



MATERIAL DE APOIO AO PROFESSOR

inimigo virtual

JÉSSICA MACEDO

ELABORADO POR ANA PAULA CAVALCANTI

DOUTORA EM LINGÜÍSTICA APLICADA PELA FACULDADE DE LETRAS DA UFMG.
MESTRE EM EDUCAÇÃO PELA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
GRADUADA EM PEDAGOGIA PELO CENTRO DE EDUCAÇÃO DA UFPE
LICENCIADA EM LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA PELA UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ
ESPECIALISTA EM REVISÃO DE TEXTO PELA PUC MINAS

Grupo Editorial
 **Portal**

+ FICHA TÉCNICA .

Título: Inimigo virtual

Autor: Jéssica Macedo

Edição: 2022 – 2ª edição

Editora: Grupo Editorial Portal: Colégio

Gênero literário: Romance

Temas:

Família, amigos e escola

Internet

Mistério e Aventura

Categoria: 01 (6º e 7º anos do Ensino Fundamental)



SUMÁRIO



Carta ao professor	4
Contextualizando a obra	5
Enredo	5
Gênero	6
Temas	7
Conhecendo a autora e a capista	8
Habilidades e competências indicadas na BNCC	9
Propostas de Atividades	11
Pré-leitura	12
Leitura	15
Pós-leitura	16
Aprofundamento	18
Sugestões de referências complementares	26
Referências	29



CARTA AO PROFESSOR



Caro professor, cara professora

Este é um guia que vai ajudá-lo e ajudá-la na condução da leitura da obra *Inimigo Virtual*, de Jéssica Macedo. Pretendemos apresentar informações necessárias para os momentos de pré-leitura, leitura e pós-leitura, além de referências bibliográficas e sugestões complementares que vão subsidiar o trabalho com a obra.

Inimigo Virtual pertence aos gêneros literários, mais especificamente, trata-se de um romance infanto-juvenil que é perpassado pelo gênero aventura. Refere-se a uma narrativa de ficção que favorece o pacto ficcional devido ao suspense que envolve a trama. Quem é, afinal, o amigo Juninho que Fábio conheceu em um *chat* de jogos *on-line*? Teremos uma seção, neste material, para abordar os gêneros que compõem a história.

Notadamente, esta é uma obra que vai colaborar para o desenvolvimento da formação leitora dos alunos e das alunas, posto que se trata de um texto com rica linguagem literária. Sabendo que a literatura é a arte da linguagem verbal, isto é, a arte da palavra, consideramos que é por meio do universo literário que podemos experimentar um tipo de prazer: o sentimento estético. Desta forma, a literatura é capaz de convocar nossa humanidade, enriquecendo a nossa visão de mundo e desenvolvendo o nosso senso crítico. A arte da palavra, contudo, não tem por objetivo a instrução ou o ensinamento, mas pretende ampliar a capacidade de ver e sentir em diferentes universos.

Ao ter contato com a obra *Inimigo Virtual*, os estudantes estarão imersos em um universo muito próximo deles e que conhecem muito: a internet. Além disso, eles se identificarão com os personagens, que são pré-adolescentes, e com o ambiente jovem proporcionado pela Turma do Abacate. As questões vivenciadas pelos personagens da história muito se assemelham com a vida de qualquer leitor de mesma idade: as obrigações escolares, as amizades, a cobrança da família e o sentimento de inadequação.

Que tal conversarmos um pouco mais sobre a obra? Buscaremos compreender, a seguir, o contexto de produção e recepção da obra. Vamos lá?



CONTEXTUALIZANDO A OBRA: + ENREDO, GÊNERO E TEMAS •

SOBRE O ENREDO



Esta é uma história que os jovens leitores poderão se identificar muito, afinal, trata-se de uma narrativa sobre um adolescente que adora jogar *on-line* e de uma turma de amigos bem divertida.

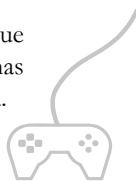
Os personagens principais são os adolescentes Fábio, Sophia, Viviane, Yuri e Heitor, que formam a Turma do Abacate. Sophia é a menor da turma, tem apenas 10 anos. Ela é irmã do Fábio e muito esperta. Os demais moram no mesmo condomínio dos irmãos. Ainda tem o Juninho, um amigo que o Fábio conheceu em um *chat* de game. Fique atento/a a este nome, pois ele fará toda a diferença na trama.

Os personagens adultos que protagonizam a história são a vizinha, Dona Vera, e os pais de Fábio e Sophia, Marisa e Sérgio; além de outros personagens secundários, como a diretora da escola e Maria.

A história é contada por um narrador onisciente, em terceira pessoa, que tem conhecimento dos fatos presentes e até do passado, além de saber o que passa na cabeça dos personagens. A obra possui vinte e seis capítulos que ficam eletrizantes à medida que a história se passa. Ao ler o livro, você vai notar que o mistério, o universo infanto-juvenil e os personagens irão te fazer mergulhar nesta aventura. Os desdobramentos dessa narrativa possibilitaram um pacto entre você e a obra, fazendo com que a sua leitura seja um momento de deleite e prazer estético.

O livro começa contando a história de um grupo de amigos, algo muito comum e natural, mas a narrativa dará destaque a dois personagens da história: os irmãos Sophia e Fábio, isto porque o menino vai apresentar uma notável mudança de comportamento que deixará a turma e a família bem desconfiadas, afinal, Fábio, que era um menino meigo e atencioso, torna-se agressivo, impaciente e descompromissados com suas obrigações escolares. Sophia, sua irmã mais nova, é muito esperta e fica atenta às mudanças da personalidade de Fábio.

O comportamento de Fábio só piora, e Sophia já não sabe mais o que fazer para ajudar o irmão. Assim, os dois brigam com muita frequência, mas Fábio também se indispõe com a mãe e o pai, até com os amigos da turma.



O que estaria provocando tantas mudanças no comportamento de Fábio? Tudo que a família, os amigos e a gentil Dona Vera sabiam é que o menino permanecia horas no quarto, jogando videogame. Eles também percebiam que Fábio está fazendo uma nova amizade com um desconhecido menino, o Juninho.

O que você acha que vai acontecer com Fábio com todos esses conflitos entre ele e as pessoas que mais ama? Quem é Juninho? Por que Fábio considera essa amizade tão importante a ponto de fazê-lo se afastar de sua família e de seus amigos? Essas são algumas questões para incitar a sua curiosidade e, se falarmos mais, é *spoiler*.

Portanto, inicie a leitura e desvende todos esses mistérios. Será que você vai conseguir prever o final da narrativa?

SOBRE O GÊNERO

Inimigo Virtual é um romance infanto-juvenil que envolve aventura. O romance pertence aos gêneros literários da ficção. Esses textos ficcionais podem variar, podendo ser romance, novela ou conto.

No caso da obra analisada, trata-se de um romance já que é uma história longa e que tem por objetivo produzir um efeito quando o leitor incorpora muitas experiências com a leitura. Essas experiências são proporcionadas por múltiplos incidentes na narrativa, pelo enredo completo e pelos diversos personagens que aparecem na história. Para produzir esses efeitos, a autora usa diversas estratégias técnicas na escrita, proporcionando um olhar aprofundado da vida.

O romance é infanto-juvenil, porque, a despeito de toda a complexidade deste tipo de narrativa ficcional, possui uma adequação a referida faixa etária, sem perder os princípios essenciais do romance. O que diferencia é o universo juvenil que pode ser identificado pela linguagem, pelos personagens (que são jovens) e pelas referências típicas.

O gênero dominante é o romance infanto-juvenil, mas ele é atravessado por referências do gênero aventura, isso porque insere o protagonista em uma situação de perigo. A ação domina a narrativa e, além disso, eventos eletrizantes, liderança dos heróis ou das heroínas são ingredientes essenciais para uma boa aventura.



TEMAS

Pela descrição do gênero, já deu para perceber os vários temas que emergem desta narrativa, aliando ficção e aventura. Vamos aos temas suscitados pela obra:

➤ **Família, amigos e escola:** Este é o tema central da história, isto porque tudo se passa em um ambiente familiar, envolvendo amigos e trazendo o cotidiano escolar dos personagens. A história narra a vida de cinco jovens que fazem parte da mesma turma. A amizade desses personagens será importante para a resolução do conflito principal da narrativa. Entretanto, a obra também problematiza as possíveis más influências que algumas amizades podem trazer. No que diz respeito à família, observamos a relação entre os irmãos Sophia e Fábio sofrer algumas rupturas, mas os desafios que surgem ao longo da narrativa irão aproximar os dois.

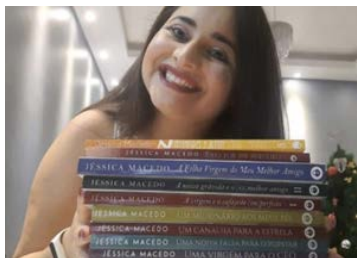
➤ **Mistério e Aventura:** O mistério fica por conta da amizade enigmática e virtual entre Fábio e Juninho. Este personagem não faz parte da Turma do Abacate, não mora no mesmo condomínio, nem estuda na mesma escola dos amigos de Fábio e Sophia. Quem é Juninho e por que ele faz tanta questão de provocar desavenças entre Fábio e a sua família? Este é o mistério que costura toda a obra e deriva em uma tensa aventura quando Fábio, enfim, conhece pessoalmente o amigo Juninho.

➤ **Internet:** Os *chats*, salas de bate-papo virtuais, são o plano de fundo da história, além do universo dos games. Muitos jovens da idade do Fábio, certamente, apreciam passar horas a fio entretendo-se com jogos virtuais, e não há problema nisso. O importante é estar atento/a a alguns sinais que podem antecipar a percepção de alguns perigos. Essa história convida a uma reflexão sobre boas práticas na internet e cuidados que devemos ter quando interagimos com estranhos, especialmente, no contexto *on-line*.



+ CONHECENDO A AUTORA E A CAPISTA •

SOBRE A AUTORA



Fonte: de foto arquivo particular da autora

A autora de *Inimigo Virtual* é Jéssica Macedo. Mineira e com apenas 26 anos, ela é Under 30 da Forbes Brasil, isto é a lista dos jovens mais promissores do país. Jéssica já é autora *best seller* da *Amazon*! Além de escritora, ela também é editora, designer, roteirista e cursou Cinema de Animação e Artes Digitais pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Leitora voraz dos fenômenos da literatura infanto-juvenil contemporânea, Harry Potter e Crepúsculo, Jéssica Macedo começou a escrever aos 9 anos e já aos 14 lançou seu primeiro livro, intitulado *O Vale das Sombras*.

Em tão pouco tempo como escritora, ela já publicou mais de 100 obras. A autora costuma produzir livros de fantasia, romances de época e contemporâneos.

Jéssica Macedo é casada, tem três gatos e mora em um apartamento na cidade de Belo Horizonte, onde dedica 8h de escrita por dia. É muito engajada em suas redes digitais e outras plataformas. Para acompanhar de perto o trabalho de Jéssica, você pode segui-la no Instagram ou Facebook: @autora_jessicamacedo. Para mais informações sobre a autora, acesse: <https://www.outrosquinientos.com/conheca-jessica-macedo-aos-25-anos-autora-mineira-ja-tem-60-livros-lancados/> (Acesso em 08 jul de 2022).



SOBRE A CAPISTA



Artista e quadrinista Mia G. Brandão é formada em Artes Visuais. Assim como Jéssica Macedo, Mia é jovem, engajada em suas redes sociais e possui muita experiência com ilustração. Atua há 7 anos no mercado de ilustração brasileiro com um trabalho marcado pela cultura pop e geek .

Mia começou a desenhar quando ainda era uma criança, pois sua mãe tinha um ateliê de desenho e pintura. Entre os 10 e 12 anos, a quadrinista começou a participar de comunidades de arte na internet. A partir daí, buscou realizar cursos para aperfeiçoar a sua técnica e começou a fazer pequenos trabalhos, como retratos realistas de pessoas.

Como Mia Brandão perseguia o estilo realista em suas obras, precisou estudar arduamente, pois como ela mesma diz: “Arte é um constante atravessar de barreiras e de dificuldades.” Fez faculdade, aprendeu muita coisa sozinha e por tentativa e erro conseguiu desenvolver sua própria técnica que divulga em cursos na internet.

Não deixe de conhecer mais o trabalho de Mia em seu canal do YouTube: <https://www.youtube.com/miagb>

Desde 2017, mantém um canal no *YouTube* que hoje conta com mais de 100 mil inscritos. No canal aborda conteúdos sobre o mercado de desenho, histórias em quadrinhos e auxilia aspirantes a desenhistas com mais de 200 tutoriais publicados.

HABILIDADES E COMPETÊNCIAS + INDICADAS NA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para os Anos Finais apresenta o currículo da Língua Portuguesa inserido a um campo maior: o da linguagem. Esta área tem por finalidade possibilitar às /aos estudantes a participação de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas. (Brasil, 2018). Espera-se, portanto, dos estudantes dos Anos Finais, um maior aprofundamento das práticas mencionadas.

Relativo ao componente curricular Língua Portuguesa, a perspectiva enunciativa-discursiva é assumida pela BNCC em consonância com os



Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNS). Sendo assim, defende-se uma proposta de centralidade do texto, sempre relacionando este aos seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses. (Brasil, 2018). Acima de tudo, cabe ao componente Língua Portuguesa proporcionar aos /às estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a propiciar participação efetiva nas diversas práticas sociais permeadas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (Brasil, 2018).

A BNCC nos alerta para a prática de linguagem contemporânea que está cada vez mais permeada por gêneros textuais multissemióticos e multimidiáticos. Além disso, com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) acessível a quase todos e todas, é possível produzir conteúdos a partir de diversas ferramentas de edição de texto, áudio e vídeos. A BNCC propõe:

Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir playlist, vlogs, vídeos-minuto, escrever fanfics, produzir e-zines, nos mostrar um booktuber, entre outras possibilidades. (Brasil, 2018, p. 68).

O componente Língua Portuguesa é dividido em eixos, a saber: Leitura, Produção de texto, Oralidade, Análise Linguística / Semiótica. Ademais, na BNCC, a organização das práticas de linguagem se efetivam por campos de atuação, a saber: artístico-literário, das práticas de estudo e pesquisa, jornalístico-midiático, atuação na vida pública.

A disciplina Literatura, portanto, será explorada pelo campo artístico-literário que apresentará competências específicas para cada ciclo. De acordo com a BNCC, o campo artístico-literário possibilita o contato com as manifestações artísticas em geral, e, de forma particular, com a arte literária. Trata-se ainda de um campo que é responsável pela continuidade da formação do leitor literário, com destaque ao desenvolvimento da fruição, de modo a vivenciar a condição estética desse tipo de leitura. (Brasil, 2018)

(EF67LP27) Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos.

(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.



Considerando que a obra *Inimigo Virtual* adequa-se à **categoria 1** (6º e 7º anos), pretende-se propor atividades que contemplem as seguintes habilidades:

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Antes da proposição de atividades, precisamos refletir sobre o ensino de Literatura. Para isso, nos propomos a retomar as orientações de Coutinho (2015) para alcançar nosso objetivo. Segundo o autor, há muitas maneiras de ensinar Literatura. As mais conhecidas formas – histórica e filológica – são criticadas por Coutinho (2015) posto que, na primeira, a literatura é reduzida à memorização de nomes, títulos e datas, ou a alguns fatos biográficos. Na segunda forma, filológica, os textos literários servem de pretexto para o trabalho com a gramática prescritiva, fazendo com que a literatura fique em segundo plano.

Destarte, Coutinho (2015) propõe o estudo pelos estilos, ao invés de quadros panorâmicos e superficiais de toda uma literatura nacional, o que favoreceria a visão da história literária por cortes transversais em épocas estilísticas, e assim permitindo o critério crítico comparatista. O notável crítico literário aconselha dois critérios de abordagem que seriam: o Literário e o Genológico (estilístico).

Na abordagem genológica, valorizou-se o método de ensino pelos gêneros (em inglês *types approach*). (Coutinho, 2015). Este método consiste em colocar o educando em contato direto, desde o início, com o texto literário, através dos gêneros. (Coutinho, 2015). Coutinho (2015) adverte que os gêneros, por serem relativamente estáveis, podem ser usados ou renovados pelos autores e o leitor aceita e compreende.

Já na abordagem estilística, a escolha e distribuição das obras deve ser feita associando os gêneros literários aos estilos. Assim, os textos literários são apresentados para estudo e análise por grupos de gêneros dentro do período estilístico. Ainda: as obras deverão ser analisadas nas suas características e evolução dentro dos estilos. (Coutinho, 2015). Para Coutinho (2015), literatura é forma, sendo assim, é preciso analisar as formas no interior dos estilos. O autor, considerando que a língua é apenas um instrumento do ensino da literatura, prescreve alguns procedimentos didáticos:

- 1) Deve servir para ensinar a leitura: leitura expressiva, leitura interpretativa, leitura dialogada, pondo, desde o início, o aluno em contato direto com o texto literário, fazê-lo adquirir a familiaridade com a língua e a coisa literária, levando-o a adquirir o gosto pela literatura.



2) Deve conduzir à análise literária que é a decomposição das obras, segundo gênero a que pertencem, na sua estrutura, nos seus elementos componentes e distintos, com vistas à interpretação e julgamento.

Considerando as orientações de Coutinho (2015), pretendemos, a seguir, apresentar atividades para os momentos de pré-leitura, leitura e pós-leitura, resguardando um trabalho que favorece a análise do gênero e o estilo adotado pelo autor ou pela autora.

PRÉ-LEITURA

Inicie a leitura da obra, convidando os estudantes a analisarem os elementos paratextuais como capa, quarta capa, lombada e outros. Na ilustração da capa, é possível visualizar os jovens e atrás deles, a imagem de uma espécie de monstro. Os personagens, mais especificamente, os pré-adolescentes da Turma do Abacate, são retratados com faces de pavor e medo. Por trás, um monstro em forma similar a de um dragão assombra a turma. Observa-se que o monstro está ilustrado como se fosse uma penumbra, algo que não se revela claramente. É possível, portanto, iniciar um trabalho de inferência com os/as estudantes, indagando o que eles/elas acham que seja esse suposto inimigo virtual. Seria um monstro tal como representado na capa do livro?



INIMIGO VIRTUAL

Depois do trabalho com a capa, incentive os/as jovens a lerem as informações contidas na quarta capa que dão pistas sobre o universo da narrativa, como também as características dos personagens principais.

Sugerimos que, após a leitura dos paratextos, os /as estudantes sejam incentivados a lerem algumas saliências textuais, como o título da obra. Indague sobre que inimigo pode ser o antagonista da história. Seria um monstro? Ou seria uma pessoa? Estaria este inimigo no mundo virtual da internet ou em outro universo?

Feito isso, vamos nos preparar para a primeira atividade: “Roda de debate: levantando hipóteses”. Detalhamos mais a seguir.

Atividade 1 - Roda de debate: levantando hipóteses

Esta atividade objetiva uma primeira imersão na história, desta forma, a ideia é que os/as estudantes levantem hipóteses ou façam suposições sobre o que imaginam ser o enredo da narrativa. Assim, organize a sala em forma de roda de debate e inicie as questões que deverão partir das pistas presentes nos paratextos e nas saliências textuais.

Considerando os paratextos (capa, quarta capa, lombada e outros), peça aos alunos e às alunas que elaborem suas hipóteses a partir do título da obra. Faça questões, a partir do título:

- Você imagina sobre que história o livro vai contar?
- Está claro que nesta história há um inimigo. Mas como seria esse inimigo? É uma criança, um adolescente, um adulto, uma pessoa idosa? Ou seria um animal ou um monstro?
- Este inimigo é virtual, de outro universo que não pertence ao mundo físico? Este inimigo seria cibernético ou poderia ser compreendido como um antagonista de um mundo não real?

Partindo para as imagens presentes na capa, indague:

- Você acha que os adolescentes retratados na capa são os personagens da história?
- Observe as feições dos adolescentes retratados na capa. Eles parecem estar assustados e com medo?
- Analise a camiseta do menino desenhado no centro da ilustração. Há uma manete joystick desenhada. Será que este personagem gosta de jogar videogame?
- Veja com atenção a imagem do monstro que aparece atrás dos adolescentes. Que monstro seria este? Por que ele foi ilustrado desta forma (como se assemelhasse a uma sombra)?



Ao fazer as perguntas, permita que todos e todas participem, elaborando possíveis versões para o enredo. Além de ser uma forma de colocar os/as estudantes em contato com a obra, ainda será um importante elemento motivador. Além de engajar o início da leitura, a atividade será importante também para a familiarização do universo da narrativa.

Após o debate, sugerimos que os estudantes registrem suas hipóteses em uma folha, escrevendo suas suposições sobre o enredo da história. Esse registro pode ficar no caderno ou ser entregue para a professora. É importante que esse texto escrito pelos/pelas estudantes fique arquivado, pois, ao final da leitura, a ideia é verificar se as hipóteses foram confirmadas ou não.

Além da roda de debates em que você vai estimular o levantamento de hipóteses sobre o enredo da narrativa, ainda sugerimos que aborde o gênero textual da história. É importante que os estudantes leiam selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros. Cientes de que se trata de uma narrativa ficcional do gênero romance e aventura, os estudantes poderão fazer uma leitura mais direcionada.

Atividade 2 - Identificando os gêneros e os estilos

Professor e professora, após o “círculo de leitura” em que abordamos os personagens da história e os narradores, é hora de trabalhar com a turma as características predominantes no gênero romance, além da presença de outros gêneros que atravessam a história, como a epopeia, o mito e a ficção científica. Sugere-se que tal abordagem seja feita de modo dinâmico, assim comece perguntando aos alunos e às alunas que características formais e linguísticas perceberam no texto literário a partir da leitura.

À medida que os/as estudantes forem comentando, anote no quadro os aspectos por eles mencionados (estímule os jovens sugerindo que observem traços de coloquialidade, uso de diálogos, uso de recursos expressivos como adjetivos e verbos, dentre outros), numa espécie de tempestade de ideias, e, a partir disso, convide à reflexão das características do gênero. O objetivo desta atividade é o de que o conhecimento seja construído a partir do reconhecimento de pistas textuais, bem como do conhecimento prévio e das inferências feitas pelos próprios estudantes. A seguir, apresentamos conceitos e informações que podem auxiliar você, professor ou professora, nessa discussão:

a) O que é uma romance?
Demonstre que a narrativa é predominantemente um romance, isso porque apresenta múltiplos incidentes na história, possui enredo completo e diversos personagens.

b) O que é uma aventura?
Os romances de aventura compõem um gênero da literatura que gira especialmente em torno das viagens, do mistério e dos perigos. Um ingrediente essencial dessas obras é a ação, a qual domina a cena e é fundamental para o desenrolar da trama. (Fonte: Portal InfoEscola)



LEITURA

Professor e professora, após esta breve contextualização, indique para seus alunos a leitura de *Inimigo Virtual*.

Considere combinar com a turma dois momentos para a leitura da obra, e o tempo estimado para a realização de cada etapa. Em um primeiro momento, é importante que cada estudante leia a obra completa para que possa vivenciar a experiência estética da linguagem em sua individualidade. Posteriormente, a leitura pode ser realizada no formato “círculo de leitura” : em sala de aula, cada estudante destaca um capítulo ou uma parte da aventura de Fábio e Sophia que mais chamou sua atenção – professor e professora, neste ponto, é importante que os alunos e as alunas reflitam sobre o porquê de terem escolhido determinado texto: o que chamou a atenção? Estas perguntas prévias podem servir para aumentar o envolvimento com a atividade, bem como permitem uma autorreflexão fundamental no processo formativo do leitor. De acordo com Rildo Cosson (2014), o “círculo de leitura”, também conhecido como “comunidade de leitores” ou “clube de leitura”, refere-se a uma prática de leitura coletiva, seria algo parecido com o que vimos no famoso filme *Sociedade dos Poetas Mortos* em que um grupo de amigos que gostam de ler se encontram em uma caverna. Sendo assim, os “círculos de leitura” podem ser de três tipos: estruturados (os participantes seguem um roteiro), semi-estruturados (controlados por um condutor) e não estruturados (a condução é do grupo, sendo definida, antecipadamente, a obra a ser lida).

Professor e professora, escolham qual tipo de “círculo de leitura” irão propor. Sugerimos o semi-estruturado em que você será o condutor, mas dará maior liberdade ao grupo. O clube da leitura pode ser realizado em qualquer lugar, então, que tal ir para a biblioteca da escola ou para algum lugar mais arborizado? A experiência será ainda mais significativa e prazerosa.

Conduza este momento da leitura, atentando-se aos personagens e a possível identificação que os/as estudantes podem ter com eles. A narrativa é protagonizada por um grupo de adolescentes que formam a Turma do Abacate, com destaque aos irmãos Sophia e Fábio. O menino adora jogos online e muda seu comportamento, sobretudo em relação aos amigos, à família e à escola. Ele se afasta da Turma Abacate e, em casa, se restringe ao seu quarto por horas e deixa de cumprir com as obrigações escolares.



Destaque também o tipo de narrador presente na história. Como é contada em terceira pessoa, notadamente não se trata de um narrador-personagem. Além de narrar em terceira pessoa, quem conta a ficção parece conhecer bem as emoções dos personagens e o que passa na cabeça deles, logo, trata-se de um narrador-onisciente.

Atividade 3 - Gamificação (parte 1)

Durante a leitura, você pode dar início a primeira parte da atividade intitulada Gamificação. Esta é uma atividade que será dividida em duas partes e terá caráter transdisciplinar. Deve ser iniciada quando os alunos e as alunas começarem a leitura da obra, e será concluída após o capítulo final do livro.

A ideia é propor uma atividade ou sequência didática que envolvam outras disciplinas, com destaque no uso das TDIC. Sendo assim, os/as estudantes poderão criar um game, utilizando a plataforma de programação Scratch (veja mais informações sobre o site em “Aprofundamento”). Por se tratar de uma plataforma capaz de recriar jogos e desenvolver projetos de robótica educacional, articule-se com o professor de matemática para criar um robô (feito com materiais recicláveis), que será movimentado a partir de comandos dados na plataforma Scratch.

PÓS-LEITURA

Professor e professora, após a leitura em dois momentos do livro *Inimigo Virtual*, é importante a realização de algumas atividades que sedimentem e ampliem o conhecimento tanto sobre os textos em si quanto sobre o gênero literário, enfatizando aspectos linguísticos e literários, e também as intencionalidades que permeiam os inúmeros usos das linguagens. Sendo assim, propusemos duas atividades para este momento posterior à leitura.

Considerando as orientações de Coutinho (2015), sugerimos uma abordagem que envolva o estudo do gênero literário considerando o estilo adotado pelo autor e a intergeneracidade identificada na narrativa.

A seguir, sugerimos duas atividades que podem ser desenvolvidas após a leitura da obra:

Atividade 4 - Confirmando hipóteses

Esta atividade tem como objetivo retomar a primeira atividade proposta no momento de pré-leitura, isto é, a “Roda de debate: levantando hipóteses”.



INIMIGO VIRTUAL

Na primeira atividade, os alunos e as alunas tinham que registrar as hipóteses que criaram sobre o enredo com base nos paratextos e nas saliências textuais.

Portanto, proponha mais uma roda de debate em que os alunos e as alunas terão de ler suas hipóteses escritas na primeira atividade e verificar se elas foram confirmadas ou não. Assim, peça que eles contem na roda qual era a hipótese inicial e se o enredo da história foi muito diferente do que pensavam. Deixe que todos e todas manifestem-se e procure sugerir algumas conclusões, como: a maioria pensou ser uma história sobre videogame ou uma narrativa que aborda os perigos do mundo cibernético. Verifiquem com os/as estudantes se descobriram que o personagem Juninho era na verdade um homem maldoso que pretendia sequestrar o protagonista, Fábio.

Atividade 5 - Gamificação (Parte 2)

Em mais outra atividade pós-leitura, sugerimos a retomada de uma proposta feita no momento da leitura, isto é, a gamificação. Na primeira parte da atividade de gamificação, sugere-se um trabalho transdisciplinar com os professores de matemática e ciências, isso porque pretende-se criar um robô a partir de materiais recicláveis.

Na primeira parte da atividade de gamificação, o propósito é a familiarização com plataformas de programação que são capazes de criar e recriar games. Nesta etapa, sugerimos que os/as estudantes joguem alguns dos games sugeridos na sessão “Aprofundamento” deste material. Sugerimos o jogo *on-line* “Minecraft”, pois este promove transdisciplinaridade ao desenvolver diversas competências como raciocínio lógico, senso estético e conceitos espaciais de geometria.

Antes dos/das estudantes jogarem *on-line*, o professor ou a professora deve apresentar as orientações do programa Reconecte do Governo Federal. Será necessário esclarecer as diversas armadilhas das quais os jovens podem ser vítimas, tal como aconteceu com o Fábio na história. Sendo assim, dê destaque ao *Grooming*, aliciamento de jovens no qual os aliciadores se envolvem com as crianças e adolescentes, tornando-se seus amigos, estabelecendo uma relação de confiança e sigilo, ouvindo os problemas que as vítimas têm dentro e fora de casa.

Com relação às dicas e ferramentas, antes do jogo, conscientize os/as jovens sobre os perigos da Internet, explicando que o mundo virtual é um ambiente de oportunidades para utilizarem como ajuda nas pesquisas escolares e na busca de conhecimentos, mas que existem grandes vilões. Além disso, instale firewalls e um antivírus, além de um programa de controle parental nos computadores em que os/as estudantes irão jogar. Após o jogo, estabeleça um diálogo aberto, indagando se aconteceu algo diferente no game ou se outros



jogadores estabeleceram alguma conversa suspeita ou inapropriada.

Após a experiência, recomendamos que as orientações elaboradas pelo projeto Reconecta do Governo Federal sejam divulgadas entre os pais (ver link do *e-book* em “Sugestões de referências complementares”). Ainda aconselhamos uma reunião de pais, com a participação dos/das estudantes, na qual professores, professoras, coordenadores e coordenadoras deverão apresentar e debater sobre riscos da internet e principais dicas e ferramentas para a segurança no meio digital.

APROFUNDAMENTO

Professor/ professora, apresentamos a você subsídios que possam auxiliar no desenvolvimento das atividades propostas para a obra *Inimigo Virtual*. Nesta seção, deixamos um guia sobre segurança e boa prática no meio digital que o/a docente pode se utilizar para orientar os alunos e as alunas. Além do guia, ainda sugerimos alguns jogos *on-line* que os jovens mais usam, além de plataformas para gamificação.

Cuidados na internet. Como orientar os estudantes sobre exposição inadequada na rede

Beatriz Santomauro

Os estudantes estão conectados na internet sempre que podem: postam opiniões, fotos e vídeos, indicam o local em que estão, trocam mensagens mesmo com pessoas que nunca viram pessoalmente. “Os ambientes digitais são os espaços de convivência dos jovens. O que para nós é uma exposição, para eles é apenas parte do relacionamento”, explica Juliana Cunha, psicóloga da SaferNet, que visa promover o uso seguro da rede.

Se na maior parte das vezes a comunicação virtual é inofensiva, em alguns momentos ela pode ser excessiva e prejudicial. Os adultos devem orientar os mais novos a identificar quando a ação ultrapassa o aceitável. “Aquilo que curtem e compartilham ou as comunidades às quais pertencem falam muito sobre quem são, e essa exposição pode trazer consequências diversas”, diz.

O papel da escola é fundamental já que, segundo Juliana, nem sempre os pais têm clareza dos perigos da internet: “Muitas vezes, eles ficam preocupados sobre aonde o filho vai e em que companhia, mas não com quem ele se relaciona na rede. A escola pode alertar, informar e envolver todos”. Confira as orientações dos especialistas.

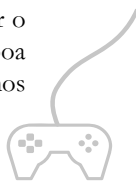
Fazer prevenção permanente - Chamar especialistas para dar palestras enriquece o debate e mostra como ele é prioridade na escola. Porém, para haver resultados, a discussão sobre comportamento e ética nos ambientes virtuais não deve ser restrita a momentos isolados. No dia a dia, cabe a você antecipar situações perigosas, como o compartilhamento de fotos sem autorização, e discutir com os estudantes a melhor maneira de agir.

Orientar sobre privacidade - No celular, aplicativos como WhatsApp, Secret e Snapchat propiciam a disseminação rápida, e muitas vezes não autorizada, de conteúdos privados. Um caso cada vez mais comum é a troca de fotos ou textos íntimos, conhecida como sexting. Um aluno manda para um amigo, este envia para outro, que encaminha para um terceiro, só aumentando o constrangimento da vítima. “É essencial ensinar os estudantes a avaliar se suas ações podem prejudicá-los de alguma forma”, explica Juliana.

Mostrar consequências - A falsa sensação de anonimato e impunidade estimula atitudes irresponsáveis. “Deixe claro que a internet não é uma terra sem lei: se alguém comete um crime ou viola o direito de alguém pode ser identificado e pagar pelo mal que causou”, explica Juliana. Lembre que os registros na internet são perenes e difíceis de apagar. A curto prazo, a exposição inadequada de si mesmo ou do outro pode se transformar em um enorme transtorno ou em um caso de cyberbullying, quando o fato ocorre repetidas vezes. A longo prazo, pode comprometer a reputação de uma pessoa, como no momento de procurar emprego ou ter outros relacionamentos.

Manter o canal de diálogo aberto - Os educadores devem construir uma relação de confiança e respeito com os estudantes de maneira que eles se sintam à vontade para se comunicar e pedir ajuda, caso necessário. “Quando eles podem falar sobre o que vivem, a escola antecipa, prevê e evita situações indesejadas”, diz Juliana. Procure entender o aluno e o sentido que têm para ele as redes sociais. “A forma de falar também importa. Se o professor só aponta o que está errado, o aluno evita compartilhar. Não é preciso dar uma resposta definitiva, mas ajudar a pensar e direcionar para uma melhoria, com sugestões e críticas”, diz César Nunes, assessor de tecnologia da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

Discutir regras de uso - Mais efetivo do que impor proibições, é envolver os alunos na decisão sobre regras e punições. Definir como e quando usar o computador e o celular ou quais sites são liberados para acesso é uma boa oportunidade, de acordo com Nunes, para desenvolver o senso crítico nos



estudantes. Uma opção é a escola estabelecer limites gerais em conjunto e os professores tomarem as decisões mais específicas com suas turmas, de acordo com as características do ano em que estudam e dos interesses que apresentam. “Esses combinados só se transformam em valor se a turma participar”, diz.

Usar a internet de forma positiva - Aproveite a tecnologia para se comunicar com os alunos, publicando documentos, atividades e outros materiais úteis para a sala. Embora sejam nativos digitais, os jovens muitas vezes fazem uso repetitivo e pobre do computador: amplie o horizonte deles mostrando possibilidades positivas e produtivas da tecnologia. Estabeleça uma troca com os pais, usando ferramentas digitais para envolvê-los nas discussões da escola.

Alertar sobre senhas - É comum os estudantes confundirem a forma de demonstrar amizade e afeto e compartilhar as senhas com os colegas. O problema é que, com isso, perdem o controle do que pode ser feito com suas informações pessoais. Assim, números de documentos, endereço ou fotos correm o risco de cair nas mãos de pessoas mal-intencionadas. Explique que as senhas do mundo digital são pessoais e, portanto, devem ser mantidas em sigilo.

Intervir rapidamente - Por ter mais proximidade com os alunos, o professor costuma ser o primeiro a saber de conflitos entre eles, seja na sala, seja nos ambientes virtuais. Por isso, converse com a turma e discuta soluções. Os problemas mais sérios devem ser compartilhados com a equipe escolar e as famílias dos envolvidos. Em caso de crime, é imprescindível acionar as autoridades responsáveis pela proteção de crianças e adolescentes, como Conselho Tutelar e Ministério Público (MP).

Comportamento virtual de crianças e jovens de 9 a 17 anos

64% conheceram algum amigo pela internet

59% compartilham fotos pessoais

40% não têm acompanhamento dos pais

37% acreditam que a escola é a responsável pelo ensino sobre o uso seguro da internet 32% se sentem mais livres quando anônimos na internet

9% disseram ser normal xingar e zoar na rede, mas não em outros espaços

Fonte Pesquisa SaferNet e GVT (2013)

Fonte: Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1525/cuidados-na-internet> Acesso em: 13 jul 2022.



Os 23 jogos online mais jogados no mundo em 2022



PlayerUnknown's Battlegrounds

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) é um jogo do gênero battle royale, uma mistura de sobrevivência e exploração de territórios. No PUBGS, os competidores são lançados de paraquedas numa ilha sem absolutamente nada. Tudo, incluindo as próprias roupas e armas, tem que ser conquistado dentro do território, enquanto o jogador tenta superar os obstáculos e se manter na ilha o maior tempo possível. Até 100 jogadores podem ser lançados na ilha de uma vez, mas há apenas um ganhador, ou uma equipe vencedora, caso esteja jogando em times.

Estimativa de jogadores: +100 milhões de jogadores ativos

Gênero: battle royale

Modo de jogo: multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Android, iOS



Minecraft

A ideia básica desse jogo que conquista multidões é a construção por blocos. Os competidores precisam recolher recursos para que possam sobreviver, criando ambientes de maneira criativa. O jogo possui vários modos distintos, mas o principal é o "Survival". Nele, o objetivo é passar por diferentes fases, cada vez mais complicadas, até chegar à batalha final, com o Ender Dragon. A primeira versão de Minecraft foi lançada em 2009 e no Brasil o jogo lidera a lista com a maior quantidade de horas no Youtube Gaming.

Estimativa de jogadores: +95 milhões de jogadores ativos

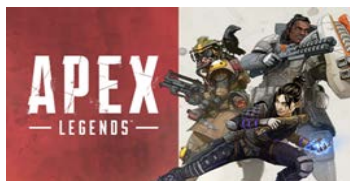
Gênero: Sandbox

Modo de jogo: um jogador e multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, macOS, Linux

Sugestões de referências complementares





Apex Legends

Nesse battle royale game, você precisa ser muito esperto, rápido e certo para levar a melhor. Cada Lenda disponível para o jogo tem sua própria personalidade (alguns são soldados, outros bandidos) e dispõe de habilidades únicas que, se bem exploradas por você, podem levar seu Esquadrão à vitória. E a vitória nos Jogos Apex significa riqueza, glória e fama. Está preparado? O jogo está disponível grátis na Steam.

Estimativa de jogadores: 50 milhões de jogadores ativos

Gênero: battle royale

Modo de jogo: multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One



Fortnite

Um dos jogos mais populares e celebrados em todo o mundo, Fortnite foi lançado em 2017 e atraiu 125 milhões de jogadores somente no seu primeiro ano de estreia. Hoje, existem duas modalidades do game, Fortnite: Save the World e Fortnite: Battle Royale. Nos dois modos de jogar, você deve coletar materiais como madeira, tijolo e metal para a construção das suas fortificações. Além disso, armas estão disponíveis para que você consiga finalizar uma missão ou ser o último jogador no mapa.

Estimativa de jogadores: 45 milhões de usuários ativos

Gênero: Battle Royale e missão

Modo de jogo: multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, iOS, Android, Mac OC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch





Counter-Strike: Global Offensive

O que é bom nunca sai de moda, não é verdade? O super popular Counter-Strike, lançado em 1999, é um bom exemplo disso. Disponível desde 2012 com a versão Global

Offensive (CS:GO), o jogo é um dos mais tradicionais no mundo dos games. Os jogadores competem em equipes e se posicionam como terroristas (T) e contra terroristas (CT). Os jogadores T devem implantar uma bomba no campo inimigo, enquanto os CT têm que desativá-la, destruindo inimigos e protegendo as possíveis vítimas. Há diversos campeonatos mundiais organizados para fãs do jogo, como é o caso dos chamados Majors. Essas competições têm premiações de quase 4 milhões de reais e alguns nomes brasileiros já fizeram história levando o prêmio para casa.

Estimativa de jogadores: 35 milhões de jogadores ativos

Gênero: First-person shooter

Modo de jogo: um jogador e multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, Xbox 360, Linux



Hearthstone: Heroes of Warcraft

Os criadores de Hearthstone: Heroes of Warcraft o definem como “fácil de aprender e impossível de largar”. Funciona assim: os jogadores devem escolher cartas de modo a montar um

deck, que nada mais é do que uma coleção de armas e feitiços. O deck de cada competidor é representado por um herói, que tem poderes únicos. A força de cada herói é provada no campo de batalha onde os mais fortes sobrevivem. A ideia do jogo é simples e ele está disponível gratuitamente e em português.

Estimativa de jogadores: 30 milhões de jogadores ativos

Gênero: jogo de cartas estratégico on-line

Modo de jogo: um jogador e multijogador

Plataformas: Microsoft Windows, Mac OS X, iOS e Android





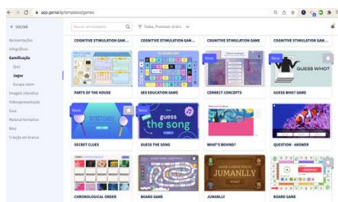
League of Legends

Conhecido como LOL, o League of Legends é o favorito entre os gamers, uma verdadeira febre no mundo dos jogos online! O objetivo do jogo é entrar no campo inimigo com os chamados “Campeões” - que possuem poderes distintos -, vencer os obstáculos, chegar ao Nexus (o coração da base de cada equipe ou competidor) e destruí-lo. O League of Legends conta com competições internacionais enormes, reunindo fãs de todos os lugares do mundo. O principal evento de LOL no Brasil é o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLol).
Estimativa de jogadores: 27 milhões de jogadores ativos
Gênero: Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
Modo de jogo: Multijogador
Plataformas: Microsoft Windows, macOS

Fonte: Site Maiores e Melhores

Disponível em: <https://www.maioresemelhores.com/jogos-online-mais-jogados-no-mundo/> Acesso: 13 jul 2022.

Plataformas para gamificação e programação

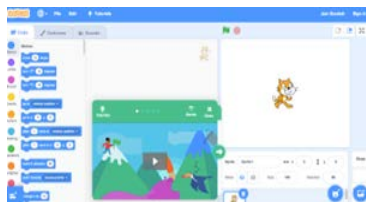


Genial.ly

Ferramenta que possibilita criar conteúdos interativos, sendo possível fazer apresentações, infográficos e gamificação. O Genially oportuniza a produção de conteúdos salvos em nuvem e que podem ser editados em equipe, além de serem facilmente compartilhados em redes sociais. A plataforma oferece duas possibilidades: educativo e corporativo. No primeiro, é possível ensinar e aprender de forma inovadora em qualquer âmbito educacional. Portanto, no educativo é possível desenvolver a gamificação. Você pode criar o seu próprio conteúdo com base nas mecânicas dos jogos. Ideal para motivar, engajar, avaliar e promover a retenção do seu conteúdo.

Link: <https://genial.ly/pt-br/>





Scratch

Cria estórias, jogos e animações, possibilitando que os conteúdos sejam compartilhados com qualquer pessoa.

O Scratch é uma linguagem de programação, criada em 2007, pelo grupo Lifelong Kindergarten da universidade americana MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). O programa é utilizado em mais de 150 países e está disponível em mais de 40 idiomas.

O Scratch é um tipo de programação visual simplificada que permite que qualquer um consiga criar projetos digitais com mais facilidade. Além disso, ele permite a personalização de imagens e sons externos.

Por não exigir o conhecimento prévio de outras linguagens de programação, ele tem como objetivo ensinar adolescentes e crianças acima de 8 anos. Com ele, também é possível criar animações, jogos e outros programas interativos.

Quem o usa também pode recriar jogos famosos, montando personagens com movimentos, vozes, trilhas sonoras e ambientes diferentes em cada jogo. Além de instalar extensões para deixar o jogo ainda mais interativo.

Fonte da resenha sobre o Scratch: Portal Unisinos (<https://poseducacao.unisinos.br/blog/scratch>)

Site: <https://scratch.mit.edu/>



SUGESTÕES DE REFERÊNCIAS + COMPLEMENTARES

FILMES / DOCUMENTÁRIOS



O filme “Sierra Burgess is a loser” traz um enredo adolescente, que tinha tudo para quebrar estereótipos e apresentar uma nova visão dos filmes de romance.

Contudo, existem diversas bandeiras vermelhas ao longo do filme. A questão mais séria é o catfish praticado pela personagem principal. O termo é mais comum nos EUA, e denomina quem cria perfis falsos para enganar emocionalmente outras pessoas.

Resenha do site: Blog Netion. Disponível em: <https://www.netiontelecom.com.br/cyberbullying-como-identificar> Acesso em 08 jul de 2022.

O filme está disponível na plataforma de streaming Netflix no link: [https://www.netflix.com/watch/80239639?trackId=14277281&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C%2C%2C](https://www.netflix.com/watch/80239639?trackId=14277281&tctx=-97%2C-97%2C%2C%2C%2C%2C%2C%2C)

SÉRIES



GDLK (High Score)

Série documental produzido pela Netflix que mostra a história de videogames clássicos e conta com a participação das mentes brilhantes que deram vida a esses mundos e personagens.

Para mais informações acesse: <https://www.netflix.com/title/81019087>



SITES

Governo Federal

No site do Governo Federal – especificamente na página Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos – há uma lista de perigos aos quais muitas crianças e adolescentes podem estar expostos e exposta na internet.

Sobre esses riscos, o site destaca: Abuso sexual de crianças e adolescentes na Internet; Cyberbullying/Assédio virtual; Exploração sexual de crianças e adolescentes na Internet; Exposição a conteúdos inapropriados; Grooming; Materiais de abuso sexual de crianças e adolescentes gerados digitalmente; Publicação de informações privadas; Happy slapping; Sexting; Sextorsão (sextortion). Para mais informações acesse: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/reconecte/saiba-a-quais-riscos-a-crianca-e-adolescente-esta-exposta-na-internet>

O Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, diante dos desafios do uso das tecnologias digitais, propôs o programa “Reconecte”, “que visa fortalecer os vínculos familiares por meio do uso inteligente das novas tecnologias, fornecendo acesso mais amplo ao conhecimento científico às famílias e à população em geral, a respeito do uso de recursos tecnológicos de maneira adequada, abordando aspectos sociais, educacionais, e de saúde física e psíquica, visando assim a aquisição de uma maior consciência sobre as consequências do uso tecnológico.”

O portal ainda disponibiliza um material que é utilizado nas oficinas do programa Reconecte. Destacamos a seguir as orientações pensadas para as crianças quanto ao uso das tecnologias digitais:

Para mais informações, acesse:

<https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/reconecte/Seguranadigitalcrianaseadolescentes.pdf>

Fonte: Site do Governo Federal (Acesso em: 06 jul 2022)

Oficina Segurança Digital para as Crianças

- Caso alguém esteja ameaçando ou perseguindo você, não marque encontro com essa pessoa.
- Não apague as conversas e conteúdos que compartilharam.
- Não bloqueie a pessoa para ela não desconfiar. Conte para o seu pai/mãe/responsável.
- Coloque o tablet/smartphone em modo avião ou peça para seu pai/mãe/responsável fazer isso para você.
- Seu pai/mãe/responsável deverá ir a uma delegacia de polícia.



E-BOOK



Proteção de Crianças e Adolescentes na Internet

A Secretaria Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente (SNDCA) é uma das oito secretarias que fazem parte do Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MMFDH) e possui vasta área de atuação.

É responsabilidade da Secretaria, de acordo com Decreto nº 10.174/2019, formular, coordenar, acompanhar e avaliar políticas e diretrizes para implementação e articulação das ações governamentais e das medidas referentes à promoção, proteção, defesa e garantia dos direitos da criança e do adolescente, com prioridade para a prevenção, a conciliação de conflitos e o enfrentamento a todas as formas de violação desses direitos.

Também está a cargo da SNDCA propor e incentivar a realização de campanhas de conscientização pública e fomentar ações estratégicas intersetoriais, interinstitucionais e interfederativas que tratem da prevenção e do enfrentamento de violações aos direitos das crianças e dos adolescentes, com ênfase no combate à agressão física, à violência psicológica e à violência sexual; ao suicídio; e à violência auto infligida e à automutilação infantil.

Fonte da sinopse: Biblioteca de Segurança. Disponível em: <https://www.bibliotecadeseguranca.com.br/livros/protecao-de-criancas-e-adolescentes-na-internet/> Acesso em 08 de jul de 2022

Para ler o e-book, acesse o link: <https://www.bibliotecadeseguranca.com.br/wp-content/uploads/2021/09/protecao-de-criancas-e-adolescentes-na-internet.pdf> Acesso em 08 de jul de 2022



REFERÊNCIAS

Professor, nesta seção, apresentamos as referências utilizadas para elaborar este material.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília, MEC/ CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2022.

COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria e análise didática. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2000.

COUTINHO, Afrânio. Notas de Teoria Literária. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

COSSON, Rildo. Letramento literário. In: GLOSSÁRIO CEALE. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/circulo-de-leitura>

