

# Direitos e Deveres

Criado por: Rosa Lamana

Coautoria: Rosa Maria Rodrigues Lamana

## Contexto

O remix da prática veio em consequência do trabalho do curso Líder Educação Aberta. O curso apresenta várias possibilidades de trabalhos em REA, dos quais aproveitei alguns deles para contribuir com essa prática.

## Objetivos

- Incentivar a desmistificação da relação entre mundo real e mundo virtual;
- Apresentar os riscos encontrados nas redes e os possíveis danos deles decorrentes, com foco em cyberbullying, prática de nude e exposição excessiva na internet;
- Fomentar a discussão na escola sobre cidadania digital, visando melhorar a relação entre os alunos no ambiente escolar e no virtual;
- Mostrar oportunidades de prática cidadã que a internet oferece.

## Recursos educativos

- Computador, sistema de som;
- Acesso à internet;
- Papel craft ou cartolina;

- Câmera, tablet, celular etc
- Canetas;
- Papéis cortados;
- Fita crepe;
- Barbante;
- Jogo Puxa Papo

## Metodologia

### 1ª aula

- Apresentação do grupo e rodada de falas sobre o que cada um (1) gosta de fazer online, (2) gosta de fazer off-line. (mesmo que o grupo já se conheça a apresentação permanecerá com o intuito que todos conheçam as preferências de cada um quando online)
- Os estudantes são convidados a escreverem individualmente em um pedaço de papel uma frase-depoimento sobre alguma violência que tenham sofrido ou praticado na internet. Os depoimentos são recolhidos para a montagem de um mural e em seguida é feita a leitura das frases em voz alta. Quem se sentir à vontade pode se colocar quando sua frase for lida. Obs.: Quando a comanda for dada também será explicado sobre a construção do mural. A intenção é não constranger ninguém com as leituras apesar do anonimato da escrita.
- A partir da rodada inicial de falas e da leitura dos depoimentos, é feita uma conversa breve com o grupo provocando os participantes a enxergarem em que medida estão inseridos nos assuntos dos encontros, buscando a compreensão de que a temática a ser trabalhada nesta sequência tem a ver com o cotidiano de cada pessoa presente. Nesse sentido o acolhimento se encerra com a apresentação, por parte do (a) professor (a), da proposta de produto desses encontros: um vídeo para

a comunidade escolar.

### O que sei sobre o tema?

Nesta atividade a partir do Jogo Puxa Papo remixado com questões pertinentes ao tema trabalhado aqui, cada participante, ao responder ao questionamento apresentado na carta que tirar irá apresentar o que sabe sobre o tema.

Enquanto isso, o condutor do jogo irá fazer anotações sobre esses conhecimentos em papel craft. Ao final, as anotações serão fixadas na parede para retomada ao final do trabalho.

- Exibição do vídeo “Palavras que Machucam”.

(<https://www.youtube.com/watch?v=sjCUd6QK6tM>) seguido de uma breve discussão.

- Exibição do vídeo “Cyberbullying - Talent Show”. (<https://www.youtube.com/watch?v=bdQBurXQOeQ>)

### Reflexão

Discussão conjunta sobre a existência ou não da diferença entre agredir alguém online e off-line. Palavras que machucam. Qual proporção delas na internet. Retomada dos depoimentos e levantamento do que sabem sobre o tema.

### Atividade Reflexiva

Apresentação de uma pessoa fictícia que tenha sofrido ataques de ódio e/ou racismo na internet a partir de uma dinâmica dividida em 5 etapas. Observação: Será necessário a construção de uma história de racismo fictícia por parte do(a) professor(a). Se desejar poderá usar um caso

real trocando o nome e algumas características que possam identificar a vítima.

#### 1- Apresentação de características da pessoa.

Menina; 6 anos; nascida na África do Sul, um país do continente Africano; ama sua família; gosta muito de brincar; dá risada com facilidade; tem muitos amigos; adora roupas coloridas; é negra; gosta de frutas.

#### 2- Apresentação de fotos da pessoa.

- Convite para a turma tecer comentários sobre ela (espera-se que as falas sejam elogiosas, pois o clima criado é para tal. Caso seja feito algum comentário negativo ou ofensivo, é importante que o(a) professor(a) não deixe passar e converse com os estudantes problematizando a fala, pedindo que explique a colocação).

- Compartilhamento com o grupo dos adjetivos preconceituosos atribuídos a ela.

Macaquinha; cabelo de palha; nariz de preto; macaca horrível; feia; nojenta.

- Professor(a), conta o desfecho da história e promovem uma discussão com o grupo sobre discurso de ódio na internet e racismo.

Retomar e registrar os aprendizados e discussões, visto que cada encontro inicia com o compartilhamento do registro do encontro anterior. A proposta de registro desta semana é a gravação de um vídeo curto no estilo Youtuber. Em grupos, os participantes devem elencar os pontos que aparecerão no vídeo e distribuir entre si as funções (quem filma, quem grava o áudio, quem será âncora/Youtuber).

Retomada do encontro anterior com apresentação dos painéis que foram construídos durante as atividades realizadas.

### Atividade Prática e Reflexiva

- Cada estudante receberá um cartão amarelo e um rosa nos quais deverá escrever um direito e uma responsabilidade, respectivamente, com relação ao uso da internet por adolescentes.
- Em seguida, a turma será dividida em três grupos que devem discutir as respostas dadas individualmente e chegar a um consenso de no mínimo 5 respostas construindo um cartaz do grupo. É importante que o (a) professor (a) auxiliem os grupos nas discussões, circulando entre a turma e problematizando as respostas dadas, com o objetivo de fugir do senso comum.

Exemplo de cartaz:

Direitos

Liberdade de expressão; Direito de resposta; Acesso à informação;

Participação; Informação Confiável

### Responsabilidades

Respeito pelos outros; Compartilhamento seguro; Não propagar informações falsas; Cuidado com informações pessoais divulgadas; Contatar autoridades em caso de violações

- Cada grupo compartilhará com a turma toda o cartaz produzido e as principais reflexões levantadas.
- Após os compartilhamentos, a turma toda elaborará um documento

final, síntese da discussão de todos os grupos. Este pode ser feito na lousa ou digitalmente. É importante que todos se sintam parte do produto final, vendo a discussão de seu grupo representada no material.

### Atividade Prática e Reflexiva 2

- Divisão dos grupos para o trabalho final e início da produção do roteiro.
- Exemplo de esqueleto de roteiro que pode ser entregue impresso para os grupos preencherem.

### IDENTIFICAÇÃO

Grupo:

Série:

### EQUIPE

Quem vai escrever o roteiro: (aqui deve constar o nome de todos)

Quem vai filmar:

Quem vai cuidar do áudio:

Quem vai apresentar:

Quem vai pensar no cenário, figurino e maquiagem:

### LOCAÇÃO

Onde será gravado:

### MATERIAIS

Quais materiais precisamos providenciar para o dia da gravação:

## CONTEÚDO

Quais assuntos serão tratados e em que ordem: 1)

2)

3)

Quais dicas vocês darão aos espectadores?

## SCRIPT

Detalhar o que será feito:

3ª aula

### Acolhimento

Retomada da aula anterior com apresentação de algumas fotos tiradas durante a realização das atividades.

Atividade prática e reflexiva

A partir do roteiro, os grupos partirão para a gravação do produto audiovisual, tendo em vista a conscientização da comunidade escolar sobre o que o grupo estudou nesses encontros. A gravação é feita com a mediação do (a) professor(a).

### Fechamento

Organização dos materiais gravados.

4ª aula

## Acolhimento

Com os vídeos finalizados, será feita uma exibição. Pode ser organizada só para a classe ou ampliar para outras turmas. É um momento de finalização de um projeto, então pode-se pensar em uma sessão pipoca, roda de conversa com os produtores do vídeo, para contar a outros colegas como foi o processo ou simplesmente uma exibição. Pode ser realizado um festival de cinema na escola.

## Avaliação

Após a exibição, é o momento de avaliar o produto, o processo e instigar uma autoavaliação. Para isso, sugerimos uma roda de conversa com perguntas norteadoras.

- O que vocês acharam dos vídeos?
- Quais as dificuldades que encontraram?
- Como avaliam a sua participação no projeto?
- O que prenderam?

## Fechamento

Atividade da “Teia de Direitos Humanos”: dinâmica que visa mostrar a importância dessa “teia”/rede de direitos que ampara o cidadão. Para realizá-la todos ficam em roda, uma pessoa inicia com o barbante na mão, fala um direito fundamental e passa a ponta do barbante para a próxima pessoa. A atividade termina quando todos segurarem as pontas, para que não deixe o grupo.

## Número de aulas

Quatro encontros com duração de duas horas cada.

## Resultados

O resultado esperado dessa prática é a elaboração de um vídeo referência para escola e o estímulo da reflexão sobre o tema.

## Por que recomenda?

Essa é uma prática baseada na abordagem educomunicativa, que utiliza recursos simples. Pode ser adaptada à realidade de cada professor (a). Contribui para uma sociedade mais ética e humana.

## Adaptação/recriação

Este trabalho é um remix da prática: Deveres e Direitos Online criado por Andressa Caprecci e tendo como coautora Tatiana Garcia de Carvalho Cruz. A referida prática foi postada nesta plataforma.

## Referências

CAPRECCI, A. C.; LUZ-CARVALHO, T. G.; BLOTTA, V. Licenciatura em

Educomunicação navegando por novos horizontes: relato de experiência extramuros com cidadania digital. In: SOARES, I.; VIANA, C.E.; PRANDINI, P. D. Educomunicação, Transformação Social e Desenvolvimento Sustentável. São Paulo, 2020. Disponível em: . Acesso em 4 de novembro de 2020.

Diálogo virtual 2.0: Preocupado com o que acontece na internet? Quer conversar? Disponível em:[http://new.safernet.org.br/sites/default/files/content\\_files/Di%C3%A1logo\\_Virtual\\_Low\\_Web\\_SN\\_Unicef\\_PFDC\\_CGI.pdf](http://new.safernet.org.br/sites/default/files/content_files/Di%C3%A1logo_Virtual_Low_Web_SN_Unicef_PFDC_CGI.pdf). Acesso em 4 de novembro de 2020.

Guia da Internet Segura. Disponível em: <http://internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>. Acesso em 4 de novembro de 2020.

#InternetComResposta. Disponível em: <http://nic.br/publicacao/internet-com-resposta-cuidados-e-responsabilidades-no-uso-da-internet/>. Acesso em 4 de novembro de 2020.

#Internet com REsponSA na sua sala de aula Disponível em: [https://internetsegura.br/pdf/guia\\_internet\\_com\\_responSA\\_na\\_sua\\_sala\\_de\\_aula.pdf](https://internetsegura.br/pdf/guia_internet_com_responSA_na_sua_sala_de_aula.pdf) Acesso em:03/06/2020

The Web We Want. Disponível em: <http://new.safernet.org.br/content/web-we-want-%E2%80%93-web-que-queremos> Acesso em 4 de novembro de 2020.

RELIA, Jogo Puxa Papo. Disponível em: <https://relia.org.br/jogo-puxa-papo/> Acesso em 30/11/2020

As imagens e vídeos indicados nesta prática não estão sob licença CC BY NC, caso queira reutilizá-los, entre em contato com o autor da prática pelo comentário.

## Áreas do conhecimento

Ciências humanas

Linguagens (Línguas, Artes e Educação Física)

## Competências gerais da BNCC

Argumentação e defesa de ideias

Autoconhecimento e autocuidado

Cultura digital

Empatia e cooperação

Pensamento científico, crítico e criativo

Responsabilidade e cidadania

## Competências socioemocionais

Autoconhecimento

Responsabilidade

Sociabilidade

## Público Alvo

Educação de Jovens e Adultos

Ensino Médio

## Temas

Cyberbullying

Liberdade de expressão

Ofensas e ódio

---