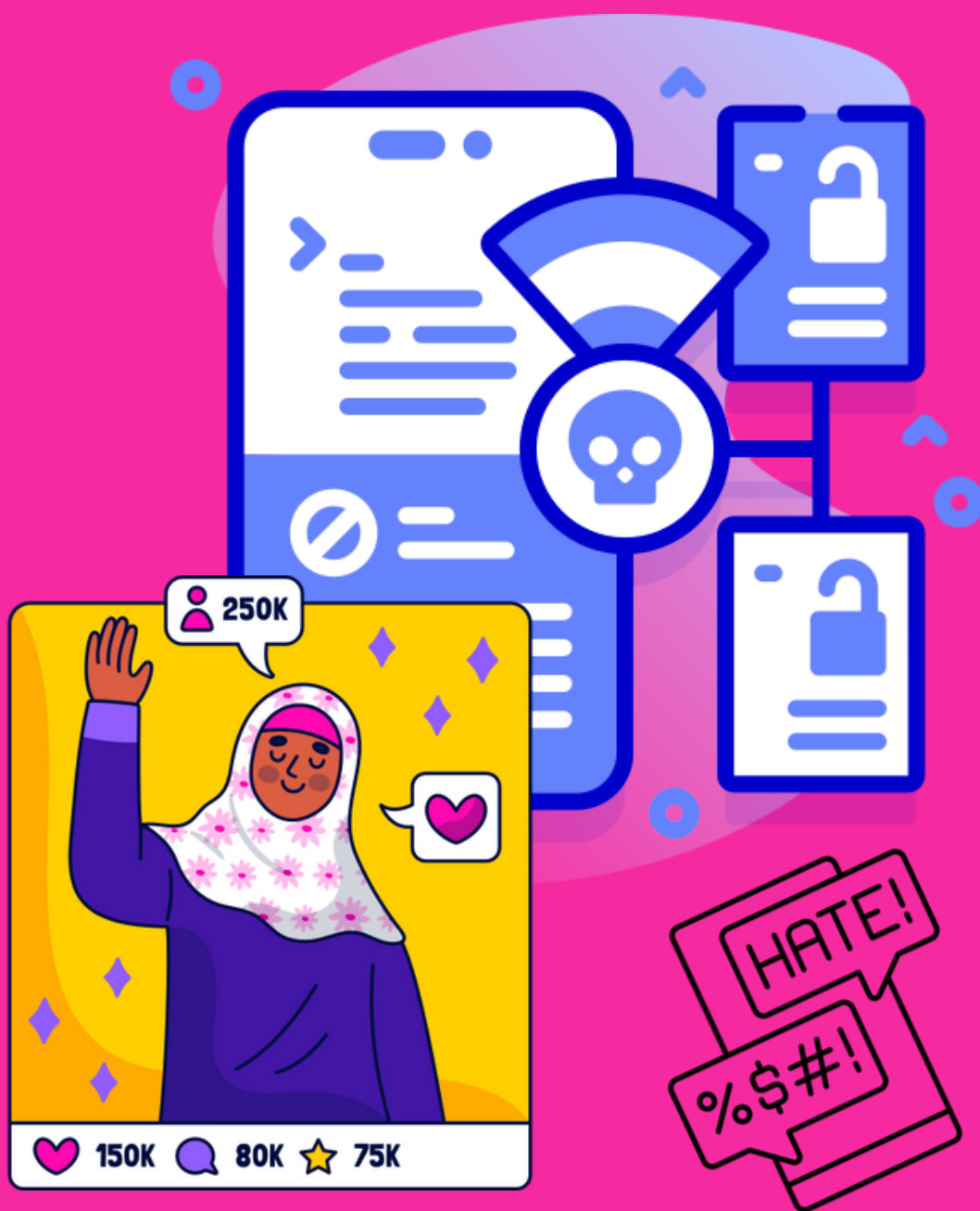


# MUSEU VAI À ESCOLA



REDES SOCIAIS E TOLERÂNCIA



museu da imigração  
do estado de são paulo

Banco  
**SOFISA** direto

## INTRODUÇÃO

Este material é fruto de uma série de formações realizadas com professoras e professores, coordenadoras e coordenadores das cinco escolas contempladas pelo projeto Museu vai à escola no ano de 2022. Nestes encontros, foram abordados as relações entre museu e escola, a interculturalidade no ambiente escolar, o universo e acesso para crianças e adolescentes nas redes sociais e formas de intolerância e bullying que ocorrem nos ambientes físicos e virtuais.



Este último ganhou relevância nas discussões com professores após uma série de visitas técnicas nas escolas constatarem o quanto a dinâmica online interferia nos processos de sociabilização dos alunos.

A partir da bibliografia levantada para estes encontros e das discussões, foi possível construir um material que contemplasse aspectos do projeto e pudesse servir de ferramenta multiplicadora para outros educadores. Esperamos que possa auxiliá-los a continuar a discutir estes temas!

**Boa leitura!**

Projeto e concepção do material:  
Gabriela dos Santos e Guilherme Ramalho

# PARA INÍCIO DE CONVERSA...

Você se lembra da primeira vez que acessou a internet? Quando descobriu o que era uma rede social? Como era o mundo antes dos smartphones? Se sim, você é de uma geração que nasceu antes do ano 2000 e viu uma série de mudanças significativas na forma em que as pessoas se comunicam, interagem e criam relações. Diferente das anteriores, a geração de estudantes que cursam hoje o ensino básico é a primeira nativa digital, que nasce em um mundo em que as relações mediadas por telas sempre estiveram presentes (TIC kids 2021). Mais do que isso, é a primeira geração que trava contato com as redes sociais desde muito cedo, expostas a uma gama variada de conteúdos, filtros e bolhas que moldam suas personalidades e sua visão de mundo.

Mais do que uma simples ferramenta, as mídias sociais e seu funcionamento são a lente pela qual nós enxergamos o mundo, filtramos nossos contatos e nos colocamos. Autores têm apontado como os algoritmos<sup>1</sup> têm influenciado o comportamento das pessoas e até mesmo colaborado para processos de radicalização e aumento da intolerância (LEDWICH, ZAITSEV, 2020). É necessário ter em mente que não são mais um espaço paralelo de comunicação, mas uma lente que molda a perspectiva sob a qual se estabelecem as relações humanas, assim como são outros espaços físicos de interação que temos, como a própria escola.



<sup>1</sup> **algoritmo:** é uma sequência finita de ações executáveis realizadas por um programa de computador, normalmente dependente de variáveis de entrada para a realização de cálculos e ações. Nas redes sociais geralmente é associado ao modelo que define quais serão os conteúdos entregues para cada usuário de acordo com seus gostos e interesses. Por exemplo, se você curte ou assiste um tipo de vídeo, como gatos ou jogos de futebol, será este o conteúdo que aparecerá mais vezes no seu feed.

<sup>2</sup> **Algorithmic extremism: Examining YouTube's rabbit hole of radicalization-** Mark Ledwich and Anna Zaitsev. Disp. em: <https://firstmonday.org/article/view/10419/9404>. O New York Times tem uma série de podcasts disponível no Spotify chamado também **Rabbit Hole**, que acompanha estes processos de radicalização pela perspectiva de usuários, desenvolvedores e produtores de conteúdo no youtube (disponível apenas em inglês).

Por outro lado, as redes sociais não são, em si, “boas” ou “ruins”, mas sim ferramentas, que nos atendem em múltiplos usos. É através delas que migrantes e refugiados estabelecem contatos e pontos de apoio no árduo caminho da mobilidade humana, servindo não só como ponto de contato dos lugares de partida, mas como informação sobre o destino, o estabelecimento de redes diaspóricas transnacionais e uma janela de segurança no difícil processo da migração indocumentada (DONÁ, GODIN, 2018)<sup>3</sup>.

Assim como outras formas de acesso, é importante entender que o digital também passa por barreiras que dificultam a conectividade e são atravessados por marcadores sociais, raciais e de gênero. De acordo com dados da TIC Kids Online Brasil, **a proporção de usuários de Internet de 9 a 17 anos passou de 79%, em 2015, para 89%, em 2019.** Dados coletados pela TIC Domicílios evidenciam que o uso da rede foi ainda maior em 2020: 94% dos indivíduos de 10 a 17 anos eram usuários de Internet no Brasil." (TIC Kids Brasil, 2020, p. 4). Ainda que se leve em conta a quantidade significativa de usuários nesta faixa etária, é necessário salientar que 1,8 milhão de crianças e adolescentes no Brasil sequer entram nestes números. Nas classes DE, 73% dessa mesma população conseguia acessar a Internet somente pelo telefone celular e 4,8 milhões moravam em casas que não tinham acesso à rede (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2020a,p. 108).



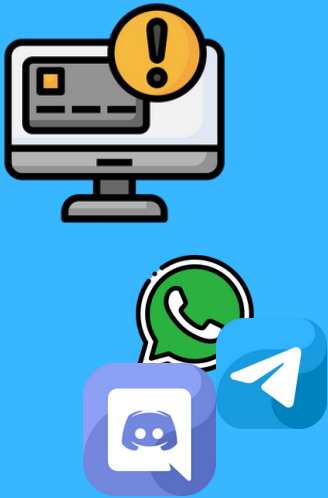
“Primeiramente, deve-se destacar que uma das dimensões do acesso à Internet, para além da limitação quantitativa absoluta (em declínio), está relacionada ao fato de que, cada vez mais, a expansão do acesso se dá em contexto de limitação de acesso a conteúdo: a **“inclusão” digital no Brasil aparece cada vez mais marcada como um processo de entrada “exclusiva” em determinadas redes e plataformas.** Em outras palavras, mais do que acesso à Internet, cada vez mais é plausível se falar em acesso a determinadas aplicações (p. 98)”

**Proteção de dados de crianças e adolescentes e educação digital: desafios e perspectivas**

João Francisco de Aguiar Coelho e Maria Mello  
(Pesquisa TIC Kids 2020)

<sup>3</sup> DONÁ, Giorgia; GODIN, Marie. Mobile technologies and forced migration: Current Issues and Debates, Abington-on-Thames. Routledge, p. 126-144, 22 ago. 2018. Disponível em: <https://repository.uel.ac.uk/item/8471z>. Acesso em: 14 jun. 2021.

Mesmo não sendo intrinsecamente ruins, a utilização das redes sociais requer uma maior atenção quando feita por crianças e adolescentes. Muitas delas, como o **Instagram, Tik Tok e Twitter** limitam a idade mínima de seus usuários, o que não impede que, muitas vezes, pais ou outros responsáveis da criança criem uma rede social para ela.



**Limite de idade- 13 anos**

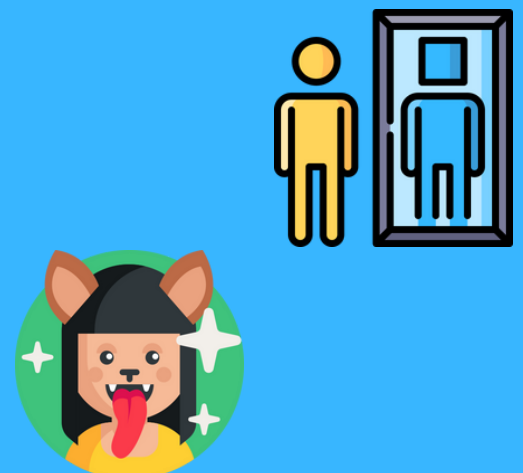
Esse limite pode variar em cada rede social de acordo com as legislações locais aplicadas à segurança de dados de país para país. Diferente de outros países, no Brasil não existe legislação específica que limite ou impeça a utilização de redes sociais por menores de 12 anos. Muitas redes, de empresas sediadas nos EUA, acabam se adequando à legislação americana ao indicar a faixa etária de restrição. Um exemplo de regulamentação deste tipo é a Children's Online Privacy Protection Act (Coppa - Lei de Proteção à privacidade online de crianças, em tradução livre), instituída nos Estados Unidos, em 1998, para a proteção de dados e regulação da exposição de crianças menores de 13 anos na internet (FONTE: Agência BrasileBC)

## COMUNICADORES

Embora não configurem redes sociais no sentido restrito da palavra, plataformas de comunicação como o Whatsapp, Telegram e Discord também são espaços de atenção, devido à circulação de notícias falsas que acontecem também nestes aplicativos. Dada sua configuração, por vezes é difícil checar as fontes de notícias que chegam em correntes por estas plataformas, assim como links maliciosos e outras formas de conteúdo.

**Filtros e auto-imagem**

No Brasil, redes como o Instagram, pertencentes ao grupo Meta, estão entre as mais utilizadas por jovens entre 11 e 17 anos. Dentre as funcionalidades dessas redes, uma que mais se destaca é a utilização de filtros para imagens, desde a correção de cores até mudanças corporais, como correção da cor dos olhos, afinamento do nariz e mudanças perceptíveis no rosto e corpo. Estes filtros impactam especialmente a relação que adolescentes estabelecem com o corpo em um momento de mudanças significativas como a puberdade, e podem levar a casos mais graves, como doenças ligadas à disforia corporal ou transtornos alimentares<sup>4</sup>.



4 Recentemente, uma série de documentos vieram à tona que apontam estudos realizados dentro do grupo Meta sobre a utilização de filtros por adolescentes, mais informações podem ser encontradas em: [https://en.wikipedia.org/wiki/2021\\_Facebook\\_leak](https://en.wikipedia.org/wiki/2021_Facebook_leak)

# FORMAS DE VIOLÊNCIA NAS REDES

Conforme vimos, não é a rede social que gera a violência, pois ela já estava presente na escola antes da existência dessas redes. Elas são ferramentas, e como ferramentas, amplificam as questões e problemas das relações humanas, no caso, como essas relações humanas se dão num espaço não físico. Por outro lado, existem especificações de risco online que nos ajudam a identificar essas violências e, desta forma, direcionar estratégias de ação específicas, quando estas se apresentam. Desta forma, como devemos nos preparar para **identificar, classificar e nos proteger desses conteúdos?**

## CYBERBULLYING

De acordo com dados da **Llght** (2020) (5), práticas como o cyberbullying se intensificaram durante a pandemia, com um crescimento de quase **70% no discurso de ódio entre crianças e adolescentes durante bate-papos on-line, em comparação com o mesmo período, em 2019.** (p. 93). Importante frisar que o bullying praticado nas redes sociais, diferente da escola, é contínuo, não se encerra com o fim do horário escolar, e permanece nas redes por muito tempo, causando uma série de violências que se acumulam. O aluno que sofre a violência também pode, por outro lado, praticá-la com outros grupos e em outras ocasiões, criando uma **espiral de agressões que se retroalimentam.**



5 Llght. (2020). **Rising levels of hate speech & online toxicity during this time of crisis.** Recuperado em 20 maio, 2021, de [https://llght.com/Toxicity\\_during\\_coronavirus\\_Report-Llght.pdf](https://llght.com/Toxicity_during_coronavirus_Report-Llght.pdf)

## GAMES

Outro aspecto a se considerar, é em relação à exposição a jogos online. Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) reconheceu esse problema como um novo transtorno mental, incluindo o ***gaming disorder*** (ainda sem tradução oficial para o português) como um diagnóstico oficial na 11ª edição da Classificação Internacional de Doenças (Organização Mundial de Saúde [OMS], 2019) (6). **Importante frisar que a CID relativa ao uso excessivo de games não entra na discussão sobre o conteúdo dos jogos**, visto que o debate e os estudos, ainda em aberto, deixaram inconclusivas algumas questões sobre como o conteúdo afeta, ou não, as relações sociais nessa fase da vida. A *gaming disorder* é caracterizada por um **padrão de comportamento de excesso, sem controle, em que os jogos precedem outras atividades diárias** (como atividades físicas, obrigações escolares e de trabalho, rotinas de sono e relações sociais), escalando sua utilização, apesar de consequências negativas.



### TEMPO DE TELA (7)

Uma discussão muito comum quando tratamos deste assunto é em relação ao tempo de tela, limitando a utilização de determinados aparelhos ou redes como uma tentativa de prevenir possíveis danos. **Autores apontam, no entanto, que este controle não se mostra eficaz, visto que mesmo conteúdos de consumo rápida, como normalmente são aqueles encontrados nas redes sociais, se mostram nocivos pelo tipo de mensagem que carregam ou seu formato**, principalmente quando vêm na forma de desafios (Spritzer et al. 2020). Desta forma, como devemos nos preparar para identificar, classificar e nos proteger desses conteúdos?

6 <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>

7 **Atualizando o debate sobre o “tempo de tela”: ainda faz sentido tanta preocupação?**- Daniel Tornaim Spritzer, Ivelise Fortim, Fabiana Vasconcelos e Evelise Carvalho

**Imagens desta página:** "Videogames" criado por Stickers. "Tempo de trabalho" criado por Itim2101; "Usuario-na-frente-do-computador", criado por Freepik Disponível em: Flaticon

## CLASSIFICANDO OS RISCOS ONLINE

Desde o início, é vital distinguir entre risco online e dano. Conceitualmente, risco é a probabilidade de dano, enquanto dano inclui uma série de consequências negativas para o bem-estar emocional, físico ou mental da criança (Livingstone, 2013) (8). Uma classificação interessante para entendermos os diferentes tipos de risco ocorreu no âmbito da União Europeia, que classifica os riscos online para crianças e adolescentes em quatro Cs, separados em riscos de **conteúdo**, de **contato**, de **conduta** e riscos **contratuais**.

### A nova classificação Europeia- Os 4Cs CO:RE de risco online (9)

- **Riscos de conteúdo:** A criança se envolve ou é exposta a conteúdo potencialmente nocivo. Isso pode ser conteúdo violento, sangrento, odioso ou extremista, bem como conteúdo pornográfico ou sexualizado que pode ser ilegal ou prejudicial, inclusive por ser impróprio para a idade. O conteúdo online pode ser produzido em massa ou gerado pelo usuário (inclusive pela criança) e pode ser amplamente compartilhado ou não.
- **Riscos de contato:** A criança experimenta ou é alvo de contato em uma interação potencialmente prejudicial iniciada por um adulto, e o adulto pode ser conhecido da criança ou não. Isso pode estar relacionado a assédio (incluindo sexual), perseguição, comportamento de ódio, aliciamento sexual, sextortion ou geração de compartilhamento de material de abuso sexual infantil.
- **Riscos de conduta:** A criança testemunha, participa ou é vítima de conduta potencialmente prejudicial, como bullying, atividades odiosas de colegas, trollagem, mensagens sexuais, pressões ou assédio, ou é exposta a comunidades de usuários potencialmente prejudiciais (por exemplo, automutilação ou distúrbios de alimentação). Normalmente, os riscos de conduta surgem de interações entre pares, embora não necessariamente de status igual.
- **Riscos contratuais:** A criança é parte e/ou explorada por contratos ou interesses comerciais potencialmente prejudiciais (jogos de azar, marketing explorador ou inadequado à idade, etc.). Isso pode ser mediado pelo processamento automatizado (algorítmico) de dados. Isso inclui riscos ligados a serviços digitais mal projetados ou inseguros que deixam a criança aberta a roubo de identidade, fraude ou golpes. Também inclui contratos feitos entre outras partes envolvendo uma criança (tráfico, streaming de abuso sexual infantil).
- **Riscos transversais:** Alguns riscos estão relacionados à maioria ou a todas as quatro categorias e podem ter múltiplas manifestações nas diferentes dimensões (agressivo, sexual, valores). Estes incluem **riscos online relacionados à privacidade, saúde física ou mental, desigualdades ou discriminação.** (10)



8 Livingstone, S. (2013). **Online risk, harm and vulnerability: Reflections on the evidence base for child internet safety policy.** ZER: Journal of Communication Studies, 18(35), 13-28. <http://eprints.lse.ac.uk/62278/>

9 **Children in the digital environment: revised typology of risks** (OECD, 2021).

10 (Traduzido e retirado do artigo "Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children (CO:RE Short Report Series on Key Topics)."

**Imagens desta página:** "Conteúdo" criado por Monkik; "contato" criado por Srip; "comportamento" criado por dDara; "contrato" criado por Freepik. Disponível em: Flaticon.



# O QUE PODEMOS FAZER À RESPEITO?

Com base nas informações trabalhadas neste material, é possível pensar estratégias de atuação que nos auxiliem a diagnosticar situações de violência e ajudar crianças e adolescentes no uso das redes. Existem limitações na realização desta tarefa, mas abaixo indicamos algumas possibilidades de atuação pensando enquanto **sujeitos** (como nos relacionamos com as redes) e enquanto **responsáveis**:

## COMO INDIVÍDUOS

- **Checar as fontes de tudo que recebemos** como informação, para entender o que é verdadeiro ou não;
- **Identificar e não engajar com situações de violência nas redes**, como discussões que podem contribuir para a prática de cyberbullying;
- **Denunciar conteúdos** que podem ferir a integridade de outras pessoas ou apresentar mensagens de ódio, conteúdo violento ou gráfico impróprio. Muitas redes contam com botões de denúncia desse tipo, o que é importante, pois, muitas vezes, o algoritmo não consegue ler aquele conteúdo como perigoso;
- **Não atacar pessoas online**, apenas a partir de poucas informações, pois muitas delas podem não ser verdadeiras;



## COMO RESPONSÁVEIS



- **Conversar com crianças que fazem parte do nosso convívio** sobre quais dados compartilhamos nas redes e como protegemos estes dados;

- **Entender que existe uma idade certa para estar nas redes sociais** e não incentivar a criação de perfil de crianças; muitas redes limitam a idade de acesso para pessoas maiores de 13 anos. Fazer um perfil na rede antes disso pode expô-la a diversos riscos;



- **Se colocar como ponto de apoio da criança e ajudá-la a compreender o conteúdo que encontram online**, bem como a entender mecanismos de como evitar alguns tipos de conteúdo;

- **Ajudar crianças e adolescentes a entender como funcionam as redes**, que os filtros não são reais, e que é importante estar atento a discursos de ódio nas redes.



# PARA SABER MAIS...

DANTAS, Sylvia D. **Diálogos interculturais: reflexões interdisciplinares e intervenções psicossociais** (2012) Diálogos Interculturais: Reflexões Interdisciplinares e Intervenções Psicossociais

Módulo II- **Curso Crianças e adolescentes migrantes**. OIM e Escola Virtual de Governo da Escola Nacional de Administração Pública (EVG/ENAP). Disponível em: <https://www.escolavirtual.gov.br/curso/381>

**Currículo da Cidade: povos migrantes**. Disponível em: <https://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/06/Currículo-da-Cidade-Povos-Migrantes-WEB.pdf>

PMPI- **Política Municipal para a população imigrante**. Disponível em: [https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/direitos\\_humanos/imigrantes\\_e\\_trabalho\\_decente/programas\\_e\\_projetos/index.php?p=205909](https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/direitos_humanos/imigrantes_e_trabalho_decente/programas_e_projetos/index.php?p=205909)

Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021). **The 4Cs: Classifying Online Risk to Children (CO:RE Short Report Series on Key Topics)**. Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI), CO:RE - Children Online: Research and Evidence [Lido e fichado]

Spritzer, Daniel T. Fortim, Ivelise. Vasconcelos, Fabiana, Carvalho, Evelise. **Atualizando o debate sobre o “tempo de tela”: ainda faz sentido tanta preocupação?**- Pesquisa TIC Klds 2020

Barbosa, A. J. G., & Farias, E. S. (2011). Cyberbullying. In A. J. G. Barbosa, L. M. Lourenço, & B. Pereira (Eds.). **Bullying: Conhecer e intervir** (pp. 69-81). Juiz de Fora: Editora UFJF.

Fauman, M. A. (2008). **Cyber bullying: Bullying in the digital age**. American Journal of Psychiatry, 165(6), 780-781.

Kardefelt-Winther, D. (2017). **How does the time children spend using digital technology impact their mental well-being, social relationships and physical activity? An evidence-focused literature review**. Innocenti Discussion Paper 2017-02, Unicef.

Llght. (2020). **Rising levels of hate speech & online toxicity during this time of crisis**. Recuperado em 20 maio, 2021, de [https://llght.com/Toxicity\\_during\\_coronavirus\\_Report-Llght.pdf](https://llght.com/Toxicity_during_coronavirus_Report-Llght.pdf)

Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). **Bullies move beyond the schoolyard**. Youth Violence and Juvenile Justice, 4(2), 148-169.

Scavacini, Karen. Noal, Debora. **Saúde mental e o isolamento social na pandemia: impacto e uso da tecnologia em crianças e adolescentes**. Pesquisa TIC Kids 2020

Cavazos-Rehg, P. A., Krauss, M. J., Sowles, S., Connolly, S., Rosas, C., Bharadwaj, M., & Bierut, L. J. (2016). **A content analysis of depression-related tweets.** *Comput Human Behav*, 54, 351-357.

Deslandes, S. F., & Coutinho, T. (2020). **O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da COVID-19 e os riscos para violências autoinflingidas.** *Ciência & Saúde Coletiva*, 25(6).

Endale, T., St. Jean, N., & Birman, D. (2020). **COVID-19 and refugee and immigrant youth: A community-based mental health perspective.** *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(S1), S225-S227.

O'Reilly, M., Dogra, N., Whiteman, N., Hughes, J., Eruyar, S., & Reilly, P. (2018). **Is social media bad for mental health and wellbeing? Exploring the perspectives of adolescents.** *Clin Child Psychol Psychiatry*, 23(4), 601-613.

Livingstone, S. (2013). **Online risk, harm and vulnerability: Reflections on the evidence base for child internet safety policy.** *ZER: Journal of Communication Studies*, 18(35), 13-28. <http://eprints.lse.ac.uk/62278/>

Mascheroni, G. (2020). **Datafied childhoods: Contextualising datafication in everyday life.** *Current Sociology*, 68(6), 798-813. doi:10.1177/0011392118807534

Staksrud, E., Livingstone, S., Haddon, L. & Ólafsson, K. (2009). **What do we know about children's use of online technologies: A report on data availability and research gaps in Europe (2nd edn).** EU Kids Online. <http://eprints.lse.ac.uk/24367/>

Besalú, X. (n.d.). **La escuela intercultural.** Disponible en: <http://www.escuela-sinterculturales.eu/spip.php?article73>, consultado el 17/12/2016.

Poblete, R. (2009). **Educación intercultural en la escuela de hoy: reformas y desafíos para su implementación.** *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 3(2), 181-200.

Martínez, J. (ed.). (2011). **Migración internacional en América Latina y el Caribe. Nuevas tendencias, nuevos enfoques.** Santiago: CEPAL.

Azúa Ríos, X. (2016). **Aprender a ser mujer, aprender a ser hombre. La escuela como reproductora de estereotipos.** En: Red Chilena contra la Violencia hacia las Mujeres, Educación no sexista. Hacia una real transformación (pp. 37-44). Santiago.



**museu da imigração**  
do estado de são paulo

**Museu da Imigração**

**Rua Visconde de Parnaíba, 1.316, Mooca – São Paulo/SP**

**(11) 2692-1866 | [museudaimigracao@museudaimigracao.org.br](mailto:museudaimigracao@museudaimigracao.org.br)**

**Horário de funcionamento: de terça a sábado, das 9h às 18h,  
domingos das 10h às 18h**

**(Fechamento da bilheteria às 17h)**