realmente, efetivar a universalização, democratização e o respeito à diversidade no ambiente escolar (ONU, 2006; BRASIL, 2007, 2013).

A universalização da educação básica caracterizada pela entrada no ambiente escolar de um novo contingente de pessoas, até então excluídas historicamente do ambiente escolar, resultou na adoção de novos métodos de ensino-aprendizagem, organização escolar e de atuação institucional. A educação em DH, pautada na inclusão e diversidade, tem por natureza a transversalidade, a globalidade e o diálogo interdisciplinar buscando nas vivências e no dia a dia da comunidade escolar as discussões e práticas dos valores humanos (BRASIL, 2013, p. 521).

Candau (2008, p. 83), indica como ponto de partida que se considere fundamental não conceber os professores como "meros técnicos, instrutores, responsáveis unicamente pelo ensino de diferentes conteúdos e por funções de normalização e disciplinamento". Para que haja, de fato, a formação de professores em DH, é necessário que eles sejam percebidos como profissionais mobilizadores de processos pessoais e grupais de natureza cultural e social.

A prática pedagógica operacionalizada pela tecnologia e recursos virtuais amplia proporcionalmente, segundo Marçal, Andrade e Rios (2005), a aproximação e a compreensão do objeto de estudo propiciam vivências de reais situações de alijamentos dos direitos.

Embora a escola não seja a única instituição de formação educacional em direitos, ela busca, na educação em DH, promover transformações e mudanças sociais com a implementação de seus princípios basilares, tais como: igualdade de direitos, dignidade humana, laicidade de Estado, reconhecimento e valorização das diferenças e das diversidades, democracia na escola, sustentabilidade socioambiental e transversalidade, vivência e globalidade como forma de capacitação de sujeitos de direitos atentos à defesa, à promoção e às reivindicações sociais dos valores humanos (BRASIL, 2007, p. 522).

A estrutura do PNEDH estabelece conceitos, princípios, objetivos, diretrizes e linhas de ação, contemplando cinco grandes eixos de atuação: Educação Básica; Educação Superior; Educação Não-Formal; Educação dos Profissionais dos Sistemas de Justiça e Segurança Pública e Educação e Mídia. O principal objetivo do PNEDH é a formação da cultura de DH vivenciada e construída por uma cidadania ativa e consciente de sua

responsabilidade com a democracia, justiça social e desenvolvimento. Busca-se com o documento a fortificação de uma política pública capaz de consolidar uma cultura de DH e contribuir para o aperfeiçoamento do Estado Democrático de Direito (BRASIL, 2007).

Os objetivos gerais do PNEDH apontam compromisso com organismos internacionais, elaboração de programas, incentivos e desenvolvimento de ações ao estudo e reflexão sobre a educação como forma de proporcionar o exercício real da cidadania:

- a) destacar o papel estratégico da educação em direitos humanos para o fortalecimento do Estado Democrático de Direito;
- b) enfatizar o papel dos direitos humanos na construção de uma sociedade justa, equitativa e democrática;
- c) encorajar o desenvolvimento de ações de educação em direitos humanos pelo poder público e a sociedade civil por meio de ações conjuntas;
- d) contribuir para a efetivação dos compromissos internacionais e nacionais com a educação em direitos humanos;
- e) estimular a cooperação nacional e internacional na implementação de ações de educação em direitos humanos;
- f) propor a transversalidade da educação em direitos humanos nas políticas públicas, estimulando o desenvolvimento institucional e interinstitucional das ações previstas no PNEDH nos mais diversos setores (educação, saúde, comunicação, cultura, segurança e justiça, esporte e lazer, dentre outros);
- g) avançar nas ações e propostas do Programa Nacional de Direitos Humanos (PNDH) no que se refere às questões da educação em direitos humanos;
- h) orientar políticas educacionais direcionadas para a constituição de uma cultura de direitos humanos;
- i) estabelecer objetivos, diretrizes e linhas de ações para a elaboração de programas e projetos na área da educação em direitos humanos;
- j) estimular a reflexão, o estudo e a pesquisa voltados para a educação em direitos humanos;
- k) incentivar a criação e o fortalecimento de instituições e organizações nacionais, estaduais e municipais na perspectiva da educação em direitos humanos;
- l) balizar a elaboração, implementação, monitoramento, avaliação e atualização dos Planos de Educação em Direitos Humanos dos estados e municípios;
- m) incentivar formas de acesso às ações de educação em direitos humanos a pessoas com deficiência (BRASIL, 2007, p. 26-27).

O PNEDH busca, em suas linhas gerais de ação, o desenvolvimento normativo e institucional através de incentivos como premiações, inclusão da

temática em concursos públicos, órgãos de fomento à pesquisa, legislações e diretrizes aplicáveis à educação em DH. A produção de informações e conhecimentos visa a publicidade dos mecanismos de proteção nacionais e internacionais e a divulgação de práticas de educação em DH e, também, a realização de parcerias internacionais, capacitação de profissionais, produção e divulgação de materiais e a gestão de programas e projetos.

A capacitação e a formação inicial de professores como objetivo geral do PNEDH através do incentivo à transdisciplinaridade, interdisciplinaridade e na inclusão da temática no Programa Nacional do Livro Didático vai ao encontro do fortalecimento de práticas individuais e sociais de ações e metodologias participativas de construção de valores e atitudes de defesa e reparação das violações ao ser humano.

A educação em direitos humanos é compreendida como um processo sistemático e multidimensional que orienta a formação do sujeito de direitos, articulando as seguintes dimensões:

- a) apreensão de conhecimentos historicamente construídos sobre direitos humanos e a sua relação com os contextos internacional, nacional e local;
- b) afirmação de valores, atitudes e práticas sociais que expressem a cultura dos direitos humanos em todos os espaços da sociedade;
- c) formação de uma consciência cidadã capaz de se fazer presente em níveis cognitivo, social, ético e político;
- d) desenvolvimento de processos metodológicos participativos e de construção coletiva, utilizando linguagens e materiais didáticos contextualizados;
- e) fortalecimento de práticas individuais e sociais que gerem ações e instrumentos em favor da promoção, da proteção e da defesa dos direitos humanos, bem como da reparação das violações.

Sendo a educação um meio privilegiado na promoção dos direitos humanos, cabe priorizar a formação de agentes públicos e sociais para atuar no campo formal e não-formal, abrangendo os sistemas de educação, saúde, comunicação e informação, justiça e segurança, mídia, entre outros (BRASIL, 2007).

O PNEDH reconhece também, além da educação formal e não formal, a importância das mídias na sociedade da informação e da comunicação como um instrumento eficaz no processo educacional voltado à transmissão de informação, de opinião pública, de publicidade, de propaganda

ideológica, de entretenimento, de influências comportamentais, de valores, de crenças e de atitudes. A mídia forma e divulga a opinião pública, além de ser um espaço político dos movimentos sociais de lutas por direitos na internet e na sociedade. Para o plano, as mídias podem contribuir para a formação do senso comum assentado em valores como diversidade, igualdade, solidariedade, cultura democrática, justiça social e DH por intermédio de seu alcance e acesso a diversos públicos e espaços na sociedade (BRASIL, 2007).

As mídias são patrimônio público social - entregues nas mãos da iniciativa privada por meio de concessões ou permissões. Desta forma não pode se afastar dos princípios reguladores elencados no artigo 221 da Constituição Federal, tais como: preferências a programas educativos, informacionais, culturais e artísticos; promoção da cultura nacional e regional; regionalização das produções cultural, artística e jornalística e o respeito a valores éticos e sociais da pessoa e da família. Todavia, não podemos deixar de lado a produção independente e as mídias comunitárias como fator decisivo de pluralidade, diversidade e democratização do acesso à informação (BRASIL, 1988).

A mídia, exercendo princípios voltados à construção da cidadania e da justiça social, poderá concretizar a divulgação dos DH na sociedade, valendo-se da sua enorme capacidade de influência e divulgação de propagandas ideológicas.

São princípios basilares a serem seguidos pelas mídias: a linguagens e posturas de não-violência; o respeito aos DH; a abordagem de temas envolvendo a educação em DH através das novas tecnologias utilizadas na comunicação; a responsabilidade social, caracterizada pela divulgação e comprometimento com a educação em DH em suas produções; a liberdade de expressão, a liberdade de opinião e a produção de conteúdo que valorizem a cultura de paz, de cidadania e diversidade cultural.

Busca-se a emancipação do indivíduo e sua autonomia com uma educação em DH que seja apoiada pelas mídias, sociedade civil, movimentos sociais, partidos políticos, os órgãos e entidades públicas e privadas. É a escola a esfera fundamental para a construção do conhecimento e para a formação da consciência crítica e cidadã para a população.

2.5 MOVIMENTOS SOCIAIS ONLINE, ATIVISMO HASHTAG E DIREITOS HUMANOS

O conceito de comunicação ampliou-se na era informacional. Os principais elementos da comunicação emissor-mensagem-receptor adquiriram novas perspectivas, tais como: compreensão de conteúdo, processamentos, coleta, distribuição, reprodução, armazenamento e assimilação dos processos tecnológicos de filtragem e captação da informação. Esse conceito ampliado de comunicação permitiu ao cidadão midiaticizado a possibilidade de ocupar um espaço de fala nos novos ambientes digitais, e desta forma, exercer um papel de promoção e defesa dos DH nas mídias digitais e na internet como um todo.

As mídias digitais, além de novo espaço de comunicação, apresenta uma linguagem própria para a transmissão e replicação de mensagens mediada pela “máquina” e com o uso de termos novos oriundos da revolução digital. A nova linguagem, em tempos digitais, facilita a interação dos usuários e aproxima receptor e emissor em busca de uma causa, ou seja, para que uma mensagem seja compreendida a linguagem utilizada precisa ser certa. A escolha da linguagem a ser utilizada, o nível de compreensão do receptor, contextualização, apelo visual, sensorial e emocional voltados à eficiência do processo de transmissão dos conteúdos são importantes para atingir o público-alvo da mensagem através das novas mídias digitais. Segundo Gonçalves (1999) os indivíduos socializados quando se comunicam utilizam uma linguagem comum voltada ao rápido entendimento. A linguagem pode contribuir para a resolução de problemas sociais, por meio do resgate da racionalidade comunicativa em que o agir comunicativo e o diálogo são motores de interação social e constroem espaços de poder através de indivíduos críticos e participativos. A linguagem, para a teoria da ação comunicativa, é peça fundamental para que os indivíduos compreendam a mensagem e assimilem os conteúdos de forma que a realidade no seu contexto de vida seja percebida e retida.

A mídia digital, através de sua linguagem rápida, acessível, dinâmica e democrática assume em tempos de globalização e informacionalismo o papel de difusão das diferentes visões de mundo, já que expõe diversas representações de grupos, países, culturas, ideologias e conhecimentos

globais de forma quase que instantânea em razão das transmissões ao vivo, compartilhamento de som e imagens, ativismos hashtag, selfies entre outros (JENKINS, 2009).

A linguagem da mídia digital somada ao seu poder de informação e comunicação tornou-se a mídia mais acessada e utilizada pelos jovens em seus processos de comunicação tais como: estudos, lazer, trabalho e relacionamentos (PALFREY; GASSER, 2011). O Brasil representa a terceira maior população mundial em acesso e utilização das mídias digitais, sendo o celular a plataforma mais utilizada por 55% dos usuários (MANO et al., 2017).

A mídia digital assume o papel relevante na sociedade da informação através da possibilidade de um indivíduo qualquer com acesso e domínio das novas linguagens e tecnologias exercer sua identidade digital em um processo de cidadania digital. Esse novo canal de comunicação, com linguagem própria, usuários produtores-consumidores de conteúdos e ativismos digital confere autonomia e poder, principalmente, para grupos minoritários e sem espaço nas mídias tradicionais.

O poder fulminante das mídias digitais permite que os espaços de fala sejam ampliados, proporcionando aos usuários a manifestação de suas opiniões, lutas e angustias sociais. Os negros, as mulheres, os homossexuais, os transexuais, deficientes e grande parte da população intitulada “minorias” encontraram nos novos canais de informação e comunicação a oportunidade e o poder de denunciarem condutas, ações, publicidades, figuras públicas e anônimas, filmes, shows, exposições de arte e instituições públicas e privadas, que, de alguma forma, depõem contra as leis e os direitos básicos de igualdade, liberdade e dignidade humana (MARTHE; BERGAMASCO, 2017).

Para Castells (2003), os movimentos sociais em rede embora formem-se como no passado, em oposição às injustiças, à pobreza e à desigualdade social, apresentam, na contemporaneidade, pelo uso das tecnologias, características como ausência de líderes e partidos, falta de estruturas fixas e a expansão global por meio da velocidade de compartilhamento das redes. Os sujeitos coletivos organizam a mobilização e sua dissolução, por vezes, se dá rapidamente e sem a presença de líderes.

Podemos exemplificar, com a demissão do âncora de um dos maiores telejornais brasileiros William Waack, no dia 8 de novembro de 2017,

que foi denunciado por Diego Pereira, um ex-colega de trabalho, por suas manifestações racistas gravadas fora do ar.

De acordo com Marthe e Bergamasco (2017), a trajetória do vídeo começou pela rede social *WhatsApp* com a publicação de Diego Pereira e seus amigos aos seus contatos telefônicos. Às 14h28, do dia 8 de novembro de 2017, o roteirista Jorge Tadeu publicou em sua conta no *Twitter*, com cerca de 5.700 seguidores, o vídeo de conteúdo considerado racista. Mais de 4 mil seguidores do roteirista compartilharam o vídeo, e em menos de 24h (exatamente às 21h24), a Rede Globo de Comunicações, em nota à imprensa, reconheceu a manifestação de cunho racista emitida pelo funcionário, o que culminou no afastamento temporário do apresentador. Por meio da velocidade das redes sociais, a punição dada pela emissora ao jornalista foi bastante rápida, acontecendo sete horas após a exposição do vídeo. Durante a semana em que foi feita a postagem de Jorge Tadeu, mais de 50 mil buscas foram realizadas no *Google Brasil* com a palavra Willian Waack e certa de 90% das opiniões emitidas pelos usuários nas redes sociais e na internet foram consideradas negativas. A queda do renomado jornalista testemunha o poder fulminante que as redes sociais adquiriram. A rede social é um meio influente para o debate público, apresentando recursos para atrair a atenção dos usuários e proporcionando a possibilidade de replicação através de compartilhamentos.

Situações como a apresentada não são únicas. Muitas empresas, indústrias, fornecedores, patrocinadores, figuras públicas e anônimas estão atentas ao poder das redes sociais quando o tema são violações aos DH.

Ainda de acordo com os autores, a campanha publicitária dos produtos Dove, da empresa Unilever, mostra uma mulher negra que ao usar o produto tirava a roupa e virava branca. Muitos ativistas, e público em geral, consideraram a publicidade racista, o que culminou em sua retirada do ar. O impacto somente foi gerado com o uso das redes sociais sem nenhuma interação física dos envolvidos fora do ciberespaço.

A Figura 4 ilustra as imagens da campanha publicitária do produto Dove.

Figura 4 – Imagens da campanha publicitária do Produto Dove



Fonte: MARTHE; BERGAMASCO (2017)

Também citam a campanha do papel higiênico preto, Personal Vip Black, da empresa Santher S.A, levantou muitas críticas de racismo e preconceito por utilizar a frase do movimento negro americano contra o racismo “Black is beautiful” (tradução nossa: negro é lindo) para vender papel higiênico preto. Rapidamente, as repercussões nas redes sociais fizeram com que o anúncio saísse do ar com pedidos de desculpas da garota-propaganda Marina Ruy Barbosa em sua rede social.

A Figura 5 apresenta a imagem da publicidade do papel Vip Black.

Figura 5 - Publicidade do Papel Vip Black



Fonte: MARTHE; BERGAMASCO (2017)

Devido à enorme dimensão que as redes sociais assumiram as manifestações de ódio e intolerância, antes aceitáveis e negligenciadas pela sociedade, agora sofrem o fenômeno da hipervigilância. Os usuários das

próprias redes sociais fiscalizam em tempo real, durante as 24 h e com alcance ilimitado as postagens e divulgações de vídeos, fotos, charges, filmes, exposições e músicas com conteúdo de ódio, racismo, homofóbico, de violência contra os animais, as mulheres, os idosos, as crianças e aos deficientes denunciando as violações aos DH e as condutas imorais e antiéticas ocorridas no ciberespaço. Um acontecimento até então local, regional ou nacional assume dimensão global e com inúmeras repercussões em todo meio social inclusive diplomáticas entre países.

Em 14 de abril de 2014 em Chibok, no estado de Borno, nordeste da Nigéria o grupo extremista islâmico Boko Haram sequestrou duzentas meninas dentro da escola pública local. O objetivo da ação criminosa era obrigá-las a se converterem ao islã para posterior comercialização e venda para casamentos e como escravas sexuais. Além, da privação da liberdade e da conversão a uma religião as meninas eram constantemente violentas chegando a média de quinze estupros diários. O fato, então local, chamou a atenção da imprensa estrangeira e repercutiu na internet através de uma campanha intitulada “#bring back our girls” (tradução nossa: traga de volta nossas garotas) com divulgação pelo *Facebook*, *YouTube*, *blog* e *Twitter*. Celebidades apoiaram a causa na internet atingindo entre elas primeira dama dos Estados Unidos Michelle Obama. A Organização Mundial das Nações Unidas (ONU) cobrou atitude do presidente do país e ofereceu, através do envio de equipes dos Estados Unidos, Reino Unido e França, auxílio militar. No entanto, o presidente Goodluck Johnathan recusou a investida criando um clima de descaso e tensão política entre os países. Até a presente data as meninas não foram encontradas e o grupo extremista continuando praticando os mesmos atos. Porém, agora com pressão internacional e com manifestação global de repúdio à violação de DH ao país “isolado” e “antes esquecido” no meio da África (NEVES, 2014).

A Figura 6 mostra imagens de celebridades apoiando a causa *Bring Back our Girls*.

Figura 6 – Imagens de celebridades em apoio a causa *Bring Back our Girls*



Fonte: PETROU (2014)

Em 2017, a indústria do cinema (Hollywood) foi abalada pela publicação nas redes sociais do assédio sexual e até estupros que ocorriam nos bastidores do *show biz*, supostamente praticados pelo produtor americano Harvey Weinstein. Após os relatos nas redes sociais de atrizes como Ashley Judd, Jessica Barth, Katherine Kendall, Rose McGowan, Florence Darel, Judith Godreche, Emma de Caunes, Alice Evans e Lysette Anthony, Dawn Denning e Tomi-Ann Roberts e de megaestrelas como Angelina Jolie, Gwyneth Paltrow, Cara Delevingne e Lea Seydoux, a notícia foi divulgada pelo jornal *The New York Time* alcançando a mídia tradicional e a repercussão internacional (AGENCE FRANCE PRESSE, 2017).

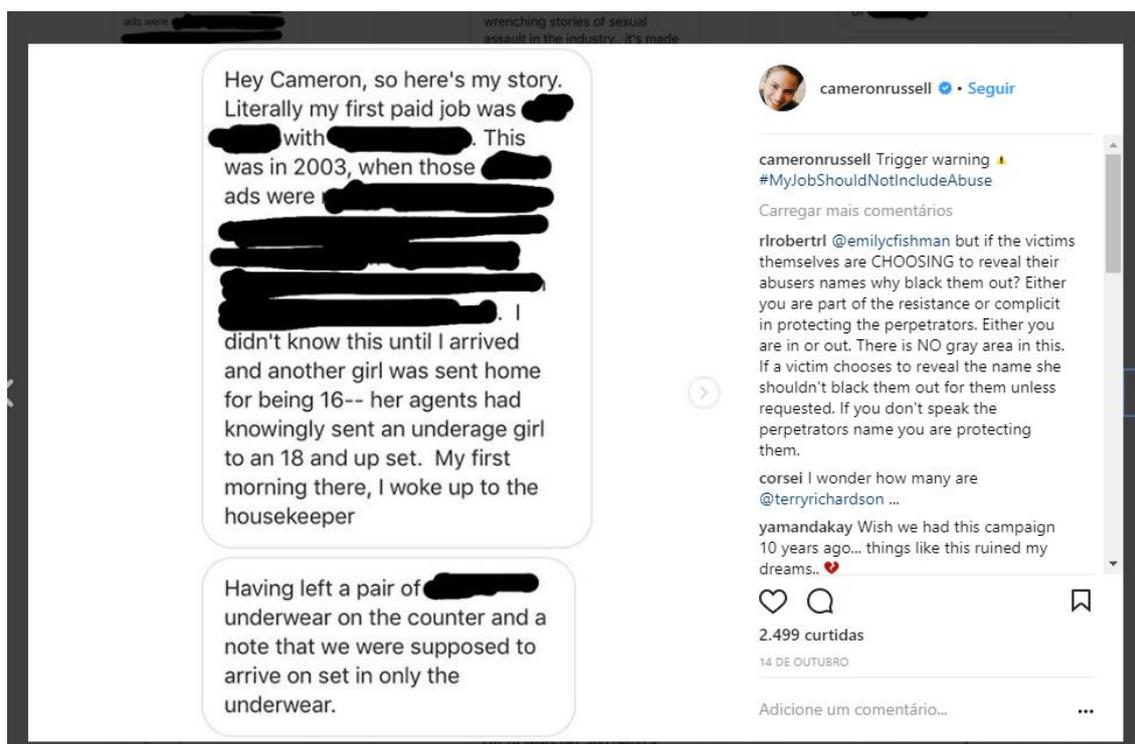
Ainda de acordo com a agência, os relatos nas redes sociais repercutiram no encorajamento de outras atrizes para exporem suas vivências ao público em geral com artigos de revistas, jornais e programas de televisão e rádio. As declarações referem-se as últimas três décadas apontando produtor Harvey Weinstein como responsável pelos crimes sexuais. Pela repercussão conseguida pelas redes sociais as vítimas de “políticas machistas” e cultura de estupro⁴ no meio cinematográfico conseguiram voz e finalmente justiça

⁴ Cultura do estupro: O termo cultura do estupro ganhou repercussão nas mídias digitais e tradicionais no Brasil em razão do estupro coletivo ocorrido no mês de maio de 2016, no Rio de Janeiro. Pode ser conceituado pelas ações humanas corriqueiras que se expressam no ambiente social, de forma direta ou indireta, e que violam o direito à liberdade sexual da

Também, na indústria da moda, ocorreram denúncias e manifestações públicas referentes aos crimes sexuais. A modelo Cameron Russell, ativista política pela intermediação das redes sociais, em 12 de outubro de 2017 utilizando seu *Instagram* compartilhou depoimentos anônimos de diversos modelos (femininos e masculinos) relatando práticas de violência sexual. Pela *hashtag* #MyJobShouldNotIncludeAbuse (tradução nossa: meu trabalho não pode incluir abuso). Cameron pediu para que a imprensa não replicasse seus conteúdos do *Instagram* e que mantivesse a campanha somente pelas redes sociais. A repercussão chamou a atenção para o descaso e as justificativas como “é assim que o mercado funciona” que os modelos obtiveram em denúncias feitas presencialmente aos responsáveis e empresários do ramo. No entanto, com o poder e a voz das mídias digitais Cameron cumpriu o seu papel de ativista dos DH através da política Nily Rozic que prometeu elaborar um projeto de lei para introduzir uma emenda às leis de antidiscriminação para a inclusão de um artigo prevendo a proteção dos modelos diante das ações e omissões dos funcionários, como dos estilistas, dos fotógrafos, dos agenciadores e da indústria em geral. O objetivo da emenda é quebrar o silêncio e mudar o ciclo de violência e crimes sexuais na indústria e no comércio referente a moda.

A Figura 7 ilustra os depoimentos publicados no *Instagram* da atriz Cameron Russel sobre os crimes sexuais na indústria da moda.

Figura 7 - Depoimentos no Instagram de Cameron Russell sobre os crimes sexuais na indústria da moda



Fonte: (AGENCE FRANCE PRESSE, 2017)

Será que sem as redes sociais estas mulheres e homens teriam tido uma chance de denunciar e reclamar por seus direitos? Será que os jornais, as emissoras de televisões e a mídia tradicional comprariam uma “briga” com as indústrias mais fortes do mundo (moda e entretenimento)? Por que antes essas vozes foram caladas? Ninguém queria ouvi-las? O poder das redes sociais e o espaço tempo/espaço realmente podem transformar histórias e vidas submetidas à indignidade e ao descaso público.

O presidente Donald Trump dos Estados Unidos é um exemplo de uso predatório e violento em sua rede social *Twitter*. Frequentemente viola as regras da empresa postando manifestações de desrespeito às mulheres⁵, aos

⁵ Para acessar o conteúdo utilize o QR Code de seu celular: Marcha das Mulheres contra Trump. Manifestação global.



imigrantes, aos muçulmanos, aos deficientes físicos, aos negros e discursos de guerra e ódio contra a Coreia do Norte (VOLZ, 2017)

Em outubro de 2017, Donald Trump postou em seu *Twitter* uma declaração de guerra contra o presidente da Coreia do Norte Kim Jong-un, que repercutiu mundialmente. A rede social *Twitter*, que já havia suspenso o presidente por quebra das políticas de comportamento em razão de suas manifestações de ódio e racismo em sua conta, voltou atrás da suspensão ameaçada pelo poder político e econômico do então presidente da América e adotou a ideologia da “liberdade de expressão” para manter em sua rede a mensagem de declaração de guerra feita no *Twitter* de Donald Trump à Coreia do Sul (O GLOBO, 2017).

A Figura 8 mostra imagem da declaração de Donald Trump no *Twitter* em 24 de setembro de 2017.

Figura 8 - Declaração de Trump no *Twitter*



Fonte: O GLOBO (2017)

A Figura 9 apresenta a declaração da suspensão da conta de Donald Trump pelo *Twitter*.

Figura 9 - Suspensão temporária da conta de Trump no *Twitter*



Fonte: O GLOBO (2017)

Um celular na mão, um tablet ou um computador equipado com som e câmera podem transformar um fato em um acontecimento viral nas redes sociais e construir opinião pública favorável ou negativa em segundos.

O poder das mídias digitais vai além do ciberespaço. Atingem o mundo off-line com um impacto amplamente aumentado e com consequências, às vezes, demasiadamente severas, considerando-se as *Fake News* e as manipulações eleitorais de campanhas políticas, pois, uma vez na rede, não há mais controle de conteúdo e restrição de acesso.

Evidentemente, percebe-se o enorme potencial das mídias digitais para democratização e expressão de multiplicidades de vozes, outrora caladas ou abafadas, uma vez que redes sociais passaram a ser a nova praça pública dando voz justamente a grupos que antes não dispunham de atenção social e das mídias tradicionais (CASTELLS, 2003; LEVINSON, 2013; PALFREY; GASSER, 2011). Pode-se exemplificar novamente, através do movimento social promovido pelas atrizes americanas na rede social *Twitter* pela *hashtag* *#MeToo* (eu também- tradução nossa) para denunciar o assédio sexual realizado pelo produtor Harvey Weinstein. As atrizes novamente se uniram no Globo de Ouro 2018 para protestar contra os abusos sexuais, pelas diferenças salariais e pela oportunidade de trabalhos entre homens e mulheres na indústria do entretenimento. O movimento foi além das mídias digitais revertendo-se em uma organização não governamental (ONG) de apoio financeiro e jurídico para mulheres abusadas sexualmente. O anúncio da ONG foi apresentado em uma página inteira nos jornais e repercutiu com a arrecadação de 14 milhões de dólares em poucas semanas (BYDLOWSKI, 2018).

O produtor Harvey Weinstein já havia sido denunciado, várias vezes, pelas atrizes para seus superiores e proprietários dos meios de comunicação, porém, sem nenhum retorno. Através, das mídias digitais, pelo movimento *#MeToo* as mulheres unidas e emancipadas pela oportunidade de voz e atenção das redes sociais conseguiram a demissão do assediador como, também, a problematização da condição da mulher em Hollywood e na sociedade (BELINCHÓN, 2017; BYDLOWSKI, 2018).

A Figura 10 apresenta atrizes vestidas de preto em protesto aos abusos sexuais e diferenças salariais em Hollywood.

Figura 10 - Atrizes vestidas de preto como protesto aos abusos sexuais e as diferenças de salários em Hollywood



Fonte: O GLOBO (2017)

A política é um campo que cresceu com as redes sociais aproveitando da constante conectividade dos usuários e da visibilidade na divulgação de campanhas eleitorais e dos perfis políticos. As redes, como no mundo off-line, se transformaram em palco de batalhas pelo controle da sociedade e pela disputa do eleitorado. Os partidários de um candidato utilizam suas redes particulares para defenderem os ideais de um político ou partido político divulgando notícias, informações, e *Fake News* contra os adversários (PALFREY; GASSER, 2011).

A mídia, segundo Castells (2003), está intimamente vinculada ao poder e molda nossas visões de mundo, dita a opinião pública, incita comportamentos e difunde valores constituindo em uma importante praça pública de batalhas por poder e lutas sociais (feministas x antifeministas; radicais x defensores do status quo, liberais x conservadores, capitalistas x socialistas, partidários de um candidato x partidários de outro candidato; homossexuais x heterossexuais, negros x brancos, evangélicos x frentes de DH entre outros).

A expressão cultura de mídia⁶, utilizada por Kellner (2001), indica que a mídia colonizou a cultura constituindo-se no principal veículo de

⁶ Cultura de mídia: é a cultura veiculada pela mídia dominando o tempo de lazer, comportamentos sociais e a opinião pública. Os meios de comunicação de massa forjam

distribuição e disseminação desta. Os meios de comunicação de massa suplementaram os modos anteriores de cultura vindos dos livros e das tradições familiares e sociais para o centro de domínio da cultura atual. As diversas formas de cultura veiculadas pela mídia induz os indivíduos a identificarem-se com as ideologias, posições e representações políticas dominante.

Diante deste cenário, políticos e partidos políticos assumiram nas mídias digitais novas formas de campanha e divulgação de suas ideologias. Pode-se citar o caso de Honard Dean (2004), Barack Obama (2008), Luiz Inácio Lula da Silva (2017), Bolsonaro (2017), como políticos que estão utilizando as plataformas digitais para arrecadar contribuições financeiras e apoio político.

A mídia modificou o papel dos eleitores e partidários de campanhas, assim, como as eleições. A Lei nº 9.504/97 foi modificada pela Lei nº 13.488/17 para inclusão da internet como possibilidade de utilização nas campanhas eleitorais. A Resolução nº 23.404 também traz uma seção exclusiva referente a propaganda pela internet (FAGUNDES, 2017).

Para Palfrey e Gasser (2011), o ativismo político nas redes permitiu aos cidadãos midiáticos de países democráticos ou autoritários denunciarem ações governamentais pela internet, de forma, a atingir a opinião pública local como a internacional. Um assunto local deixa de importância somente naquele espaço geográfico para atingir a globalidade como um todo. A internet proporcionou a participação cidadã mais ativa sobre as questões políticas e as campanhas eleitorais no mundo todo. A tradicional hierarquia e o domínio das notícias pelas mídias tradicionais foram quebrados pela agilidade e democratização da rede. Os jovens, unidos pela tecnologia digital, demonstram a existência de uma cultura de ativismo cívico nas redes sociais muito diferente do ativismo cívico exercido pelas gerações passadas. Passeatas nas ruas, panfletos em poste, esquinas e muros, *botons* e camisetas de partidos políticos e cartazes no mural da escola foram são substituídos pelo mouse, comunidade de amigos no *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, fotos de *selfie* com candidatos,

padrões de comportamento que induzem as pessoas a construírem suas identidades por meio do que é veiculado (KELLNER,2001).

memes, *gifs*, virais, imagens com filtros e produções profissionais, ou nem tanto profissionais, de vídeos e áudios para divulgação de seus candidatos.

Uma tendência mundial é a atração dos jovens, nativos digitais, pelas campanhas eleitorais. Embora a internet não tenha modificado radicalmente o modo de fazer política, proporcionou um maior nível de participação direta e pessoal no processo formal da política. A rede proporciona uma plataforma útil e atrativa para aqueles que estão dispostos a serem ativos na vida cívica. Um único jovem, em seu computador caseiro, pode estabelecer uma operadora de notícias de capacidade global através de modestos recursos financeiros. O grande impacto das campanhas on-line é a facilidade de captação de doações com um simples *click* no mouse e a possibilidade de partidários influenciadores na rede atingirem um nicho de eleitores com maior facilidade e usando a linguagem do século XXI (PALFREY; GASSER, 2011).

Verifica-se o papel dos jovens brasileiros no ativismo político na campanha de deputado federal e atual concorrente para o cargo de presidente da República de 2018, Jair Bolsonaro, que é o único político brasileiro que tem partidários voluntários nas mídias digitais. A maioria dos jovens que compartilham, criam grupos e divulgam as ideologias do candidato, tem entre 16 a 24 anos.

Bolsonaro⁷ é conhecido pelas suas declarações controversas envolvendo gênero, orientação sexual, fim das reservas indígenas, tortura, castração de estupradores, racismo, entre outros, e apoia a volta do regime militar - uma forma de governo autoritária e ditatorial. No entanto, seus ativistas dizem que gostam do candidato pela sua honestidade: “ele não rouba” (FAGUNDES, 2017).

Thiago Turretti, criador da *fanpage* Bolsonaro 2018 (consta com 493 mil curtidas), ativista político voluntário do candidato, declarou à BBC Brasil que “suaviza” a figura do candidato em suas postagens.

⁷ Para acessar o conteúdo utilize o QR Code de seu celular: Entrevista com Jair Bolsonaro no Programa Câmera Aberta em 26 maio de 1999.



O ativismo dos jovens alcançou números surpreendentes como 80 grupos de *WhatsApp* com participantes de várias localidades do país, um milhão de curtidas ao somar as duas principais *fanpages* (Bolsonaro Presidente e Bolsonaro Opressor 2.0) e seu público das redes sociais são de 70 a 80% entre jovens e adolescentes (FAGUNDES, 2017).

O autor também afirma que o deputado carioca do PSC (Partido Social Cristão) se transformou em um dos políticos com maior influência nas redes sociais, chegando a 4,2 milhões de seguidores no *Facebook* - mais do que o ex-presidente Lula (2,9 milhões) e do que o atual mandatário Michel Temer (580 mil). Neste ano, a popularidade começou a traduzir-se em intenções de votos.

O ativismo político dos jovens está moldando a disputa presidencial no Brasil nas eleições de 2018. Mas afinal, será que estes jovens ao apoiarem as ideologias, campanhas e posicionamentos concordam com as violações aos DH cometidos pelo candidato em nome da liberdade de expressão? Onde, afinal, está o papel da alfabetização informacional e midiática e da educação em DH neste novo contexto? Será que a sociedade vem negligenciando essa importante ferramenta tecnológica capaz de mudar rumos de um país através das bolhas sociais?

É necessário analisar outras problemáticas advindas nos novos meios de comunicação digital como a qualidade da informação e a sobrecarga das mesmas, os acessos e capturas de dados e informações privadas dos particulares, por vezes, com ou sem seu consentimento, os “dossiês digitais” sobre a vida privada e pública das pessoas nas mãos do governo, das empresas privadas e de qualquer outra pessoa interessada na sua negociação e uso indevido. As identidades⁸ construídas e complexas permitidas pelas redes sociais, os sistemas de informação e comunicação controlados pela intervenção humana através do uso de algoritmos, filtros bolhas, *gatekeeping*, inteligência artificial, big data que impedem a pluralidade de vozes, gera

⁸ Identidade são características pessoais e sociais de um indivíduo inserido em uma comunidade ou grupo de pessoas. A identidade é moldada e controlada pelo grupo e pelo próprio indivíduo à medida que se relaciona com os demais. A identidade pode modificar-se no decorrer da vida, mas os hábitos passados ficam na lembrança de grupos próximos (PAFREY; GASSER, 2011).

censura e compromete a cidadania digital com informações falsas, notícias sensacionalistas e manipulação de informações.

Bergamasco, Bronzatto e Gonçalves (2018) apontam, por meio dos dados obtidos pela consultoria Ideia Big Data, que, entre 2004 entrevistados de 37 cidades, das cinco regiões do país, cerca de 83% temem replicar e compartilhar notícias falsas em seus grupos de *WhatsApp* ou redes sociais. Entre as classes mais altas (A e B, respectivamente, 52% e 46% dos entrevistados) o cuidado e a confirmação da veracidade das informações são requisitos para o seu compartilhamento. Já entre as classes D e E (24% e 13%, respectivamente) não há diferenciação entre uma notícia falsa de uma verdadeira e replicam a informação sem saber sua veracidade. O estudo apontou que 45% dos entrevistados nunca ouviram falar de *Fake News* e a idade, assim como o poder aquisitivo influenciam na análise e validação da notícia em relação à veracidade.

3 OBJETIVO

3.1 OBJETIVO GERAL

Analisar a produção científica nacional e internacional sobre o tema DH nas mídias digitais sob a ótica da promoção, defesa e divulgação de direitos nos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais.

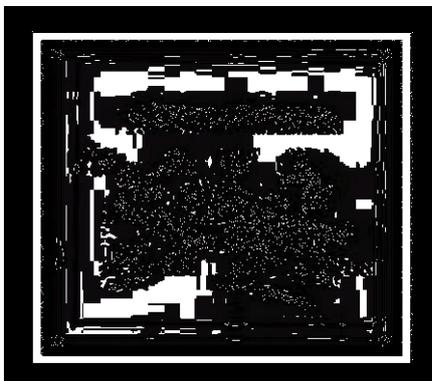
4 METODOLOGIA DO TRABALHO

No campo da metodologia considera-se o caminho pelo qual o pesquisador delimitará como, onde, com quem, com que, quando e de que forma captará a realidade e os fatos analisados. Para trilhar esse caminho, tem-se de observar três fases. Na primeira, chamada de fase exploratória, determina-se o desenho do estudo e os instrumentos para a operacionalização do trabalho. Na segunda, apreende-se o objeto de pesquisa por meio de instrumentos de coleta de dados qualitativos ou quantitativos. Na terceira e última fase, analisa-se o material empírico ou documental (ALVES, 2007; MARCONI; LAKATOS, 2015).

Neste trabalho, o Diagrama Belluzo® alicerçou a construção da fase exploratória. O Diagrama se caracteriza por formas geométricas, tais como: elipse, quadrados e triângulos e por objetivos, a saber: reconhecer e definir a relevância de uma informação; determinar sistematicamente o tema e os conceitos envolvidos, em uma investigação científica; desenvolver estratégias de busca da informação; analisar e sintetizar as fontes da informação; ilustrar os resultados de um projeto e/ou trabalho; promover a autonomia e estabelecer parâmetros para a autoavaliação. Focalizando-se as formas geométricas, no campo da metodologia científica, seleciona-se a questão/problema de pesquisa, expressando-a em uma elipse, que se constitui na figura central do Diagrama. Os conceitos ou palavras-chave sobre a questão/problema são expressos, em círculos, quadrados e triângulos. Nos círculos, ilustram-se os conceitos mais específicos. Nos quadrados, os conceitos/palavras-chave indiretamente relacionados à questão/problema e nos triângulos, os conceitos/palavras-chave mais gerais e amplos. Em síntese, o Diagrama auxilia a construção da questão ou problema de pesquisa, dos fatos relacionados à questão, do referencial teórico e metodológico de um estudo (BELLUZO, 2007).

A figura 11 ilustra o Diagrama.

Figura 11 - Diagrama Belluzzo



Fonte: INPI (2017)

Ainda sobre a construção da fase exploratória, tem-se na elipse o problema de pesquisa determinado neste trabalho pela questão: como transformar a nova praça pública criada pelas mídias digitais em espaços de participação, democratização e defesa de DH nos processos comunicativos digitais? Nos círculos, foram expostos os conceitos mais específicos ligados ao objeto de estudo: TIC, Mídia Digital e DH; AMI, Educação em DH. Nos quadrados, os conceitos intermediários: democratização, escola, participação coletiva, movimentos sociais, inteligência coletiva, influência das mídias nos comportamentos, cultura e condutas sociais, ativismo político, social, econômico e cultural nas redes sociais e nos triângulos, os assuntos gerais relacionados ao macroambiente: sociedade da informação e da comunicação, internet, ciberespaço, cirbercultura.

Após a aplicação do Diagrama definiu-se 1) a natureza da pesquisa: descritiva e exploratória e 2) o delineamento: pesquisa bibliográfica ou de fontes de dados secundários, que é aquela desenvolvida por meio de fontes como livros, artigos, períodos científicos e demais elementos que permitem uma ampla e confiável seleção e coleta documental referente ao objeto de estudo (MARCONI; LAKATOS, 2015) e 3) o universo da pesquisa: obras e publicações da Scientific Electronic Library Online (SciELO), que é uma biblioteca eletrônica de periódicos científicos brasileiros; do banco de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível

Superior (CAPES). O banco é uma ferramenta de busca e consulta, com resumos de teses e dissertações defendidas desde o final do século passado e da Scopus – maior e mais completa base de dados de resumos e citações da literatura científica e técnica mundial, nas áreas das ciências humanas, sociais, da saúde, entre outras. Abrange inclusive resumos apresentados em eventos científicos e artigos no prelo de periódicos europeus, latino-americanos e da região do pacífico da Ásia (COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR (CAPES), 2018; ELSEVIER, 2018; SCIENTIFIC ELECTRONIC LIBRARY ONLINE (SciELO), 2018).

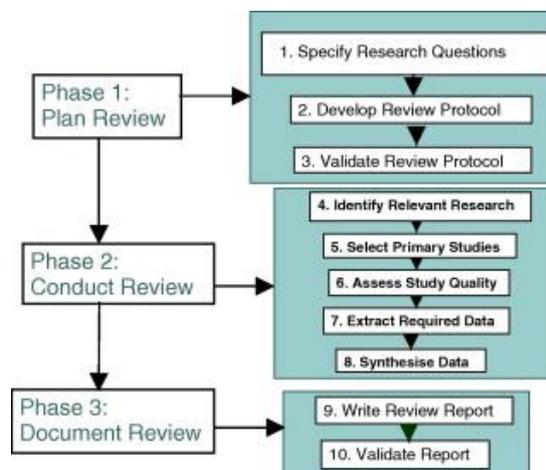
Em relação à coleta de dados, adotou-se a Revisão Sistemática da Literatura (RSL) para a apreensão do objeto. A RSL é uma técnica científica reproduzível cujo objetivo consiste em sintetizar, de maneira completa e imparcial, toda a informação produzida sobre um assunto ou fenômeno. A RSL possui três fases, que se alicerçam no planejamento, na condução e na divulgação da revisão. Cada fase possui etapas ou passos metodológicos, que devem ser obedecidos pelo pesquisador (BRERETON et al., 2007; BLOG FASTFORMAT, 2015; MARCONI; LAKATOS, 2015).

A técnica se constitui por dez etapas ou passos metodológicos, de acordo com Brereton et al. (2007). A primeira etapa consiste na definição da questão ou das questões norteadoras que orienta tanto a construção das palavras-chave para a busca nas bases bibliográficas quanto à extração de informações das obras e publicações que serão analisadas (estas chamadas de estudos primários). Ainda nesta etapa, efetua-se a validação do tema da revisão por especialistas ou pela literatura - no caso por meio de consultas a revisões publicadas, na mesma área temática ou em áreas semelhantes. Cria-se o protocolo da revisão, na segunda e terceira etapa. Este equivale a um roteiro que ilustra as estratégias de busca (quarta etapa); a seleção de estudos primários (quinta etapa); a avaliação da qualidade dos estudos primários (sexta etapa); a extração e síntese das informações dos estudos primários (sétima etapa), assim como os detalhes para a interpretação, análise e síntese das informações dos estudos, considerando-se as questões norteadoras e os tipos de síntese: indicativa ou descritiva, informativa ou analítica e crítica (oitava etapa). O nono passo se caracteriza pelo relatório de revisão e o décimo

passo, pela análise do processo de pesquisa e das repostas às questões norteadoras, novamente por um especialista na área.

A figura 12 ilustra as dez etapas ou passos metodológicos da RSL.

Figura 12 - Etapas ou passos metodológicos da RSL



Fonte: BRERETON, et al. (2007)

O universo de pesquisa constitui-se por obras e publicações da SciELO, do banco da CAPES e da base de dados Scopus. Nesse universo foram utilizadas as seguintes palavras-chave ou descritores: “Direitos Humanos” e “Mídia Digital”. Recorre-se ao operador booleano “AND” para a combinação das palavras-chaves e para a elaboração da equação de busca: “Direitos Humanos AND Mídia Digital”.

Especificamente na SciELO, na versão em português, selecionou-se “artigos” – “índice de assuntos”, em seguida, inseriu-se as palavras-chave e solicitou-se o campo “pesquisa” (SciELO, 2018).

No banco de teses e dissertações da CAPES, a pesquisa foi operacionalizada pela equação “Direitos Humanos AND Mídia Digital”, no campo “Busca”, em virtude do volume de obras encontradas com a inserção das palavras-chave de forma isolada, inclusive considerando-se os refinamentos oferecidos pelo banco (grande área de conhecimento, área de conhecimento e concentração, entre outras) (CAPES, 2018).

Na Scopus operacionalizou-se a pesquisa pelas palavras-chave em língua inglesa e pela equação “Human Rights AND Digital Media”, no campo “Search”, selecionando-se “Article Title, Abstract, Keywords” para os dois

descritores; “Limit – data range (inclusive)” – 2000 a 2017; “Document type” – All; “Subject área” – Social Sciences e Computer Science; “Document type” – Article; Review; Conference paper; Note; Editorial; Article in press; Conference review; Short survey e “language” – English, Spanish, Portuguese (SCOPUS, 2018).

O estudo desenvolveu-se por meio da busca retrospectiva de artigos, dissertações e teses publicadas nos últimos dezessete anos (2000 a 2017), utilizando como fonte publicações completas em português, inglês ou espanhol, disponibilizadas, na biblioteca, no banco e na base de dados. Foram considerados os seguintes critérios: 1) busca automática: título por título, resumo por resumo, em bibliotecas digitais; 2) seleção de estudos de qualquer natureza (revisão de literatura, estudos de caso, publicações em forma de carta e conferência, teses, dissertações e monografias), disponibilizados na íntegra, que mencionassem direta ou indiretamente o objeto de pesquisa, entre os anos de 2000 a 2017; 3) exclusão de publicações não disponibilizados na íntegra e 4) rejeição de estudos duplicados, considerando-se como duplicados, na SciELO e na Scopus, as publicações identificadas com a aplicação do operador booleano "AND", que já haviam sido reconhecidas com a aplicação das palavras-chave "Direitos Humanos" e "Mídia Digital". Ou seja, os estudos selecionados com as palavras-chave "Direitos Humanos" e "Mídia Digital" que se repetiram na vigência de aplicação do operador booleano não foram incluídos, novamente, como tendo relação direta ou indireta com o objeto de pesquisa. No banco da CAPES estabeleceu-se o critério rejeição na presença de teses e dissertações em duplicata.

Restringindo-se a busca e seleção dos estudos, na SciELO, em observância a todos os critérios de inclusão e exclusão supracitados e as estratégias de busca foram encontrados 348 artigos com a palavra-chave “Direitos Humanos” e dois artigos com a palavra-chave “Mídia Digital”. Refinando-se a pesquisa com a aplicação do operador lógico “AND” – “Direitos Humanos AND Mídia Digital” – nenhum artigo foi encontrado. Notou-se ausência de artigos duplicados por palavras-chave e com a aplicação do operador booleano. Dos 348 artigos avaliados treze apresentaram data anterior ao ano 2000, sendo, então, excluídos, restando-se 337 artigos para avaliação.

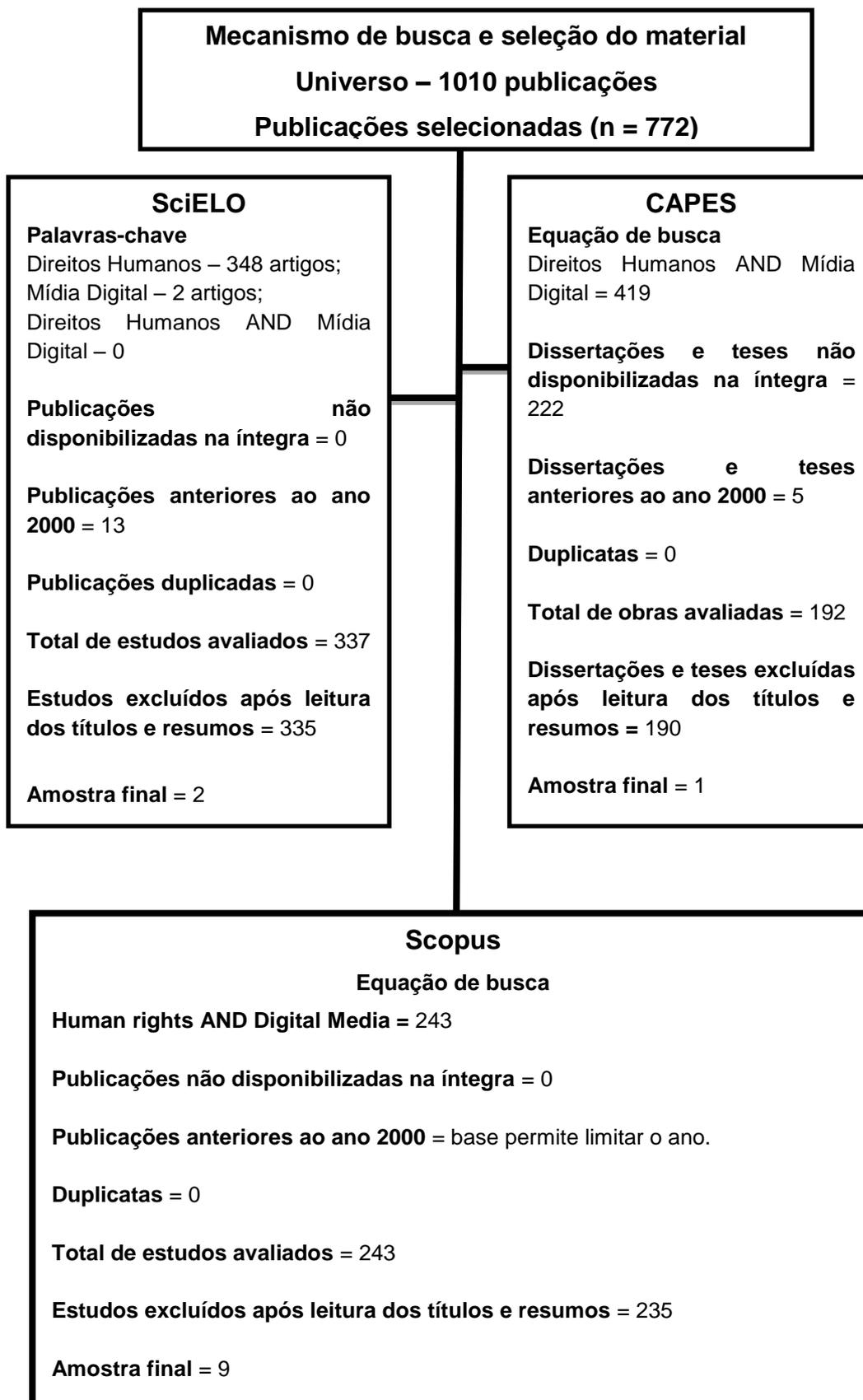
Destes, somente dois apresentaram relação com o objeto de pesquisa e foram incluídos na análise.

No banco de teses e Dissertações da CAPES com a equação de busca “Direitos humanos AND Mídia Digital” verificou-se 419 resultados – 321 dissertações de mestrado e 73 teses de doutorado – sem duplicatas. Verificaram-se cinco publicações anteriores ao ano 2000 e 222 publicações não disponibilizadas na íntegra (anteriores a plataforma sucupira), restando 192 obras para avaliação. Das 192 teses e dissertações avaliadas, somente duas dissertações apresentou relação com o objeto de pesquisa.

A equação de busca também foi utilizada na base de dados Scopus com as palavras vertidas para a língua inglesa. Identificaram-se com a aplicação da equação e dos critérios de inclusão e exclusão, 243 publicações, disponibilizadas na íntegra, entre os anos 2000 a 2017, sem duplicatas. Após leitura do título, resumo, introdução e conclusão, foram excluídas 238 publicações.

O processo de busca e seleção do material pode ser visualizado na figura 13.

Figura 13 - Mecanismo de busca e seleção do material da RSL



Fonte: elaborado pelo autor

Extraíram-se dos 12 estudos primários o ano de publicação; o título da obra com os respectivos autores e elementos para a determinação da relação direta ou indireta com o objeto de pesquisa. Essa relação foi estabelecida junto à análise da obra e das publicações selecionadas.

Estudos que abordaram a temática mídia digital e a relacionaram ao uso, ao acesso, a divulgação, a proteção e a promoção dos DH na internet foram classificados na relação direta; e estudos que traziam em seu *corpus* a contextualização, a crítica e o posicionamento sobre o tema nas mídias tradicionais - mas não tratassem especificamente do assunto - foram incluídos na relação indireta.

Para a síntese das informações e conteúdos dos estudos selecionados adotou-se o resumo indicativo ou descritivo (MARCONI; LAKATOS, 2015).

5 RESULTADOS

Entre os anos de 2000 a 2017 foram selecionadas 772 publicações de um universo de 1010 estudos científicos disponibilizados no banco e nas bases de dados. Das publicações selecionadas, 12 apresentaram relação com o objeto de pesquisa, ou seja, exibiram alguns elementos capazes de desvelar o atual estado da sobre o tema DH nas mídias digitais. Desses 12 estudos primários selecionados, dez foram classificados como tendo relação direta e dois estudos como indireta.

Considerando-se o ano de publicação, tem-se, respectivamente, um estudo internacional e nacional publicado, no ano de 2010 e 2011. No ano de 2012, verificam-se três pesquisas nacionais. Em 2013 e 2015, dois estudos internacionais. Em 2017, notam-se cinco publicações internacionais.

Os títulos da obra e dos estudos selecionados foram apresentados junto aos nomes dos autores – sobrenome seguido das iniciais do nome e prenome. A relação direta e indireta com o objeto de pesquisa foi demonstrada por sim e não.

O Quadro 4 abaixo ilustra a produção científica analisada sobre DH nas mídias digitais, observando-se o ano de publicação do estudo, o título e a relação com o objeto de pesquisa.

Quadro 4 – Distribuição da produção científica analisada sobre Direitos Humanos nas mídias digitais, segundo o ano de publicação do estudo, título da obra e relação com o objeto de pesquisa.

ANO DE PUBLICAÇÃO	TÍTULO	RELAÇÃO COM O OBJETO DE PESQUISA	
		DIRETA	INDIRETA
2010	O'NEILL, B. Media literacy and communication rights ethical individualism in the new media environment.	SIM	NÃO
2011	CRUZ, F. S. da. Mídia e direitos humanos: tensionamentos e problematizações em tempos de globalização neoliberal.	NÃO	SIM
2012	CRUZ, F. S. da; MOURA, M. O. de. Os direitos humanos como produto: reflexões sobre a informação e a cultura da mídia.	NÃO	SIM

2012	ALBUQUERQUE, M. Z.O de. A comunicação cidadã na mídia digital: concepções e realizações dos sites MNDH, DH Net e Conectas.	SIM	NÃO
2012	DI FELICE, M. Netativismo: novos aspectos da opinião pública em contextos digitais.	SIM	NÃO
2013	VIVEKANAND, J; SANJIV, S. Empowering the poor with right to information and library services.	SIM	NÃO
2015	GONZÁLEZ-LIZÁRRAGA, M. G.; BECERRA-TRAVER, M. T.; YANES-DIAZ, M. B. Cyber activism: a new form of participation for university students.	SIM	NÃO
2017	LEURS, K. Communication rights from the margins: politicising young refugees' smartphone pocket archives.	SIM	NÃO
2017	CÁDIMA, F. R. Media, diversity and globalisation in the digital age.	SIM	NÃO
2017	DOLUNAY, A.; KASAP, F.; KEÇECI, G. Freedom of mass communication in the digital age in the case of the internet: "Freedom house" and the USA example	SIM	NÃO
2017	TOMBLESON, B.; WOLF, K. Rethinking the circuit of culture: How participatory culture has transformed cross-cultural communication.	SIM	NÃO
2017	CAMILLI-TRUJILLO, C.; ROMER-PIERETTI, M. Meta-synthesis of literacy for the empowerment of vulnerable groups.	SIM	NÃO

Fonte: elaborado pelo autor

6 DISCUSSÃO

O Brasil tem a terceira maior população mundial conectada as mídias digitais e segunda maior de ídolos digitais no *YouTube*. Em 2016, foram produzidos oito bilhões de vídeos no *Facebook* o que demonstra a uma constante e volumosa produção de conteúdos pelos usuários. No Brasil a média semanal é 31 horas de acesso e conexão à internet. Entre estes acessos, 55%, foram realizados por intermédio do telefone celular (MANO et al, 2017). O telefone deixou de ser um bem de uso coletivo para tornar-se um bem de uso pessoal entre os jovens e crianças em relação aos acessos à internet e as mídias digitais. Aproximadamente, 74,3% dos estudantes brasileiros possuem o celular como item de uso pessoal. Os índices de acesso e utilização dos aparelhos celulares entre as crianças e jovens cresceu nos últimos anos alcançando o percentual de 93,6% entre os adolescentes de 11 a 14 anos e de 96,8% ente os jovens de 15 anos ou mais. No entanto, os maiores índices de crescimento, na utilização dos aparelhos celulares, ocorreram entre as crianças. Entre os usuários de um a três anos (51,5%) utilizam os celulares para a navegação na internet. Já as crianças de quatro a sete anos (71,1%) estão conectadas através do celular as mídias digitais (IBGE, 2016).

Percebe-se, com os dados, que o celular é o equipamento mais utilizado para o acesso as mídias digitais e para a navegação na internet entre o público infantil e juvenil. No entanto, segundo dados da Pesquisa Brasileira de Mídia (PBM) (2016) - elaborada pela Secretaria de Comunicação Social do governo federal indicam que os hábitos de consumo de mídia pela população brasileira concentram-se ainda na televisão como principal meio de informação (89%) seguida pela internet (26%). O tempo médio de acesso à televisão supera a três horas diárias sendo as emissoras abertas as mais assistidas. Já a internet, os estudos apontam, dois em cada três dos entrevistados acessam a internet predominantemente em suas residências pelo aparelho celular (três em cada dez respondentes) superando o computador. O tempo médio diário de acesso à internet é superior a quatro horas e trinta minutos (IBGE, 2016).

No Brasil, segundo o IBGE (2016), a televisão é considerada a fonte mais confiável quando o assunto é qualidade e veracidade da informação. A maioria dos usuários de internet confia muito pouco ou nunca confia nas

notícias veiculadas em sites, em blogs e em redes sociais. Sobre a credibilidade da fonte, Bergamasco, Bronzatto e Gonçalves (2018) afirmam que a idade e o poder econômico influenciam no conhecimento sobre a veiculação de informações falsas nos meios digitais corroborando o pensamento de Palfrey e Gasser (2012) que também apontaram a idade e o poder socioeconômico como fatores de diferenciação entre os usuários da rede.

A idade é um fator relevante quando se trata dos usuários das mídias digitais, pois, a maioria dos usuários se constitui por nativos digitais - crianças, adolescentes e jovens com acesso às tecnologias da informação e da comunicação e às linguagens da “máquina”.

Os jovens estão na internet com seus celulares criando linguagens comunicacionais como memes, selfies, virais, transmissões ao vivo, gifs, canais no *YouTube*, criando e recriando identidades digitais e ativismos *hashtag* em busca de direitos, espaço de comunicação e liberdade de expressão nas mídias digitais. O espaço existe e já está sendo povoado por um número crescente de crianças e jovens que nascidos e inseridos no mundo digital já não vem mais diferença entre o on-line e off-line. Diante do potencial das novas mídias digitais na democratização e no acesso à informação; na construção do conhecimento; na expressão de ideias e ideais em relação à democracia, à diversidade e ao pluralismo surge à necessidade de preparo e educação das novas gerações que habitam e habitarão o mundo digital. A mídia digital considerada a nova e atualizada praça pública (espaço de vida social utilizado para debater questões e divulgar opiniões próprias sobre a vida em sociedade com alcance local e global) criou espaços de reivindicações de direitos e construção de discursos, ideologias e problematizações principalmente entre os excluídos e as minorias como mulheres, negros, deficientes, imigrantes, pobres, entre outros (CASTELLS, 2003; DOLUNAY; KASAP; KEÇEÇI, 2017).

O estudo de Leurs (2017) exemplifica a crescente utilização dos celulares pelos jovens como ato político. Em um estudo de caso, analisou o uso das mídias digitais através dos aparelhos celulares com acesso à internet, entre os jovens refugiados sírios na Holanda, em seus discursos e denúncias de violações de DH nas mídias digitais (*Facebook/Instagram/Twitter/You Tube*). Constata que jovens sírios utilizam as mídias digitais como plataformas de ativismo político, direito de informação e comunicação, preservação de sua

identidade de origem e relacionamento com seus familiares e amigos que continuavam na Síria. Os jovens refugiados com a utilização do smartphone e das mídias digitais alcançam o status de sujeitos de direitos pela constante prática digital de denúncia de violações de DH (atualizações de status nas redes de relacionamento, publicação de fotos e vídeos e conversas de vídeos transnacionais). Pelo uso da internet e dos celulares invocam, em seus atos de expressão, o reconhecimento de seus direitos tanto na Holanda como na Síria.

González-Lizárraga, Becerra-Traver e Yanes-Diaz (2015) analisam o ativismo dos jovens universitários em suas redes sociais, constatando que os indivíduos mais participativos em comunidades ambientais, de DH, de questões sociais, acadêmicas e de cidadania tiveram acesso às TIC desde muito jovens, em razão de um poder aquisitivo alto (tinham como bens de uso pessoal: smartphone, computador (PC), notebook, rede banda larga e *wi-fi* em suas casas, escolas e casa de amigos desde tenra idade). Esses jovens se sentem à vontade para dar sua opinião e se comprometer com uma causa e não com uma organização. A motivação pessoal, assim como a utilização de diversas redes e a compreensão da análise da fonte das informações, está presente em suas interações nas mídias digitais.

Tombleson e Wolf (2017) examinam o ativismo *hashtag* (#Scotus: apelo a Suprema Corte Americana para legalizar o casamento homossexual e #LGBT) por meio da campanha de lésbicas, gays, bissexuais e transexuais americanos no *Facebook*, *Twitter*, blogs e fóruns entre os dias 29 de março a 29 de maio de 2015. A campanha alcançou mais de 26 milhões de pessoas em todo mundo com adesão e apoio nas mídias digitais. Em uma hora, mais de um milhão de usuários expressaram seu apoio pela *hashtag*. Verificou-se que à medida que um amigo apoiava a causa, sua atitude influenciava seu círculo de amizades a fazerem o mesmo, fenômeno explicado por Lerman; Xiaoran e Xing-Zeng (2015) como ilusão da maioria, ou seja, ideias e comportamentos que parecem dominantes sem a devida comprovação de maioria. O influenciador ao adotar uma postura em sua rede social interfere no comportamento de seus amigos culminando na adoção da mesma postura do líder em razão da necessidade de seguir o grupo e os discursos aparentemente prevalentes no círculo de amizades virtual.

Albuquerque (2012), em sua dissertação de mestrado, analisa os movimentos sociais relacionados aos DH na internet por intermédio dos sites (MNDH, DH Net, Conectas) e aponta que as atividades desenvolvidas se constituem como verdadeira militância em prol dos DH, principalmente dos direitos ligados à informação e a comunicação. Os movimentos sociais investigados pelo autor apresentam características semelhantes quanto à busca por mudanças sociais, políticas, econômicas, culturais e comunicativas que propiciem diversidade, pluralismo e democratização dos meios de comunicação. Desta forma, apresentam-se como movimentos de resistência a hegemonia das mídias tradicionais ao possibilitar o direito de voz aos excluídos e o preparo, como a formação, de cidadãos politizados e participativos nos meios digitais.

A globalização e o alcance da internet possibilitaram um novo ativismo político e social principalmente entre os jovens (nativos digitais). O ato de aparecer em público, diante das mídias digitais, representando uma identidade construída no mundo virtual e reivindicar direitos no ciberespaço caracteriza-se na nova sociedade da informação como um ato político. A participação política na rede é facilitada pela inexistência de filtros e controles, extensão do acesso, superação do tempo/espaço entre os participantes, oportunidade de voz, interatividade, interação e comodidade de acesso que impulsionam e incentivam às mobilizações e os agrupamentos sociais independentemente da existência de interesse ou relação direta com a causa reivindicada (PALFREY; GASSER, 2011; MARTINO, 2015).

Para Castells (2013) o papel da internet e dos smartpone, nas mobilizações sociais, é essencial, pois, os indivíduos somente podem desafiar a dominação através da conexão entre si e do compartilhamento dos sentimentos de indignações, raiva e esperança frente às injustiças e violações de direitos. A conectividade depende das redes interativas e multimodais que impedem a censura ou qualquer tentativa de represália e desconetividade por parte de governo ou empresas privadas de telecomunicações. As características da rede protegem os movimentos da repressão nos espaços físicos liberados. São através das redes de comunicação digital que os movimentos do século XXI nascem, vivem, atuam, expandem e morrem. As mobilizações, organizações, deliberações, coordenações, decisões, ausência

de líderes e hierarquias ocorrem dentro da rede por meio da internet. A internet é instrumento da ação coletiva e não a causa dos movimentos sociais. Suas ações podem se constituírem nos espaços on-line com replicamento, criações de gif, memes, vídeos e fotos virais ou concretizar-se em ações de invasão de espaços públicos (ruas, praças, órgãos públicos entre outros) ou empresas privadas, que por vezes, descaracterizando a passividade do movimento para atos mais violentos. Uma característica marcante dos movimentos sociais contemporâneos é que são movimentos culturais. Comulgam de uma cultura específica em que embora surjam dos sofrimentos dos indivíduos são distintos dos movimentos de protesto. O objetivo dos movimentos está calcado nas transformações sociais, na emancipação e no empoderamento das pessoas como sujeitos de suas próprias vidas frente às instituições e governos. Buscam a mudança e a criação de um novo contrato social.

A mídia digital pode servir de aproximação entre os diferentes públicos multiculturais, transformando as campanhas de comunicação em movimentos de suporte global. A natureza viral das campanhas de DH espalha-se muito além do país de origem e afetam os diretamente o ativismo humanitário em outros. A mídia digital tem sido usada por mais de uma década pelos movimentos sociais objetivando aumentar a consciência de corporações econômicas - públicas e privadas - e de ONGs para apoiar as causas humanitárias (TOMBLESON; WOLF, 2017).

O ativismo *hashtag* baseado na busca de mudanças de comportamentos e no saber ouvir social constituem-se em movimentos globais multisetorias (proteção ao meio ambiente, direitos humanos, segurança energética, antiterrorismo, saúde, respeito à diversidade, aos direitos LGBT, igualdade racial entre outros). O ativismo *hashtag* aplicado à cultura participativa (JENKINS, 2006 apud TOMBLESON; WOLF, 2017) e ao círculo de cultura (HALL, 1984 apud TOMBLESON; WOLF, 2017) permite um alto nível de engajamento e participação nas mídias digitais através de um espaço cultural comum em que o significado é criado, modificado e recriado pelos participantes. Os participantes criam e recriam conteúdo em um contexto online com velocidade instantânea e sem limites de fronteiras (geográficas). São grupos produtores e consumidores de conteúdo e ativistas *hashtag* que lutam por causas comuns e em defesa de populações marginalizadas (latinos;

nativos americanos; afro-americanos; grupos religiosos; economicamente empobrecidos; mulheres; crianças; imigrantes; minorias sexuais; migrantes, entre outros) (TOMBLESON; WOLF, 2017).

O recurso financeiro e o tempo despendido para o ativismo político nas redes sociais é baixo e permite a qualquer um promover campanhas de promoção e defesa dos direitos humanos. Por esta razão, o poder das mídias digitais no empoderamento de grupos minoritários e na diversidade de vozes pela internet é tão eficiente em relação à visibilidade, o alcance global e o agrupamento de seguidores. A mídia digital permite aos seus usuários uma participação mais ativa, nos processos democráticos, sendo motivo de luta e confronto pelo seu acesso e uso nos países com níveis mais severos de vigilância da internet e censura. A internet permite que o cibercidadão se torne mais corajoso para dar apoio e suporte aos ativismos relacionados aos direitos humanos devido à separação do virtual com o mundo real, a dificuldade de identificação pessoal dos participantes, a utilização de redes abertas e multimodais que impedem a desconectividade, burocracia e manipulação, a formação de redes dentro do movimento com outros movimentos do mundo, a criação de rede de redes que dificulta a localização de um centro identificável de organização, coordenação e tomada de decisões e em razão dos movimentos serem locais, globais, atemporais, espontâneos e pacíficos (CASTELLS, 2013; TOMBLESON; WOLF, 2017).

O ciberativismo, netativismo, internet activism, eletronic advocacy são movimentos com ações e práticas específicas de participação voluntária que se utiliza das redes para na difusão de informação e a comunicação, agregar participantes, desenvolver protestos e campanhas, distribuir petições, deflagrar denúncias e arrecadar recursos financeiros para sua manutenção ou ação social. A tecnologia transformou substancialmente o ativismo e a noção de participação, cidadania, identidades coletivas, sociedades democráticas em relação às ações sociais referentes aos DH, aos recursos naturais, as diversidades culturais, as culturas indígenas entre outros elevando temas e debates locais para espaços mundiais, assim como questões e discussões mundiais para espaços locais (DI FELICE, 2012).

No entanto, a globalização, a destruturação dos Estados-Nações, econômicas transnacionais, desemprego, aumento na desigualdade social,

criação de novas riquezas percebeu-se que a sonhada diversidade cultural e pluralismo político, econômico, social e o respeito aos direitos humanos como liberdade de informação, liberdade de comunicação, solidariedade não se concretizaram de forma salutar pela revolução digital. Confrontos entre as velhas estruturas sociais e a crise da solidariedade e do humanismo, ondas de aversões contra estrangeiros e os economicamente mais fracos emergiram na sociedade. Protecionismos, nacionalismo estatal e tecnocracia mutiladora constituem o cenário atual. O desenvolvimento tecnológico desregulado, as disfunções econômicas, movimentos dos cibercidadãos, iniciativas transnacionais de cidadania, a desterritorialização cultural, os novos processos de mediação (eletrônicos e digitais), migração intercontinentais, as plataformas digitais de comunicação e informação ecoam no novo mundo global frágil, precário e desequilibrado (CÁDIMA, 2017).

A transposição dos problemas e das questões da mídia tradicional para a mídia digital e as novas problemáticas criadas pela informação e comunicação na internet constituem-se como um novo empecilho para a democratização da informação e da comunicação como DH básicos. Os recursos tecnológicos interferem na expressão dos DH quanto ao controle e rastreamento de dados, concentração de plataformas de notícias, censura, propriedade privada das mídias, as fontes de informação (confiáveis ou não confiáveis) e a falta de regulamentação e definição pelos Estados sobre a prestação do serviço público de informação e comunicação e do papel da mídia. A polarização da informação é acentuada no período eleitoral através dos algoritmos e os dos “guardiões” digitais que substituem os editores de imprensa e reorganizam as informações através da lógica com *clickbait* (caça cliques) e do *gatekeeping* (edição da notícia em relação da linha editorial e do valor-notícia) o que dificulta ou impede o ativismo e o pluralismo político na mídia digital (CÁDIMA, 2017).

Ainda para o autor, a mídia digital, diferentemente da mídia tradicional, seria um espaço de promoção dos DH, da pluralidade de vozes e da diversidade cultural, porém, no Brasil, representa somente 26% dos hábitos de consumo da população (IBGE, 2016).

Para Cruz e Moura (2012) a mídia transmite ideologias, hábitos, costumes e modos de vida, influencia a coletividade, fortalece laços sociais, a

homogeneização de discursos, a formação de identidades e a opinião pública. Em prol da difusão dos DH poderia contribuir para a formação de uma cultura de respeito e transformação social. Os autores enfatizam que mídia tradicional brasileira e as questões atinentes aos DH não estando sendo cumpridas pela televisão. As ideologias transmitidas pela cultura midiática reforçam o poder e a dominação de uma classe social sobre a outra através do discurso do homem branco, masculino, ocidental, de classe média ou superior, reforçando a nítida separação entre atores dominantes/dominados e superiores/inferiores. A cultura midiática dos meios tradicionais de comunicação em massa reproduz hierarquias e classificações que servem aos interesses das forças e das elites do poder.

Os autores ainda apresentam a mídia tradicional como palco onde as mais diversas forças da sociedade entram em embate - setores hegemônicos e contra hegemônicos da sociedade globalizada. Analisa o poder do discurso dos órgãos de comunicação de massa nas reconstruções históricas dos fatos sociais e no desenvolvimento da cultura midiática sem preocupação com a diversidade e a inclusão social. A visão de mundo transmitida pelos meios de comunicação é de cunho interno, ligada aos produtores midiáticos e aos interesses das empresas de comunicação. Preocupam-se com a qualidade da informação apontando a alienação social produzida pelas notícias *fait divers* (informações sensacionalistas) que não provocam reflexão e nem problematização sobre os assuntos sociais e de DH.

Os meios de comunicação de massa constituem entraves para a democracia quando reproduzem discursos reacionários e a promoção de racismo, preconceito de sexo, idade, classe entre outros. A mídia tradicional não propicia avanços dos interesses dos grupos oprimidos reforçando a segregação racial e sexual ou enfraquecendo as representações mais positivas de raça e sexo e reforçam a ideia de “anormais” que devem ser aniquilados, pois, insistem em resistir gerando um “terrorismo de Estado” para a exclusão dos vulneráveis e dos chamados “populares”, ou seja, pobres (CRUZ, 2011).

Em relação às mídias digitais surgem também, por parte de novas programações da “máquina”, conhecida como inteligência artificial, mecanismos de controle e manipulação de informações e notícias. A polarização de ideias e informações, desinformação, desrespeito aos direitos

de informar, de ser informado e os algoritmos de captura de dados e invasão de privacidade criam problemáticas para a tão sonhada democratização e pluralidade de vozes.

Dolunay, Kasap e Keçeci (2017) ressaltam que governos democráticos devem proteger e garantir os direitos individuais e sociais de sua população na internet. Os indivíduos nas sociedades democráticas não são totalmente livres para expressar suas opiniões nas mídias digitais que possam prejudicar a sociedade com discursos contra os DH e antiéticos. Há um limite entre a censura necessária da liberdade de expressão e a censura que visa promover e manter privilégios de certos grupos econômicos ou políticos. A liberdade de expressão no novo espaço público da internet é um direito humano básico, pois, garante a formação de opiniões sobre a sociedade e a discussão de questões públicas existentes somente em países democráticos. A maior vantagem da internet, para os pesquisadores são os novos espaços público para o exercício dos DH, principalmente, a liberdade de expressão e comunicação e a pior desvantagem são os contextos nocivos da internet que atentam contra os direitos civis das sociedades democráticas, exigindo o controle através de censura dos conteúdos ilegais. Os autores atentam para a necessidade da proteção dos DH online e off-line e que países que não respeitam os DH, principalmente na internet, estão sujeitos a perderem espaços econômicos (investimentos internacionais).

Os autores apontam ainda a censura da internet como uma solução a extrema liberdade de expressão. Já Cádima (2017) indica o surgimento de controle e manipulação pela inteligência artificial nas interações humanas na rede. Será que ativismo digital humanitário, e mais precisamente, sobre os direitos relacionados à liberdade de informação e da comunicação está com dias contados no ciberespaço? Há, realmente, necessidade de censurar a liberdade de expressão e controlar as interações humanas com base nas alegações de extremo descontrole estatal e organizacional? Será que o cidadão midiaticado não sabe o que fazer com tanto direito e espaço público nas mídias digitais?

Castells (2003), Palfrey e Gasser (2011), Levinson (2012), Wilson et al (2013) e Camilli-Trujillo e Romer-Pieretti (2017) acreditam que a educação é a solução para os problemas e questões humanísticas envolvendo as novas

mídias digitais, a democratização, o acesso e o domínio nas novas tecnologias no século XXI. Educar o cibercidadão para a utilização das redes, da internet e das mídias digitais permite a construção de uma nova cultura diante da “máquina”.

Camilli-Trujillo e Romer-Pieretti (2017) apontam que para domínio da nova tecnologia é necessário preparar o cidadão através da alfabetização. Alfabetização é um conceito ou prática social que varia de acordo com o contexto cultura e tecnológico de cada época. O empoderamento⁹ de grupos vulneráveis, através da alfabetização digital, facilitaria o reconhecimento de direitos humanos básicos, como também, a inclusão social em todas as áreas da vida dos envolvidos (social, pessoal, ocupacional e educacional). O objetivo principal da alfabetização é cultivar cidadãos ativos dentro de uma democracia social e política. Entende por alfabetização crítica o preparo educacional relacionado à compreensão da diversidade e do multiculturalismo e como alfabetização em mídia a compreensão das funções da mídia e desenvolvimento de ferramentas contra sua manipulação. Os autores também pregam o uso construtivo e voltado à criação de valores humanitários, construindo-se uma cultura de bons cidadãos.

A tecnologia e o uso da internet por grupos vulneráveis são dificultados pela falta de conhecimento e controle tecnológico produzindo medo, desconfiança, resistência e ansiedade. O descompasso entre o acesso na escola e no lar é um fator de desestímulo e de reforçamento de desigualdade entre as classes mais favorecidas economicamente e as economicamente mais pobres. As mulheres em situação de risco e os alunos com deficiência são os mais prejudicados. Os treinamentos nas escolas não despertam a atenção dos alunos, pois, não vem na internet e na tecnologia uma representação de sua vida influenciando na qualificação profissional e na dificuldade de empregos formais dos grupos vulneráveis. O domínio da mídia envolve riscos para os grupos vulneráveis em razão das diversas construções e reconstruções estereotipadas de suas histórias pelos meios de comunicação (CAMILLI-TRUJILLO; ROMER-PIERETTI, 2017).

⁹ Relação de poder dentro da pessoa, que gera autoconfiança, consciência e afirmação sobre este poder (OXAAL; BADEN, 1997).

Os pesquisadores apresentam também a alfabetização midiática e informacional como o conhecimento e habilidade necessária para o uso e interpretação da mídia (acesso, análise, avaliação e criação de conteúdo) pelos usuários das mídias digitais, destacando a importância cívica e participativa dentro das novas mídias digitais pela alfabetização midiática e informacional. O'Neill (2010) aponta a irresponsabilidade dos governos e das instituições em deixar nas mãos dos indivíduos a responsabilidade de sozinhos construírem valores éticos e morais nos ambientes virtuais, incluindo jovens e crianças, sem nenhuma competência midiática e informacional. O cidadão midiático é considerado responsável por suas escolhas, conduta e comportamento, no mundo digital, negociando sozinho os riscos e as oportunidades das fontes confiáveis de informação. A alfabetização é essencial para a construção do valor público, ou seja, o valor cultural, educacional, social e democrático e não um valor individual a mercê da compreensão de ética e moralidade de cada indivíduo (O'NEILL, 2010; WILSON et al, 2013).

O'Neill (2010) critica a ausência na alfabetização midiática e informacional das noções de direitos básicos, principalmente, dos direitos de comunicação, de informação e de privacidade e propõe uma compreensão mais reflexiva e ampla da alfabetização em prol dos DH. Vivekanand e Sanjiv (2013) reafirmam o pensamento de O'Neill (2010), enfatizando-se que é possível desenvolver projetos governamentais – de parceria público/privado - de alfabetização midiática e informacional para a erradicação da pobreza e luta pelo direito à alimentação, à moradia, à educação, ao trabalho, entre outros, principalmente, entre os mais pobres.

A localização e organização da informação, o acesso à informação, a comunicação da informação e ética na sua reprodução como o uso das habilidades da tecnologia da informação e da comunicação para o aprimoramento e o processamento da informação são importantes aprendizados relacionados à informação e a comunicação que os cidadãos midiáticos devem apresentar frente às barreiras e às problematizações dos novos espaços públicos das mídias digitais (WILSON et al, 2013). Como também, à compreensão do papel e das funções das mídias, sejam analógicas ou digitais, na promoção e divulgação dos DH, conforme preconizado pelo PNEDH (BRASIL, 2007).

Portanto, não é suficiente garantir o acesso às tecnologias da informação e da comunicação e nem exigir que o cidadão consiga sem formação/alfabetização/competência informacional e midiática diferenciar a notícia verdadeira da falsa; driblar os algoritmos; compreender e lutar contra a inteligência artificial - que impede a pluralidade de vozes e o diálogo multicultural - sem o devido preparado educacional (MOSÉ, 2009; CASTELLS, 2003). Da mesma forma não basta uma informação simplista e reducionista sobre de direitos e DH para empoderar o cidadão. A escola, diante do cenário atual, precisa se posicionar, incorporar e operacionalizar as políticas públicas, preparando os alunos/cidadãos para o exercício das relações comunicativas e expressivas, nos novos espaços de comunicação propiciados pela revolução digital.

7 CONCLUSÃO

Este estudo buscou analisar a produção científica nacional e internacional sobre o tema DH nas mídias digitais sob a ótica da promoção, defesa e divulgação dos direitos nos novos espaços de comunicação propiciados pelas mídias digitais, entre os anos de 2010 a 2017, nas bases de dados da Scopus e da SciELO e no banco de teses e dissertações da CAPES.

Notou-se uma produção científica ainda incipiente, no Brasil e deveras tímido no âmbito internacional em se tratando de publicações indexadas na base de dados Scopus.

Embora o tema DH nas mídias digitais seja pouco retratado pela comunidade científica, faz-se presente nas representações do cotidiano da comunicação no século XXI, principalmente, pela literatura não acadêmica. O ativismo político (*hashtag*) ganhou (e ganha, diariamente) força e publicidade pelas mãos do cidadão comum como uma forma de resistir às injustiças e às violações de direitos por parte de governos, empresas privadas e grupos majoritários.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma mudança significativa vem ocorrendo na sociedade, de forma silenciosa, tímida e, por vezes, sutil em relação às reivindicações de grupos sociais minoritários pelas mídias digitais. Esses grupos encontram nas mídias digitais vez, voz e espaço – historicamente negado pelas mídias tradicionais - de exposição de suas lutas e militância por transformações sociais, econômicas, políticas e culturais.

O cidadão midiaticizado com um pouco de conhecimento tecnológico e acesso à internet, ao *wi-fi*, ao computador ou ao celular consegue sozinho de maneira prática, rápida e econômica criar movimentos sociais em busca de visibilidade, reconhecimento e empoderamento social.

O ativismo *hashtag* espontâneo, viral e sustentado pela rede multimodal auxilia a construção de identidades digitais que influenciam tanto na opinião pública quanto na tomada de decisão por pessoas, empresas, autoridades e países. Afinal, como não fazer nada frente aos olhos de milhares de pessoas, do mundo todo, cobrando a consolidação dos DH ou cessação de injustiças? Basta um simples toque no *mouse* para que seja lançado no ciberespaço um assunto, uma situação ou um fenômeno. Tudo muito rápido, viral e mundial.

Os resultados deste estudo indicaram que o tema DH nas mídias digitais vem ganhando corpo e espaço, ampliando não só a compreensão do uso da mídia digital como estratégia para o enfrentamento das problemáticas relacionadas aos DH, mas também a necessidade de educar e capacitar o cidadão midiaticizado a se comunicar, a se expressar, a se defender e a se relacionar, na sociedade da informação.

REFERÊNCIAS

AGENCE FRANCE PRESSE. Modelo cria campanha e compartilha denúncias de assédio sexual na indústria da moda.... Rio de Janeiro: **G1. Globo**, 16 nov. 2017. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/modelo-cria-campanha-e-compartilha-denuncias-de-assedio-sexual-na-industria-da-moda.ghtml>>. Acesso em: 07 dez. 2017.

ALVES, M. **Como escrever teses e monografias**: um roteiro passo a passo. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

ALBUQUERQUE, M. Z. de. **A comunicação cidadã na mídia digital**: concepções e realizações dos sites MNDH, DH NET e CONECTAS. 2012. 168 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

ARRUDA, E.P. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Átomos & Alinea, 2011.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BELINCHÓN, G. Juliette Binoche: “acho importante não cair em perseguições, porque é preciso fugir de fanatismos”... **El País**, 24 jan. 2018. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2018/01/23/cultura/1516698134_762164.html>. Acesso em: 7 de fev. 2018.

BELLUZZO, R. C. B. **Construção de mapas**: desenvolvendo competências em informação e comunicação. 2. ed. Bauru: Cá Entre Nós, 2007.

BERGAMASCO, D.; BRONZATTO, T.; GONÇALVES, E. A ameaça da *fake news*. **Veja**, São Paulo, ano 51, n. 3, p. 44-51, jan. 2018. Comunicação.

BLOG FASTFORMAT. **Revisão sistemática da literatura**: o que é? como fazer?. 15 ago. 2015. Disponível em: <<https://blog.fastformat.co/revisao-da-literatura-o-que-e-como-fazer/>>. Acesso em: 14 fev. 2018.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

_____. Comitê Nacional de Educação em Direitos Humanos. **Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos**. Brasília: Secretaria Especial dos Direitos Humanos, Ministério da Educação, Ministério da Justiça, UNESCO, 2007.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Básica. **Diretrizes nacionais para a educação em direitos humanos**. Brasília, DF: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRERETON, P. et al. Lessons from applying the systematic literature review process within the software engineering domain. **J. Syst. Softw.**, v. 80, n. 4, p. 571-583, Apr. 2007. Disponível em:

CARBONELL, J. **A aventura de inovar**: a mudança na escola. Tradução de Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**: era da informação: economia, sociedade e cultura. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

_____. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

_____. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CEBRIÁN, J. L. **A rede**: como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação. São Paulo: Summus, 1999.

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Catálogo de Teses e Dissertações**. Brasília, DF: CAPES, c2016. Disponível em: <<http://catalogodeteses.capes.gov.br>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

CRUZ, F. S. da. Mídia e direitos humanos: tensionamentos e problematizações em tempos de globalização neoliberal. **Rev. Katálysis**, Florianópolis, v. 14, n. 2, p. 182-190, dez. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-49802011000200005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 mar. 2017.

_____. A responsabilidade social da mídia tradicional brasileira e os direitos humanos: tensionamentos, problematizações e a busca de novos caminhos em tempos de globalização neoliberal. **Razón y palabra**, n. 78, .2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-49802011000200005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 mar. 2017.

CRUZ, F. S. da; MOURA, M. O. de. Os direitos humanos como produto: reflexões sobre a informação e a cultura da mídia. **Sequência**, Florianópolis, n. 65, p. 79-102, dez. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2177-70552012000200005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 mar. 2017.

DI FELICE, M. Netativismo: novos aspectos da opinião pública em contextos digitais. **Rev. FAMECOS**, Porto Alegre, v. 19, n. 1, p. 27-45, jan./abr. 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/11339/7730>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

DOLUNAY, A.; KASAP, F.; KEÇECI, G. Freedom of mass communication in the digital age in the case of the internet: "Freedom house" and the USA example. **Sustainability**, Basileia, v. 9, n. 10, p. 1739, Oct. 2017. Disponível em: <www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=b&base=aHR0cDovL2J1c2NhZG9yLnBlcmlyZGljb3MuY2FwZXMuZ292LmJyL1Y%2FZnVuYz1maW5kLWRRiLTEtdGI0bGUmaW5zdGI0dXRIPUNBUEVTJnBvcnRhdD1OT1ZPJm5ld19sbmc9UE9SJnR5cGU9YiZtb2RIPXRpdGxlcYzhemxp>

c3Q9TiZzY2FuX3V0Zj0mdGlwb0J1c2NhPW9uJnNIYXJjaF90eXBIPWNvbnRhaW5zJnJlc3RyaWN0ZWQ9dW5yZXN0cmliJGVkIng9MCZ5PTA%3D&scan_start=SCOPUS+%28Elsevier%29>. Acesso em: 02 dez. 2017.

ELSEVIER. Apresenta a base de dados Scopus. Disponível em: <https://www.elsevier.com/__data/assets/pdf_file/0004/245803/0031-Scopus-Global-Research-Factsheet-A4-v4-POT.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2018.

FAGUNDES, I. Como exército de voluntários se organiza nas redes para bombar campanha de Bolsonaro a 2018. **BBC Brasil**, São Paulo, 23 maio 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/salasocial-39837332>>. Acesso em: 24 nov. 2017.

FERNANDES, A. V. M.; PALUDETO, M. C. Educação e direitos humanos: desafios para a escola contemporânea. **Cad. CEDES**, Campinas, v. 30, n. 81, p. 233-249, ago. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32622010000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 31 mar. 2017.

GAIA, R. Educação mediada por interface: a mensagem pedagógica da hipermídia. In: NUNES FILHO, P. (Org.) **Mídias digitais & interatividade**. João Pessoa: UFPB, 2009. p. 255-273.

GARCIA, M. F. et al. Novas competências docentes frente às tecnologias digitais interativas. **Teor. Prát. Educ.**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 79-87, jan./abr. 2011.

GONZÁLEZ-LIZÁRRAGA, M. G.; BECERRA-TRAVER, M. T.; YANES-DIAZ, M. B. Cyber activism: a new form of participation for university students. **Comunicar**, Huelva, v. XXIV, n. 46, p. 47-54, 1st. quarter, Jan. 2016. Disponível em: <<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=46&articulo=46-2016-05>>. Acesso em: 22 jan. 2018.

GONÇALVES, M. A. S. Teoria de ação comunicativa de Habermas: possibilidades de uma ação educativa de cunho interdisciplinar na escola. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 20, n. 66, p. 532-547, abr.1999. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301999000100007>. Acesso em: 09 nov. 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Acesso à internet e telefone móvel para uso pessoal**. Rio de Janeiro: IBGE, 2016. Disponível em: <<https://ww2.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/#>>. Acesso em: 15 jan. 2018.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, S. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KELLNER, D. **A cultura da mídia**- estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

LENZA, P. **Direito constitucional esquematizado**. 20. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

LERMAN, K.; YAN, X.; WU X.-Z. The majority illusion in social network. **PLoS ONE**, San Francisco, v. 11, n. 2, June 2015. Disponível em: <<http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0147617>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

LEURS, K. Communication rights from the margins: politicising young refugees' smartphone pocket archives. **International Communication Gazette**, Amsterdam, v. 79, n. 6-7, p. 674-699, 2017. Disponível em: <www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusc&mn=88&smn=88&type=b&base=aHR0cDovL2J1c2NhZG9yLnBlcmlyZGljb3MuY2FwZXMuZ292LmJyL1Y%2FZnVuYz1maW5kLWRRiLTEtdGI0bGUmaW5zdGI0dXRIPUNBUEVTJnBvcnRhD1OT1ZPJm5ld19sbmc9UE9Sjnr5cGU9YiZtb2RIPXRpdGxlcYzhemxp c3Q9TiZzY2FuX3V0Zj0mdGlwb0J1c2NhPW9uJnNIYXJjaF90eXBIPWNvbnRhaW5zJnJlc3RyaWN0ZWQ9dW5yZXN0cmlydGVkIng9MCZ5PTA%3D&scan_start=SCOPUS+%28Elsevier%29>. Acesso em: 02 dez. 2017.

LEVINSON, P. **New new media**. 2nd. ed. Boston: Pearson, 2013.

LÉVY, P. O. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MANO, C. et al. Polêmicos, populares e influentes. O que explica a ascensão de ídolos digitais que atraem a atenção das marcas- e quais riscos desse fenômeno. **Exame**, São Paulo, 1132. ed., n. 4, 01 mar. 2017.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MARÇAL, E.; ANDRADE, R.; RIOS, R. Aprendizagem utilizando dispositivos móveis com sistemas de realidade virtual. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 3., maio 2005.

MARTHE, M.; BERGAMASCO, D. O poder fulminante das redes sociais. O caso do jornalista William Waack, afastado da Globo depois de ser flagrado dizendo uma frase racista, mostra a força instantânea do mundo digital. **Veja**, São Paulo, 2556. ed., n. 46, 15 nov. 2017.

MARTINO, L. M. S. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MAGGIO, M. O campo da tecnologia educacional: algumas propostas para sua reconceitualização. In: LITWIN, E. (Org.). **Tecnologia educacional: política, histórias e propostas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997. p. 12-22.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (understanding media). 12. ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MORENO GÁLVEZ, F. J. **Sociedad de la información: un nuevo concepto para definir viejas dinâmicas**. CIESPAL-UNESP, Bauru, 2016. Aula ministrada no Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. 45 h.

MOSÉ, V. **os desafios da educação na sociedade do conhecimento**. Disponível em: <<http://www.institutocpfl.org.br/2010/07/21/cafe-filosofico-cpfl-a-educacao-viviane-mose/>>. Acesso em: 29 ago. 2017.

NEVES, M. L. Quem levou nossas meninas? **Marie Claire**, São Paulo, n. 279, p.114 -117, jun. 2014.

NUNES FILHO, P. Hipermídia: diversidades sígnicas e reconfigurações no ciberespaço. In: NUNES, P. (Org.) **Mídias digitais e interatividade**. João Pessoa: Revista Universitária da UFPB, 2009. p. 219-231.

NUNES, L. A. **Manual de introdução ao estudo do direito**. São Paulo: Saraiva, 1996.

O GLOBO. **Sob pressão, twitter se nega a apagar 'declaração de guerra' de Trump**. Empresa assinalou interesse público como motivo para não retirar tuíte do presidente. Rio de Janeiro, 26 set. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/mundo/sob-pressao-twitter-se-nega-apagar-declaracao-de-guerra-de-trump-21871931>>. Acesso: 22 nov. 2017.

OLIVEIRA JÚNIOR, J. A. de. **Teoria jurídica e novos direitos**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2000.

O'NEILL, B. Media Literacy and Communication Rights: Ethical individualism in the New Media Environment. **International Communication Gazette**, Amsterdam, v. 72, n. 4-5, p. 323-338, 2010. Disponível em: <<https://arrow.dit.ie/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com.br/&httpsredir=1&article=1037&context=aaschmedart>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Programa mundial para educação em direitos humanos**. Paris: UNESCO, 2006.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PETEROSSI, H. G. **Subsídios ao estudo da educação profissional e tecnológica**. São Paulo: CEETEPS, 2014. 80 p.

PETROU, M. Does America really care about Boko Haram? **Macleans**, Canadá, 15 May. 2014. Disponível em:

<<http://www.macleans.ca/news/world/does-america-really-care-about-boko-haram/>>. Acesso em: 14 nov. 2017.

PINHEIRO, P. P. **Direito Digital**. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

PINHO, R. C. R. P. **Teoria geral da Constituição e direitos fundamentais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

POCHO, C. L. **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades em sala de aula**. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

RENÓ, D. Cidadão mobile: reflexões sobre o ecossistema midiático contemporâneo. **Comun. Soc.**, São Paulo, v. 37, n. 3, p. 257-274, set./dez. 2015. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO/article/view/6087>>. Acesso em: 3 mar. 2017.

SARLET, I. W. **A eficácia dos direitos fundamentais**. Uma teoria geral dos direitos fundamentais na perspectiva constitucional. 8. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2007.

SciELO - Scientific Electronic Library Online. São Paulo: FAPESP - BIREME, c2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 04 jan. 2017.

SCOPUS. Scopus Database. Amsterdam: Elsevier. c2018. Disponível em: <<https://www.scopus.com>>. Acesso em: 04 jan. 2017.

SOUZA, M. A. Prática pedagógica: conceito, características e inquietações. In: Encontro Ibero-Americano de Coletivos Escolares e Redes de Professores que fazem investigação na sua escola, 4., 2005, Lageado. **Anais...** Lageado: UNIVATES; jul. 2005. p. 24-25.

SOUZA, R. F. de. Cultura do estupro: prática e incitação à violência sexual contra mulheres. **Rev. Estud. Fem.**, v. 25, n.1, Florianópolis, jan./abr. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2017000100009&lng=en&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 06 dez. 2017.

TOMBLESON, B.; WOLF, K. Rethinking the circuit of culture: How participatory culture has transformed cross-cultural communication. **Public. Relations Review**, v. 43, n. 1, p. 14-25, 2017. Disponível em: <www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=b&base=aHR0cDovL2J1c2NhZG9yLnBlcmlyZGljb3MuY2FwZXMuZ292LmJyL1Y%2FZnVuYz1maW5kLWRiL0EtdGl0bGUmaW5zdGl0dXRIPUNBUEVTJnBvcnRhbD1OT1ZPJm5ld19sbmc9UE9SInR5cGU9YiZtb2RIPXRpdGxlcYzhemxpc3Q9TiZzY2FuX3V0Zj0mdGlwb0J1c2NhPW9uJnNlYXJjaF90eXBIPWNvbnRhaW5zJnJlc3RyaWN0ZWQ9dW5yZXN0cmliZGVkZjng9MCZ5PTA%3D&scan_start=SCOPUS+%28Elsevier%29>. Acesso em: 02 dez. 2017.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura: educação e tecnologia a serviço do desenvolvimento. **Educação um**

tesouro a descobrir. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. Brasília: MEC, 2005.

VIVEKANAND J., SANJIV S. Empowering the poor with right to information and library services. Library review. **Emerald Insight**, [S.l.], v. 62, n. 1-2, p.47-52, 2013. Disponível em:

<http://educationdoctbox.com/Special_Education/69215419-Library-review-empowering-the-poor-with-right-to-information-and-library-services-vivekanand-jain-sanjiv-saraf.html>. Acesso em 06 mar. 2017.

VOLPATO, G. L. **Guia prático para redação científica.** Botucatu: Best Writing, 2015.

VOLZ, D. Funcionário do twitter desativa brevemente conta Trump e põe controle em questão. **Extra Online**, Rio de Janeiro: GLOBO, 03 nov. 2017. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/mundo/funcionario-do-twitter-desativa-brevemente-conta-trump-poe-controle-em-questao-22027117.html>>. Acesso em: 22 nov. 2017.

WILSON, C. et al. **Alfabetização midiática e informacional:** currículo para formação de professores. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.

GLOSSÁRIO DA ERA DIGITAL

Algoritmo¹⁰: sequência de instruções executadas automaticamente por um computador utilizados para buscas e coleta de dados com precisão.

Backoffice: é gerenciamento e atividades dos sistemas ou website não visível pelo usuário final e realizado por outro usuário, geralmente, empresas de desenvolvimento de software.

Backup: é a cópia de dados e arquivos visando a proteção e a segurança dos mesmos. Caso ocorra um acidente e os arquivos e dados sejam deletados do computador principal a cópia servirá para sua restituição evitando a perda. Poderá ser utilizado: disco rígido externo, pendrive, CD, DVD, nuvem entre outros.

Bitcoin: moeda digital de grande circulação e investimentos na internet com atividades semelhante a bolsa de valores. A palavra foi incorporada ao dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra).

Byod: é a utilização de computadores pessoais dos funcionários no ambiente de trabalho. A palavra foi incorporada ao dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra).

Ciberguerra ou guerra cibernética: são ataques, represálias ou intrusão ilícita em computador ou em redes. Potenciais alvos são redes de energia elétrica, de gás e de água, os serviços de transportes, os serviços de saúde e financeiros. Os ataques podem ocorrer em razão de conflitos políticos, econômicos e militares entre países ou membros de partidos ou repartições contrárias do próprio país.

Copia e cola: é o ato de selecionar um conteúdo, frase, imagem ou hiperlink para encaminhá-lo para outro local, seja rede social, documentos do word, ou envio para acesso através de navegadores.

Clickbait (tradução para o português como caça-clique) refere-se a conteúdo da internet veiculados por manchetes sensacionalistas ou imagens em chamativas que visam atrair o usuário através do seu clique. O objetivo está voltado a geração de receita de publicidade online sem nenhuma preocupação com a veracidade e qualidade da informação.

¹⁰ Acesse o conteúdo pelo Qr code de seu celular: O que é um algoritmo, e por que você deve se importar com isso?.



Dá uma google ou dá uma googlada: é a forma de obtenção de informações e dados através da internet em tempo real, independente do lugar de acesso.

Download: é a transferência de arquivos e dados entre computadores. Os arquivos são enviados de um computador para outro ou de um servidor para um computador.

Emoji: é o uso de imagens e desenhos para expressar as emoções através da comunicação virtual. A palavra foi incorporada ao dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra).

Fake News: informações manipuladas predominantemente falsas que objetivam prejudicar pessoas ou organizações com fins lucrativos ou não. A notícia vem mascarada como jornalística e com a chancela da imprensa oficial para enganar o leitor.

Fato Alternativo: é uma inverdade que se apresenta como tal.

Fait Divers: expressão francesa, que significa “fatos diversos”.

Filtro Bolha: o algoritmo, das redes sociais, analisa os dados e os rastros dos usuários para direcionar publicidades e fornecer conteúdo personalizados de acordo com as preferências demonstrada pelos mesmos. Desta forma, o usuário encontra-se em uma bolha somente tendo acesso as suas preferências, gostos e opiniões compatíveis com as analisadas pelo computador através da inteligência artificial.

Gif: são imagens fixas ou animações, em mapa de bits, que conferem movimento repetido de cunho geralmente divertido.

Gatekeeping: conceito jornalístico de edição relacionado com a definição e veiculação de notícias de acordo com a linha editorial e o valor-notícia.

Hashtag (#): é utilizado nas redes sociais como indexador de busca caracterizando-se em hiperlink. É composto pela palavra-chave precedido do símbolo cerquilha (#). Em 2014 foi incorporado ao dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra).

Hater: é a classificação de pessoas em relação ao seu comportamento nas redes sociais. Suas atividades envolvem comentários de ódio, racismo, violência e opiniões críticas sem muito conteúdo ou informação coerente com bases científicas e fatos reais.

Hoax: é uma mensagem enganosa visando prejuízos financeiros ou políticos enviados por e-mail. Poderá envolver notícias falsas, pedidos de doações baseados em fatos inverídicos. O termo hoax foi substituído por *Fake News*.

Meme: São imagens, vídeos ou palavras engraçadas que se espalham pela internet alcançando um número muito grande de pessoas.

Nuvem: é a utilização da internet para o armazenamento de dados, informações em servidores.

Pendrive, CD e DVD: são dispositivos de armazenamento de informações e dados que permitem a mobilidade de seus arquivos como objeto pessoal do usuário. O usuário leva consigo dentro da bolsa, pasta ou bolso.

Perfil fake: é a utilização por usuários de contas da internet para mascarar sua real identidade. Pode ser utilizado para cometer crimes digitais ou simplesmente para diversão ou *bullying*.

Pós-Verdade: O dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra) considerou a palavra do ano em 2016. Seu conceito está relacionado com fatos, notícias e opiniões que independentemente de sua comprovação de serem verídicos influenciam a opinião pública através dos artifícios da comoção e do para a formação e influência da opinião pública.

Selfie: é um autorretrato digital que o usuário das redes sociais tira de si mesmo através de celulares, tablets e câmeras digitais. Pode ser individual ou em grupo (selfie de grupo).

Troll: constituem-se de comportamento maliciosamente elaborados e planejados para desestabilizar debates, trocas de ideias e divulgação de ideologias nas redes sociais. O objetivo do comportamento é provocar na vítima perturbações que resultem em manifestações de ofensas, escritas e em áudio, pela mesma. Pode ser considerado como uma “armadilha” para romper com a coerência e civilidade do atacado pelo troll. Caracterizadas pela lei brasileira como injúrias, difamações e calúnias.

Upload: é a transferência de arquivos e dados do computador para o servidor.

Viés de confirmação ou tendência de confirmação: são informações que favorecem as crenças, opiniões e ideologias dos usuários da internet de forma a evitar opiniões, crenças e ideologias contrárias. O algoritmo impede a diversidade de ideias, opiniões, ideológicas e posições políticas e econômicas contrárias a forma de vida do usuário.

Viral: são vídeos, frases e imagens que alcançam muitas pessoas gerando popularidade. É um fenômeno da internet corresponde ao antigo “boca a boca” mas em uma escala infinitamente ampla (poderá alcançar estados, regiões e até países).

Vingança pornográfica: é a divulgação de cenas privadas de nudez, violência ou sexo nas mídias digitais como forma de vingança ao fim de um relacionamento amoroso. O objetivo do autor do crime é de causar constrangimento, humilhar, chantagem, isolamento e vergonha na vítima. Geralmente as vítimas são mulheres e os agressores ex-maridos e ex-namorados.

Youtuber: A palavra foi incorporada ao dicionário Oxford (Oxford University Press da Inglaterra) e caracteriza as personalidades que alcançaram a fama, riqueza e a popularidade através de vídeos pessoais no YouTube.