

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS, COMUNICAÇÃO
E EDUCAÇÃO**

RICARDO HIGINIO DE SOUZA E VALGAS

**EDUCAÇÃO MIDIÁTICA PARA NOVAS GERAÇÕES: A DOCTRINA ESPÍRITA
EM LIVRO ILUSTRADO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E
CRIAÇÃO HUMANA**

**UBERLÂNDIA
2026**

RICARDO HIGINIO DE SOUZA E VALGAS

**EDUCAÇÃO MIDIÁTICA PARA NOVAS GERAÇÕES: A DOCTRINA ESPÍRITA
EM LIVRO ILUSTRADO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E
CRIAÇÃO HUMANA**

Relatório final apresentado ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, como exigência para obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Área de concentração: Tecnologias e Interfaces da Comunicação

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Raquel Timponi Pereira Rodrigues

UBERLÂNDIA
2026

RICARDO HIGINIO DE SOUZA E VALGAS

**EDUCAÇÃO MIDIÁTICA PARA NOVAS GERAÇÕES: A DOUTRINA
ESPÍRITA EM LIVRO ILUSTRADO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
GENERATIVA E CRIAÇÃO HUMANA**

Relatório final apresentado ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, como exigência para obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Raquel Timponi Pereira Rodrigues (PPGCE-UFU)
Presidente da Banca - Orientadora

Prof. Dr. Reynaldo Maximiano (PPGCE-UFU)
Membro Avaliador Titular Interno

Profa. Dra. Raquel Lobão (PPGCom-UERJ)
Membro Avaliador Titular Externo

Profa. Dra. Mirna Tonus (PPGCE-UFU)
Membro Avaliador Suplente Interno

Profa. Dra. Alessandra Maia (LMD-UERJ e UNESP)
Membro Avaliador Suplente Externo

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

V169 Valgas, Ricardo Higinio de Souza e, 1981-
2026 Educação midiática para novas gerações: a doutrina espírita em
livro ilustrado com inteligência artificial generativa e criação
humana [recurso eletrônico] / Ricardo Higinio de Souza e Valgas. -
2026.

Orientadora: Raquel Timponi Pereira Rodrigues.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação.
Modo de acesso: Internet.
DOI <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2026.389>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Educação. I. Rodrigues, Raquel Timponi Pereira, 1982-,
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação
em Tecnologias, Comunicação e Educação. III. Título.

CDU: 37

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074



ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Tecnologias, Comunicação e Educação				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Profissional, número 13/2026/202, PPGCE				
Data:	Vinte e nove de maio de dois mil e vinte e seis	Hora de início:	9:04h	Hora de encerramento:	11h
Matrícula do Discente:	12412TCE022				
Nome do Discente:	Ricardo Higinio de Souza e Valgas				
Título do Trabalho:	EDUCAÇÃO MIDIÁTICA PARA NOVAS GERAÇÕES: A DOUTRINA ESPÍRITA EM LIVRO ILUSTRADO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E CRIAÇÃO HUMANA				
Área de concentração:	Tecnologias, Comunicação e Educação				
Linha de pesquisa:	Tecnologias e Interfaces da Comunicação				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Educação Midiática para a IA: uma perspectiva da Comunicação Social				

Reuniu-se no por webconferência pelo link: <https://meet.jit.si/defesaricardohiginio>, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, assim composta: Professores Doutores: Reynaldo Maximiano - UFU; Raquel Evangelista Lobão - UERJ; Raquel Timponi Pereira Rodrigues - UFU orientadora do candidato.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Dra. Raquel Timponi Pereira Rodrigues, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir a senhora presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos examinadores, que passaram a arguir o candidato. Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o candidato:

Aprovado

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Reinaldo Maximiano Pereira, Usuário Externo**, em 29/05/2026, às 21:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Timponi Pereira Rodrigues, Usuário Externo**, em 12/06/2026, às 15:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Lobão Evangelista, Usuário Externo**, em 13/06/2026, às 13:56, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **7276658** e o código CRC **2CE92BE5**.

RESUMO

A pesquisa tem como tema central a educação midiática voltada para a geração alpha, cuja infância e adolescência são marcadas pela imersão em ambientes digitais e pela cultura da plataformização. Diante dos riscos associados ao uso intensivo de mídias, como ansiedade digital, cyberbullying, exposição a discursos de ódio e vulnerabilidades sociais, torna-se necessário promover estratégias pedagógicas que fortaleçam a formação crítica, ética e cidadã. Nesse cenário, o presente relatório propõe a produção de um livro ilustrado com apoio de inteligência artificial e do humano, fundamentado na doutrina espírita e em princípios da educação em direitos humanos, com vistas a oferecer um recurso educativo inovador e interdisciplinar. O trabalho parte de uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, utilizando revisão bibliográfica e análise de documentos, para compreender a relação entre mídia, infância e espiritualidade, além de identificar práticas pedagógicas que possam contribuir para o uso consciente das plataformas digitais. O livro proposto pretende integrar valores éticos, morais e espirituais à educação midiática, articulando-os com o respeito aos direitos humanos, de forma a fomentar o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas, diante dos desafios do mundo digital. A proposta busca, assim, não apenas mitigar os efeitos negativos da exposição às telas, mas também incentivar a construção de uma cultura de paz, diálogo e solidariedade, oferecendo alternativas pedagógicas que valorizem tanto a dimensão tecnológica quanto a formação integral do ser humano. Ao unir educação midiática, direitos humanos e valores espirituais, este estudo contribui para a construção de práticas inovadoras capazes de orientar a geração alpha a lidar com as demandas contemporâneas de forma consciente, ética e socialmente responsável.

Palavras-chave: Educação midiática; Educação em direitos humanos; Geração alpha; Cyberbullying; Ansiedade digital; Doutrina espírita.

ABSTRACT

This research focuses on media education for new generations, particularly Generation Alpha, whose childhood and adolescence are deeply influenced by digital environments and platform culture. Considering the risks associated with intensive media use such as digital anxiety, cyberbullying, exposure to hate speech, and social vulnerabilities it becomes essential to promote pedagogical strategies that strengthen critical, ethical, and civic formation. In this context, the present dissertation proposes the development of an illustrated book, created with the support of artificial intelligence and human, grounded in Spiritist doctrine and principles of human rights education, with the aim of offering an innovative and interdisciplinary educational resource. The study adopts a qualitative, exploratory approach, based on literature review and documentary analysis, to examine the relationship between media, childhood, and spirituality, as well as to identify pedagogical practices that contribute to conscious and responsible use of digital platforms. The proposed book seeks to integrate ethical, moral, and spiritual values into media education, in articulation with human rights education, to foster the development of critical and reflective skills to address the challenges of the digital world. Thus, the proposal not only aims to mitigate the negative effects of screen exposure but also to encourage the construction of a culture of peace, dialogue, and solidarity, providing pedagogical alternatives that value both technological literacy and the integral formation of the human being. By combining media education, human rights, and spiritual values, this study contributes to the development of innovative practices capable of guiding Generation Alpha toward a more conscious, ethical, and socially responsible engagement with contemporary digital demands.

Keywords: Media education; Human rights education; Generation Alpha; Cyberbullying; Digital anxiety; Spiritist doctrine.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Kit <i>Meu Pequeno Evangelho Turma da Mônica</i>	p. 67
Figura 2. Capa da obra híbrida <i>Eleição dos Bichos</i>	p. 68
Figuras 3 e 4. Ilustrações dos livros produzidos com arte híbrida pela editora Sabichinho.....	p. 70
Figura 5. Desenho conceitual produzido manualmente durante o processo criativo do ebook.....	p. 74
Figura 6. Experimentação visual dos personagens e elementos simbólicos da narrativa.....	p. 74
Figura 7. Esboço manual utilizado como referência estética para composição visual da obra e aplicado em camada, com imagem vetorizada.....	p. 75
Figura 8. Capa do ebook <i>Estrela no Castelo das Mídias</i>	p. 76

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Direitos da DUDH e ações de Educação Midiática para a prevenção do cyberbullying.....	p. 37 e 38
Quadro 2. Principais nomes do Espiritismo.....	p. 56 e 57

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	p. 8
1.1. Apresentação do Estudo	p. 8
1.2. Memorial Acadêmico.....	p. 14
 2.CONTEXTO DA PLATAFORMIZAÇÃO E O USO DA TELA PELA GERAÇÃO ALPHA.....	 p. 17
2.1. O contexto da Cultura das Plataformas.....	p.17
2.2. Uma geração desestabilizada emocionalmente por ambientes online.....	p. 21
2.3. Efeitos da Dopamina no cérebro e consequências psicológicas do cyberbullying...p.	27
2.4. Desafios jurídicos e socioculturais do cyberbullying na sociedade digital.....	p. 33
2.5. Direitos Humanos e Educação Midiática: instrumentos pedagógicos para a escola contemporânea.....	p. 36
 3. EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NA CULTURA DIGITAL E ESTUDO DA DOUTRINA ESPÍRITA PARA O FORTALECIMENTO PSICOLÓGICO DOS JOVENS.....	 p. 41
3.1. Educação midiática para a IA nas plataformas.....	p. 41
3.1.1. Privacidade dos dados, criatividade e cocriação.....	p. 47
3.1.2. Fundamentos e legislação: ética na IA e autoria.....	p. 50
3.1.3. A reconfiguração das práxis artística e educacional na era da inteligência artificial: entre a techné e a sensibilidade humana (arte híbrida).....	p. 53
3.2. A doutrina espírita como elemento de orientação para o público infantil.....	p. 55
 4. DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA APLICADA PARA O PRODUTO.....	 p. 63
4.1. Apresentação da metodologia.....	p. 63
4.2. Estudo de similares.....	p. 66
4.3. Descrição do desenvolvimento do ebook.....	p. 71
4.3.1. A produção da narrativa do ebook.....	p. 75
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	p. 79
REFERÊNCIAS.....	p. 81
APÊNDICE A – ENTREVISTA COM PSICÓLOGA.....	p.86
APÊNDICE B – LIVRO DE PROMPTS.....	p. 98

1.INTRODUÇÃO

1.1. Apresentação do Estudo

Este relatório técnico se insere no campo da interface entre tecnologia, comunicação, educação e espiritualidade, com foco específico na educação midiática voltada à geração alpha, composta por jovens nascidos a partir de 2010 e imersos desde os primeiros anos de vida em ambientes digitais, mediados por plataformas tecnológicas. O estudo parte do reconhecimento de que o uso excessivo de telas e a intensa socialização digital têm produzido impactos significativos no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e ético desse público, exigindo abordagens educativas inovadoras, críticas e contextualizadas.

No cenário contemporâneo da cultura digital, marcado pela plataformização das relações sociais, pela lógica algorítmica e pela crescente presença da inteligência artificial generativa, crianças e adolescentes encontram-se expostos a múltiplos riscos, tais como *cyberbullying*, ansiedade, distúrbios do sono, dificuldades de autorregulação emocional e fragilização das interações presenciais. Esses fenômenos não se restringem à dimensão pedagógica ou psicológica, mas alcançam igualmente o campo dos direitos humanos, uma vez que afetam direitos fundamentais assegurados à criança, como o direito à saúde, à educação, à dignidade e ao desenvolvimento integral, conforme previsto na Constituição Federal de 1988, no Estatuto da Criança e do Adolescente, em tratados internacionais ratificados pelo Brasil e, mais recentemente, na legislação conhecida como ECA Digital (lei 15.211)¹.

Diante desse contexto, o presente estudo propõe a elaboração de um livro infantil ilustrado, disponibilizado também em formato digital, que articule princípios da educação midiática com valores éticos, morais e espirituais oriundos da doutrina espírita, adaptados à linguagem e ao universo simbólico infantil. A proposta fundamenta-se na compreensão de que a educação midiática, ao desenvolver competências críticas, reflexivas e participativas, pode contribuir para que crianças se tornem sujeitos mais conscientes, capazes de interpretar, questionar e interagir de forma responsável com os conteúdos midiáticos e digitais (Ferrari, Ochs, 2023, Buckingham, 2019).

¹ A lei nº 15.211 foi criada em setembro de 2025 e entrou em vigor em 17 de março de 2026. Ela atua como uma atualização do ECA de 1990, focando especificamente na proteção de crianças e adolescentes no ambiente virtual, com regras para verificação de idade e controle parental. O processo de atualização do tema foi incitado pela denúncia da pauta de exploração de menores e sexualização de crianças em plataformas e mídias sociais, pelo *digital influencer* Felca.

A inserção da doutrina espírita, por sua vez, justifica-se por seu potencial formativo no que concerne ao estímulo à reflexão, ao autoconhecimento, à empatia, à responsabilidade individual e coletiva e à valorização do outro.

A presente pesquisa também se mostra relevante diante da ampla repercussão dos impactos causados pelo uso excessivo de telas entre as crianças da geração alpha. Entre esses impactos, destacam-se o *cyberbullying*, que incentiva a violência online, além da ansiedade, depressão, distúrbios de aprendizagem, déficit de atenção, baixa autorregulação emocional e atraso cognitivo. Estudos recentes sobre *cyberbullying* evidenciam sua relevância como fenômeno social e educativo, reforçando a necessidade de focar a investigação neste tema. Pesquisas realizadas por Maia (2025), e levantamentos de dados nacionais indicam que a incidência de *cyberbullying* entre crianças e adolescentes brasileiros é significativa: aproximadamente 21% relatam já ter sido vítimas, enquanto 24% admitem ter praticado algum tipo de agressão virtual.

Esses números demonstram que, mesmo em ambientes escolares e familiares, as plataformas digitais podem ser utilizadas como instrumentos de violência, afetando a saúde mental, a autoestima e a convivência social das crianças. Considerando que existem estudos consolidados sobre o tema, a escolha deste recorte permite não apenas aprofundar o entendimento do fenômeno, mas também propor estratégias educativas efetivas, como recursos de educação midiática, voltadas à mitigação dos impactos negativos do *cyberbullying* na geração alpha.

Diante desse quadro de violação de Direitos Humanos fundamentais (Brasil, 2024), como o direito à dignidade, à segurança emocional e ao desenvolvimento saudável, torna-se ainda mais evidente a necessidade de medidas educativas e preventivas. Portanto, qualquer enfrentamento ao *cyberbullying* deve estar amparado nos princípios dos direitos fundamentais, promovendo o respeito à integridade física e psicológica de crianças, garantindo-lhes proteção no ambiente digital (conforme a lei 14.811).

Além desse elemento, é preciso fundamentar a relação das crianças e adolescente com a tela. Conforme demonstra a publicação da reportagem da BBC News Brasil, de nome “Como o uso excessivo de celular impacta o cérebro da criança”, o uso contínuo de dispositivos eletrônicos reduz a capacidade de comunicação, a resolução de problemas e a sociabilidade de crianças com até cinco anos de idade (Biernath, 2022). Mais especificamente, como explica a pesquisadora Ana Lembke, o contato prolongado com telas afeta o cérebro do público infantil e juvenil, que ainda não está plenamente amadurecido para controlar impulsos, manter a atenção ou tomar decisões equilibradas (Lembke, 2025). Com base nesses dados, observa-se que o

problema tende a se agravar, se não forem tomadas providências para limitar e monitorar o acesso aos meios eletrônicos por parte das crianças da geração alpha.

Outros referenciais advindos de matérias das mídias revelam sintomas na atualidade dos “graves impactos do uso de celulares por crianças”, como no caso da reportagem da Revista Veja, edição nº 2892, que relata que a ausência de supervisão adequada pelos responsáveis quanto ao uso das mídias digitais potencializa prejuízos significativos na formação neurológica do público infantil (Félix, 2024). Pesquisas de instituições acadêmicas renomadas, como o levantamento realizado pela Fiocruz, também reforçam os prejuízos advindos do uso das telas, e indicam um aumento de 6% na taxa de suicídio no Brasil, entre 2011 e 2022, na faixa etária de 10 a 24 anos, bem como um crescimento de 29% nos casos de automutilação. Esses dados são alarmantes, pois, à medida que cresce o tempo de exposição às telas, mais difícil se torna o controle dos diversos conteúdos que podem induzir crianças a comportamentos autodestrutivos, bem como a situações de violência virtual.

De acordo com o autor Jonathan Haidt (2024), o uso prolongado da internet e de jogos infantis e juvenis têm contribuído para o surgimento de novos problemas físicos e psicológicos na geração alpha, o que demanda atenção urgente, uma vez que afeta um público em idade de formação emocional, moral, ética e de personalidade.

Além disso, cabe contextualizar que as mídias sociais, quando utilizadas sem orientação e acompanhamento, podem ser ferramentas de acesso ao conhecimento e ao debate sobre valores humanos; contudo, também podem distorcer percepções e reforçar comportamentos nocivos, conduzindo as crianças da geração alpha à aceitação de fake news, polarização, julgamentos instantâneos e envolvimento na chamada cultura do cancelamento. Esses fatores comprometem o processo de formação moral, gerando impactos negativos para a vida social e escolar.

Se habituadas ao uso constante de telas e mídias sociais, a abstinência dos jovens do uso das mídias pode ocasionar efeitos psicológicos e emocionais relevantes, especialmente em crianças acostumadas a um uso intenso e contínuo. Mais especificamente, nos casos de dependência tecnológica, a ausência de interação digital provoca irritabilidade, ansiedade, dificuldades de concentração e sensação de isolamento (Haidt, 2024). Isso ocorre porque as redes sociais geram um ciclo de dependência emocional e reforçam a busca por validação externa, prejudicando o bem-estar, o sono e a produtividade.

Segundo esta pesquisa, um dos principais problemas ocasionados pela elevada exposição às telas é a dificuldade para dormir, provocada, sobretudo, pela emissão de luz azul pelos dispositivos eletrônicos, a qual interfere na produção de melatonina, hormônio responsável pela

regulação do sono, fazendo com que o organismo não identifique o momento adequado de repouso. Além desse fator, a estimulação constante de jogos e atividades digitais impede que a criança relaxe antes de dormir, o que compromete a qualidade do sono e desencadeia diversos outros sintomas, como impactos na saúde ocular devido às horas em frente às telas, dores de cabeça, ansiedade e queda no rendimento escolar (Biernath, 2022).

Outro fator que sustenta esse argumento é que a dependência das crianças, cada vez mais hipnotizadas por telas, o que as distancia da realidade concreta e as expõe a problemas comportamentais, emocionais e físicos. Em virtude dessa constatação, em 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS) atualizou suas recomendações oficiais e divulgou um documento incentivando que crianças reduzam o tempo sedentário e sejam estimuladas a brincar, de modo a promover um desenvolvimento mais saudável. Para minimizar esses impactos, especialistas (Lembke, 2022, Haidt, 2024) recomendam uma desconexão gradual, o estímulo a interações presenciais e o estabelecimento de limites saudáveis para o tempo de tela, promovendo um uso mais equilibrado e consciente da tecnologia.

Portanto, entende-se que reforçar interações presenciais é fundamental para fortalecer vínculos sociais e evitar o isolamento digital. Quanto mais estabelecermos limites claros para o uso de telas, podemos ajudar a geração alpha a manter uma rotina saudável, favorecendo um relacionamento mais consciente e crítico com a tecnologia.

Por fim, a relevância social e acadêmica da pesquisa reside ainda na necessidade de ampliar o debate sobre estratégias educativas que ultrapassem abordagens meramente restritivas ou proibitivas em relação às tecnologias digitais. Embora medidas normativas recentes, como a proibição do uso de celulares no ambiente escolar (lei 15.100², de 13 de janeiro de 2025) sinalizem avanços importantes, torna-se evidente que essas iniciativas precisam ser acompanhadas por ações formativas que promovam o uso crítico, equilibrado e consciente das mídias. Diante disso, a educação midiática apresenta-se como instrumento indispensável, especialmente quando articulada a uma perspectiva ética e humanizadora.

Perpassada a justificativa do estudo, a delimitação da pesquisa concentra-se, portanto, na investigação das possibilidades pedagógicas de um produto educativo que integre tecnologia, espiritualidade e direitos humanos, tendo como recorte central os impactos do uso excessivo de

² A legislação proíbe o uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais (como celulares) por alunos da educação básica em escolas públicas e privadas durante aulas, recreios e intervalos. A norma visa proteger a saúde mental, física e psíquica dos estudantes, limitando o uso para fins pedagógicos, de acessibilidade ou necessidades de saúde.

telas, com ênfase nos fenômenos do *cyberbullying*³ e da ansiedade infantil. O estudo não se propõe a analisar a totalidade das manifestações da cultura digital, mas focaliza naquelas que incidem diretamente sobre a formação ética e emocional da geração alpha, considerando o papel da família, da escola e da sociedade na mediação do uso das tecnologias.

Portanto, o estudo procura responder a seguinte questão norteadora da pesquisa: Como a produção de um livro ilustrado, concebido como recurso de educação midiática e fundamentado em conceitos da Doutrina Espírita, pode contribuir com a formação crítica da geração alpha a respeito dos efeitos negativos do uso excessivo de telas?

Para isso, como **objetivo geral** a pesquisa pretende: desenvolver um livro infantil ilustrado, disponibilizado também em formato digital, que articule a educação midiática com os valores da doutrina espírita, visando promover a formação crítica e ética da geração alpha, diante dos desafios impostos pelo uso excessivo de telas e pela socialização em ambientes digitais.

Já os **objetivos específicos**, que buscam auxiliar o atendimento do objetivo geral, são: 1) Mapear o campo da educação midiática e sua contribuição para a mitigação de problemáticas decorrentes do uso excessivo de telas pela geração alpha, com ênfase em fenômenos como o *cyberbullying* e a ansiedade; 2) Situar a relação entre o tempo prolongado diante das telas e a produção de dopamina neurotransmissor associado à sensação de prazer, destacando seus impactos no estímulo ao uso contínuo das plataformas digitais e o consequente aumento da incidência de doenças físicas e transtornos mentais; 3) Investigar a presença da doutrina espírita em obras de referência e propor sua adaptação, em linguagem acessível ao público infantil, de modo a oferecer subsídios éticos, espirituais e psicológicos para a formação da geração alpha diante dos desafios da cultura digital contemporânea e 4) Contribuir, por meio da produção de um produto de um ebook, para a promoção da educação midiática crítica da geração alpha quanto ao uso das telas.

Do ponto de vista metodológico, o estudo adota uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, voltada à análise de referenciais teóricos sobre educação midiática, cultura das plataformas, infância digital, direitos humanos e doutrina espírita, bem como ao levantamento e análise de produtos editoriais similares, destinados ao público infantil. A partir desse mapeamento, delineia-se a proposta de criação do livro ilustrado, que contará com o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa para a produção das imagens, associadas à

³ Dados da pesquisa Safernet Brasil indicam, a partir da coleta realizada em 2024, que 13,2% dos jovens relataram sofrer *cyberbullying*, com 283 processos registrados no CNJ. Justifica-se, com isso, o foco na temática.

curadoria, intervenção e proposição estética humana, em uma concepção híbrida da ilustração. Tal escolha metodológica implica, ainda, a reflexão sobre aspectos éticos e jurídicos relacionados à autoria, à originalidade e ao uso responsável dessas tecnologias, e fundamenta-se no humano como elemento central na composição de qualquer obra.

Os capítulos deste relatório aprofundam o referencial teórico e analítico para a proposição do produto. O capítulo 1 apresenta a temática da pesquisa, levantando informações sobre a importância de a geração alpha desenvolver habilidades críticas e analíticas em relação ao consumo de mídia e também apresenta o memorial acadêmico, com os motivos que fizeram o pesquisador escolher a produção do e-book com temas ligados aos problemas do excesso de telas e cyberbullying, como elemento importante para a promoção da educação midiática para a geração alpha.

O capítulo 2 aborda o contexto da cultura das plataformas digitais e como os algoritmos são utilizados para manipular os usuários das redes digitais, além de explicar também sobre como o público é moldado pelas *big techs*, por meio de algoritmos e dos dados pessoais que são coletados e usados para controlar a sociedade. Também aborda o tema da dopamina e o problema do excesso de telas na geração alpha, levando a de problemas de saúde, emocionais e mentais.

Em seguida, o capítulo 3 aborda a educação midiática e o elemento da conscientização crítica do estudante como pontos necessários para uma formação mais humanizada sobre o processo de atuação das *big techs*, ferramenta essencial para a cidadania na era digital (Secom, 2023, Ferrari et al, 2024), especialmente no contexto da IA generativa. O texto também realiza uma abordagem inovadora, no sentido de elencar como a doutrina espírita pode servir como elemento de orientação para o público infantil quanto a valores éticos e morais, especialmente no contexto dos desafios da era digital.

Após a exposição dos dois capítulos teóricos, o capítulo 4 apresenta a metodologia da pesquisa, uma análise de produtos similares, bem como a descrição de como foi realizado o produto do ebook com foco no tema do *cyberbullying*, ansiedade na infância e a relação com a doutrina espírita. Neste item também são apresentados alguns programas de IAG utilizados durante o processo de feitura das ilustrações, o processo de composição híbrida e discutida a questão da autoria.

Ao final, o capítulo 5 apresenta a considerações finais de como um experimento com ilustrações interativas facilita a compreensão de conceitos espirituais e estimulam o pensamento

crítico. Ao oferecer uma experiência personalizada, atraindo a atenção das crianças, como o produto pode promover reflexões sobre valores éticos em um mundo digitalmente conectado.

Por fim, conclui-se que a combinação entre tradição e inovação reforça a disseminação do conhecimento de forma dinâmica e que essa abordagem fortalece a educação midiática, integrando tecnologia e valores espirituais para ajudar na formação da geração alpha e torná-los mais críticos e preparados para os desafios contemporâneos.

Após reunir a apresentação geral do estudo, a delimitação do objeto de pesquisa, a justificativa, os objetivos, os procedimentos metodológicos iniciais, a seguir, o memorial acadêmico cumpre a função de situar o leitor quanto aos fundamentos, às motivações e aos caminhos que levaram o pesquisador ao desenvolvimento da pesquisa.

1.2. Memorial Acadêmico

Integra este capítulo introdutório o memorial acadêmico, entendido como elemento constitutivo do percurso investigativo. A trajetória pessoal/acadêmica – marcada pelo contato com a doutrina espírita desde a juventude, pela participação em atividades de estudo e assistência social e pela experiência da paternidade –, constitui fator relevante para a delimitação do objeto e para a escolha do recorte temático. A observação cotidiana dos impactos do uso intenso de dispositivos digitais na infância e a possibilidade de uma formação no campo da comunicação, educação e tecnologia motivaram a proposição de um produto educativo que dialogasse, simultaneamente, com a realidade digital das crianças e com valores espirituais voltados à formação integral.

Assim sendo, é válido iniciar o memorial com breve apresentação da doutrina espírita. A doutrina espírita surgiu na França no século XIX, codificada pelo professor Hippolyte Léon Denizard Rivail, que passou a utilizar o pseudônimo Allan Kardec. Durante minha juventude, aproximadamente nos anos 2000, tive o primeiro contato com o Espiritismo, através do livro “Nosso Lar”, ditado pelo espírito de Emmanuel e psicografado pelo médium Francisco Cândido Xavier. Esse livro me permitiu vislumbrar uma nova realidade, modificando minha maneira de viver e compreender o mundo.

Ao longo dos anos, me dediquei a compreender a base filosófica, religiosa e científica do Espiritismo, participando de palestras, grupos de estudos e atividades práticas sobre a doutrina e o exercício da caridade. Trabalhei nos postos de assistência em bairros carentes da

minha cidade natal, no interior do norte de Minas Gerais, chamada Várzea da Palma, dedicando esforços às crianças, jovens e adultos. Passados alguns anos, fui abençoado com a paternidade de duas crianças maravilhosas, um casal de filhos, Alice Valgas e Lucas Valgas, que me trazem a maior felicidade possível neste mundo.

Porém sempre me inquietou o fato de os equipamentos eletrônicos e digitais tomarem várias horas de seus dias, tempo que poderia ser destinado à descoberta do mundo real e físico, no contato com a natureza, na construção de amizades, habilidades sociais, no contato com o outro, em exercícios físicos, na prática da leitura ou na promoção de habilidades artísticas, como música, esportes e artes. Mesmo de forma instintiva e sem muito conhecimento naquela época a respeito do assunto, buscava deixar meus dois filhos mais tempo longe das telas e dos eletrônicos.

Posteriormente, foram popularizando os estudos que vinculavam o excesso de telas na vida das crianças ao atraso cognitivo, distúrbio de aprendizado, aumento de impulsividade, diminuição da habilidade de regulação própria das emoções, além da ansiedade e da depressão. Com um amplo acesso à rede mundial de computadores e aos ambientes digitais, as crianças e jovens acabam mais expostas à possibilidade de *cyberbullying*, ao discurso de ódio, à prática do cancelamento digital e, até mesmo, às situações e grupos criminosos em plataformas de todo o tipo, como o *Discord*, *YouTube*, em práticas que incitam exploração de menores, de violência sexual, chantagens, conforme a mídia demonstrou recentemente, após denúncia realizada pelo *digital influencer* Felca, em 2025.

No ano de 2016, com a mudança para a cidade de Uberlândia–MG, e posteriormente, tomando conhecimento do curso de mestrado em Tecnologia, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia, surgiu a possibilidade de unir essa área de grande interesse na produção de um livro destinado às crianças da geração alpha, buscando mencionar os problemas relacionados ao excesso de telas dessa geração, com temas ligados ao Espiritismo, adaptados à linguagem infantil, como um produto de realização da educação midiática para crianças.

De acordo com minha experiência ao longo dos anos, pude perceber que o Espiritismo pode contribuir de maneira significativa para educação midiática, especialmente ao promover as bases da religião, sendo os valores éticos, morais e as habilidades que vão ajudar as crianças a navegar no mundo da mídia com mais discernimento e responsabilidade. São várias as formas que o Espiritismo pode ajudar: por exemplo, através do desenvolvimento do pensamento crítico, uma vez que a doutrina incentiva a reflexão e o questionamento e as crianças aprendem

a não aceitar informações passivamente e analisar e questionar o que veem e ouvem na mídia. Esse fato já motivou ainda a ideia de querer demonstrar às crianças que as diversas mídias não são apenas vídeos curtos e conteúdos esvaziados disponíveis no ambiente das redes sociais digitais apenas incentivando o consumo (o que é conhecido como *brain rot*, apodrecimento do cérebro, na tradução para o Português), mas, se usadas da forma correta e equilibrada, podem trazer protagonismo ao estudante, pela via crítica.

A base espiritual que acumulei em minha vida ao longo dos anos com estudos e atividades e o fato de agora ter duas crianças sob minha responsabilidade me fizeram ver com mais clareza como a doutrina espírita em conjunto com a educação midiática podem, de maneira saudável e equilibrada, ajudar a direcionar a geração alpha no ambiente de tecnologias digitais. Através da oportunidade do curso e, em decorrência da experiência de vida com o espiritismo e da observação dos filhos pequenos, meu interesse acadêmico com o recorte religioso levou ao produto descrito neste relatório.

2. CONTEXTO DA PLATAFORMIZAÇÃO E O USO DAS TELAS PELA GERAÇÃO ALPHA

Esta unidade pretende apresentar o conceito da cultura das plataformas de José Van Dijck et al (2020) bem como discutir o processo de transformação da geração alpha, exposta ao ambiente das telas e da fragmentação da atenção. Assim, o capítulo é composto de três subdivisões: inicialmente apresenta o contexto da cultura das plataformas como afeta no problema de uma geração enfraquecida psicologicamente. Em seguida, elenca elementos como a prática do uso da tela e problemas emocionais em uma geração. Por fim, busca elementos e caminhos da educação midiática e nos direitos humanos elementos para evitar práticas de cyberbullying e violência no ambiente digital.

2.1 O contexto da cultura das plataformas

É preciso realizar uma análise do funcionamento das plataformas digitais enquanto ambientes sociotécnicos que estruturam grande parte das interações contemporâneas para compreender posteriormente como esses elementos influenciam no comportamento de uma geração.

Conforme observa o autor Carlos d'Andrea (2020), as plataformas digitais constituem “sistemas baseados na produção, circulação e análise de dados, organizados a partir de lógicas comerciais que incentivam o engajamento contínuo dos usuários”. Esses sistemas operam como mediadores entre a oferta e a demanda de serviços e conteúdos, disponibilizando notícias, entretenimento e até ferramentas de interação social, conectando indivíduos em tempo real e em escala global. Sua alta escalabilidade e a utilização de algoritmos possibilitam personalização e recomendações individualizadas, mas, ao mesmo tempo, produzem um ambiente que estimula a permanência prolongada e a dependência comportamental.

A esse respeito, a autora José Van Dijck (2019) define o *modus operandi* das plataformas como infraestruturas complexas e interdependentes que sustentam as interações digitais, moldando e sendo moldadas por dinâmicas sociais, políticas e econômicas. A autora destaca três dimensões essenciais desse funcionamento: a infraestrutura de dados, voltada à coleta e processamento massivo de informações; os mercados multilaterais, que conectam diferentes grupos de interesse e monetizam interações; e a governança, marcada pela incorporação de normas e valores específicos que influenciam diretamente as relações sociais e econômicas.

Assim, evidencia-se que esses sistemas não são neutros, mas sim produtos de interesses que repercutem, de forma significativa, nos usuários e nos modos de organização da vida em sociedade.

Ao longo dos últimos anos, algumas plataformas digitais alcançaram posição de destaque e passaram a induzir o consumo de forma intensa, por meio da interação e do compartilhamento de informações entre usuários. Essas plataformas estão concentradas nas mãos das chamadas *big five*, conglomerados tecnológicos de alcance global: como o Google, que lidera os mecanismos de busca, a publicidade digital; a Amazon.com, referência no comércio eletrônico e nos serviços de computação em nuvem; a Apple, reconhecida pela inovação em dispositivos como iPhone, iPad e MacBook; a Meta, que integra as principais redes sociais digitais (Facebook, Instagram e WhatsApp); e a Microsoft, consolidada com o sistema Windows, o pacote Office e serviços em nuvem. Essas corporações deixaram de ser apenas prestadoras de serviços e se tornaram infraestruturas estratégicas, centralizando atividades cotidianas, culturais e econômicas. Assim o fenômeno da plataformização é entendido como a centralização de atividades econômicas, sociais e culturais em ecossistemas digitais que organizam interações, capturam informações (Van Dijck, Poell, de Waal, 2020).

Diante disso, a concentração de poder nas mãos de poucas empresas transformou o panorama midiático. A evolução da internet, inicialmente concebida como um espaço descentralizado e aberto à criação e circulação de informações, evidencia um processo de concentração progressiva. Se antes revistas, jornais e emissoras de televisão constituíam os principais pólos de difusão cultural, hoje as grandes empresas de tecnologia exercem também a função de *publishers*. Elas controlam não apenas a distribuição, mas também a visibilidade e o alcance de conteúdos que circulam globalmente. Por meio de algoritmos sofisticados, influenciam de forma significativa o comportamento dos consumidores, moldando preferências pessoais, decisões políticas e práticas sociais, além do acesso privilegiado a vastos volumes de dados que permite o direcionamento preciso de anúncios e mensagens, configurando um poder inédito sobre a esfera pública e privada.

A partir da consolidação das grandes corporações, a rede passou a ser organizada por ecossistemas digitais que centralizam serviços, controlam interações e direcionam fluxos de informação. Esse processo de plataformização não apenas redefine o consumo e a comunicação, mas também estrutura novas formas de poder e governança, impactando diretamente os modos de sociabilidade, de produção cultural e de exercício da cidadania na contemporaneidade.

Entretanto, essa perspectiva demanda um posicionamento crítico diante do funcionamento das plataformas digitais e de seus efeitos sobre a vida social. Nesse panorama, ganha centralidade o debate em torno do chamado capitalismo de vigilância, conceito desenvolvido por Shoshana Zuboff (2021) que descreve um modelo econômico baseado na apropriação massiva da experiência humana como fonte de dados. Para a autora, trata-se de uma ameaça concreta à democracia, à liberdade individual e ao futuro da humanidade, sobretudo em razão da opacidade dos processos de coleta, análise e comercialização de informações pessoais.

Zuboff (2021, p. 22) define o capitalismo de vigilância como “uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria-prima gratuita para práticas comerciais dissimuladas de extração, previsão e vendas”. Essa concepção revela que os sujeitos contemporâneos se tornam insumos de um sistema orientado pela lógica da vigilância e do lucro, no qual dados pessoais são transformados em mercadorias de alto valor econômico. Tal diagnóstico confirma que vivemos uma nova fase do capitalismo, marcada pela exploração informacional e pela transformação dos indivíduos em fontes inesgotáveis de dados que sustentam o poder das grandes corporações digitais.

Ao aprofundar essa discussão, Zuboff (2021) argumenta que o capitalismo de vigilância se sustenta por profundas assimetrias de conhecimento e poder. Enquanto as plataformas digitais acumulam grandes quantidades de informações sobre os indivíduos, seus mecanismos internos permanecem opacos e inacessíveis à maior parte da população. O conhecimento produzido a partir dos dados comportamentais deixa de beneficiar os próprios sujeitos e passa a ser utilizado para prever, influenciar e direcionar comportamentos futuros, atendendo prioritariamente aos interesses econômicos das empresas detentoras dessas tecnologias.

Essa dinâmica evidencia uma significativa alteração nas relações de poder da sociedade contemporânea. Se no capitalismo industrial a riqueza estava associada à posse dos meios de produção, no capitalismo de vigilância o principal ativo econômico passa a ser a capacidade de coletar, processar e utilizar dados pessoais em larga escala. Tal cenário impõe desafios éticos, sociais e educacionais, especialmente para as novas gerações, que crescem inseridas em ambientes digitais altamente monitorados e suscetíveis à influência algorítmica.

Sob essa perspectiva, torna-se imprescindível fortalecer a educação midiática e a formação crítica dos estudantes, de modo que desenvolvam competências para compreender como seus dados são coletados, utilizados e transformados em instrumentos de poder econômico. Assim, a escola passa a desempenhar papel estratégico na promoção da autonomia digital, da cidadania e da proteção dos direitos fundamentais no ambiente virtual.

Os impactos da plataformização e do capitalismo de vigilância não se restringem à esfera econômica, estendendo-se de forma significativa aos campos profissional, político e pessoal. Por conseguinte, Venturini *et al.* (2018) observam que “quanto mais mediada por tecnologias, mais a vida coletiva pode ser lida por meio da teoria das redes, mensurada pela análise de redes e capturada em dados de rede”. Essa afirmação revela a centralidade das tecnologias digitais na estruturação da vida contemporânea, cujas práticas sociais e interações passam a ser monitoradas, analisadas e transformadas em informação passível de exploração comercial.

Assim, a análise crítica desses conglomerados revela não apenas sua força econômica, mas também a capacidade de manipular narrativas, opiniões e comportamentos em escala global. De modo mais específico, conforme destaca Peceini (2019), trata-se de um modelo econômico que influencia comportamentos e reorganiza práticas sociais a partir de três mecanismos fundamentais: a dataficação, que consiste na coleta massiva de informações pessoais; a mercantilização, que transformam esses dados em produtos de valor econômico; e a seleção algorítmica, que direciona e prioriza conteúdos com base nos interesses de consumo e interação dos usuários. Esses mecanismos revelam que as plataformas não são nada neutras e sim instrumentos de controle simbólico e econômico, capazes de moldar hábitos e preferências.

O design intuitivo, a promessa de gratuidade e a aparente transparência desses serviços funcionam como estratégias de captura da atenção. Conforme argumenta d’Andrea (2020), a lógica de funcionamento das plataformas apropria-se das conexões sociais e as potencializa como parte de um modelo de negócios voltado à coleta de dados, ao estímulo do consumo e à mercantilização das interações além de influenciar comportamentos dos usuários da rede (Santini, 2020) e moldar hábitos e preferências, contribuindo para o aumento da dependência tecnológica e para a intensificação do consumismo mediado por algoritmos.

Nessa perspectiva, Haidt (2024), alerta para o risco de um “consumo viciante de tempo”, no qual horas são gastas em fluxos intermináveis de rolagem de tela em redes sociais e sites de comércio eletrônico, fenômeno que compromete a atenção e potencializa problemas emocionais e psicológicos.

Nessa mesma linha de pensamento, Ana Amélia Erthal (2021) desenvolve o conceito de capitalismo sensorial, compreendido como a apropriação dos sentidos humanos pelas tecnologias digitais, que passam a transformar a experiência sensorial em objeto de consumo e controle. Segundo a autora, os dispositivos tecnológicos articulam dimensões públicas e privadas, mediando conexões entre indivíduos, sistemas e objetos, o que revela o caráter profundo da manipulação exercida pelas plataformas. Essa manipulação é potencializada pelo

uso de algoritmos de recomendação, que personalizam conteúdos de acordo com preferências individuais, utilizando recursos multimodais, como som, imagem e interatividade para intensificar o engajamento. A esse respeito, emergem tecnologias como a realidade virtual e os assistentes virtuais, capazes de criar experiências imersivas e altamente personalizadas.

Essas estratégias evidenciam como as plataformas digitais incorporam o capitalismo sensorial para capturar a atenção e prolongar a permanência dos usuários, gerando um ciclo de engajamento contínuo e dependência. Como observa James (1890), a capacidade de direcionar e sustentar a atenção constitui uma das principais formas de controle do desejo humano. Logo, a ausência de um processo educativo que desenvolva o senso crítico diante desses mecanismos pode intensificar os riscos associados ao consumo tecnológico desmedido.

Portanto, justifica-se a necessidade de uma educação midiática, voltada ao reconhecimento das práticas e estratégias de manipulação digital, visando o desenvolvimento da autonomia e promoção do equilíbrio entre o uso da tecnologia e as experiências de introspecção e interação no mundo real (Timponi; Evangelista, 2025).

Por essa via, a geração alpha pode ser orientada a utilizar a tecnologia de maneira consciente, compreendendo os processos de vigilância e manipulação que permeiam o ambiente digital e, ao mesmo tempo, fortalecendo sua formação crítica, sua autonomia e sua capacidade de estabelecer estilos de vida mais equilibrados e saudáveis. No item a seguir será detalhado o elemento da instabilidade emocional ocasionada por telas e práticas digitais.

2.2 Uma geração desestabilizada emocionalmente por ambientes online

A geração alpha, primeira a crescer completamente imersa no universo digital interativo, encontra-se particularmente suscetível aos impactos da plataformização. Desde a infância, seus integrantes são expostos a algoritmos que moldam experiências, a estímulos constantes e a uma cultura de gratificação instantânea, fatores que podem comprometer a paciência, a atenção e o desenvolvimento socioemocional. Entre os efeitos observados, destacam-se: o aumento da ansiedade social, a dependência da validação virtual, o sedentarismo, a obesidade e a dificuldade em estabelecer relações presenciais significativas. Portanto, a plataforma ultrapassa a dimensão tecnológica e assume contornos culturais e formativos, tornando-se um desafio contemporâneo para a promoção da saúde mental, da autonomia crítica e da cidadania digital.

Complementando esse pensamento, a futurista Amy Webb, segundo reportagem de Justino (2022) para a revista *Época Negócios*, explica a criação de personas fragmentadas no ambiente digital:

As pessoas criaram várias versões digitais de si mesmas, cada uma adaptada para fins específicos. Isso levará à fragmentação e a uma lacuna cada vez maior entre quem uma pessoa é no mundo físico e quem ela projeta em várias plataformas online. O futuro do trabalho também se tornará mais imersivo digitalmente, na medida em que as empresas implantarem plataformas de reuniões virtuais, experiências digitais e mundos de realidade mista. (WEBB apud JUSTINO, 2022).

A reflexão da jornalista Justino (2022) oferece uma visão crítica acerca do presente e do futuro das sociedades digitais, destacando o modo como os indivíduos estão sendo moldados em comportamentos e em opiniões, guiados pelas plataformas tecnológicas. Assim, segundo a leitura de Justino (2022) sobre o pensamento de Webb, a transição tecnológica não deve ser compreendida como um processo ao qual a humanidade deve se submeter de forma passiva, mas sim como uma dinâmica que pode e deve ser conduzida ativamente, com a promoção da consciência crítica desses sistemas, uma vez que o desenvolvimento tecnológico é contínuo, acelerado e exerce forte influência sobre comportamentos, valores e formas de interação social.

No Brasil, o Governo Federal, atento aos impactos decorrentes do uso excessivo de dispositivos eletrônicos no ambiente escolar, editou a lei nº 15.100, de fevereiro de 2025, que estabelece a proibição da utilização de aparelhos celulares em instituições de ensino públicas e privadas em todo o território nacional. Segundo o Ministério da Educação (MEC, 2025), a medida tem por finalidade estimular que os alunos desenvolvam atividades pedagógicas desvinculadas das telas, fomentando a sociabilidade e o convívio interpessoal, aspectos essenciais ao processo de formação durante a infância e a juventude. Nessa perspectiva, a norma representa um marco relevante no debate sobre a utilização das tecnologias digitais no contexto educacional brasileiro.

A legislação evidencia a necessidade de estabelecer equilíbrio entre os benefícios proporcionados pela tecnologia e os potenciais prejuízos ocasionados pelo seu uso indiscriminado, sobretudo no ambiente escolar. Ao mesmo tempo, reforça a relevância da educação midiática como instrumento indispensável diante da ampla difusão da internet e das redes sociais. A norma se alinha, assim, à compreensão de que a capacidade de interpretar, questionar e produzir conteúdo de forma crítica e consciente tornou-se imperativa para a formação de crianças e adolescentes (Ferrari, Ochs, 2023, Buckingham, 2019).

A relevância da lei nº 15.100 reside também no papel de induzir políticas públicas que assegurem a inserção efetiva da educação midiática nos currículos escolares, preparando os

estudantes para identificar informações falsas, resistir a manipulações e utilizar os recursos tecnológicos de maneira ética. Além disso, busca fomentar a construção de um ambiente digital seguro, pautado pelo respeito e pela interação construtiva, despertando a consciência acerca dos impactos sociais das mídias.

Outro aspecto importante da norma consiste em reconhecer a necessidade de orientar quanto ao uso adequado dos dispositivos eletrônicos, promovendo o equilíbrio entre tempo de tela e demais atividades cotidianas, a fim de prevenir a dependência psicológica e proteger a saúde mental dos estudantes. Nessa perspectiva, ao proibir o uso de celulares durante as aulas e atividades escolares, a lei não apenas estabelece regras de conduta, mas também impõe às instituições de ensino o dever de promover ações de conscientização sobre os efeitos das tecnologias e de oferecer suporte psicológico quando necessário.

Não obstante, ressalta-se que a mera proibição não se mostra suficiente para enfrentar a complexidade do problema. Torna-se imprescindível, portanto, a implementação de práticas pedagógicas voltadas à educação midiática, capazes de orientar crianças e jovens quanto ao uso consciente das plataformas digitais e das redes sociais, promovendo, assim, uma formação cidadã crítica, ética e responsável.

Igualmente, o documento intitulado “Crianças, Adolescentes e Telas – Guia sobre o uso de dispositivos digitais”, publicado em 2025 pelo Governo Federal, apresenta contribuições relevantes e diretrizes específicas acerca da utilização de telas por parte de professores e alunos, reconhecendo que o tema assume centralidade nos debates consequentes do uso das telas, relacionados à saúde, à educação e ao desenvolvimento social. O referido guia constitui-se como um instrumento orientador dirigido aos pais, educadores e responsáveis, na medida em que promove a adoção de práticas equilibradas e saudáveis no uso das tecnologias digitais.

A elaboração de guias especializados como este do Governo Federal e mais alguns relacionados à educação para o uso das mídias, IA e competência docente e estudantil revela-se imprescindível para auxiliar famílias e instituições de ensino na construção de um ambiente digital mais seguro e propício ao desenvolvimento integral de crianças e adolescentes. Tais instrumentos reforçam a necessidade de atuação conjunta entre pais, educadores e gestores públicos, a fim de assegurar que a tecnologia seja empregada como aliada no processo educativo e no bem-estar da nova geração, e não como fator de risco ou ameaça ao seu progresso.

Ademais, o guia também é pautado em critérios pedagógicos, éticos e de saúde, de modo a prevenir prejuízos decorrentes do excesso de exposição às telas. Ao estabelecer parâmetros

para o uso responsável da tecnologia, a publicação reafirma o dever compartilhado do ecossistema escolar, a fim de garantir às crianças e adolescentes um desenvolvimento saudável, equilibrado e compatível com os princípios constitucionais de proteção integral e prioridade absoluta. Sob essa ótica, o Guia explica como a tela afeta o desenvolvimento cognitivo e na formação de competências dos estudantes.

Desde a infância até a vida adulta, diversas regiões do cérebro humano seguem se desenvolvendo e amadurecendo em função de estímulos internos e influências externas. Esse processo de crescimento e desenvolvimento cerebral e mental apresenta características que tornam a criança e o adolescente mais vulneráveis. Por isso, há a necessidade da mediação de adultos, como familiares e educadores, nas rotinas de crianças e adolescentes, na condição de responsáveis por tais pessoas até os seus 18 anos. (BRASIL, 2025, p. 19)

Esses documentos evidenciam que a influência dos dispositivos digitais na infância e a adolescência apresenta caráter ambivalente e de consequências ainda incertas. De um lado, essas tecnologias oferecem amplo acesso a informações, recursos pedagógicos e oportunidades de aprendizado; de outro, o uso excessivo está associado a potenciais prejuízos ao desenvolvimento físico, emocional e social dos indivíduos em formação, pelo fato de o público em idade infantil não ter o controle inibitório do córtex pré-frontal do cérebro, o que poderia atuar nos limites do contato com a tela. Corroboram com esse argumento diversos estudos que revelam que a exposição prolongada às telas está relacionada à redução da interação social presencial, ao aumento de quadros de ansiedade e depressão, bem como a dificuldades de concentração e atenção (Lembke, 2025).

Nessa conjuntura, a conscientização quanto aos riscos decorrentes da exposição a conteúdos impróprios e a necessidade de supervisão constante por parte de pais, educadores e responsáveis constituem medidas essenciais para assegurar um uso seguro e benéfico das tecnologias digitais (conforme prevê o Eca Digital). Guias especializados assumem, portanto, papel estratégico, ao estabelecerem recomendações práticas, tais como a definição de limites para o tempo de tela e o estímulo à realização de atividades *offline*, contribuindo para a promoção de hábitos equilibrados.

Torna-se evidente que o excesso no uso de dispositivos digitais pode acarretar danos significativos e, em alguns casos, irreversíveis à geração alpha, o que reforça a necessidade de que limites claros sejam instituídos e acompanhados pelos responsáveis, de modo a evitar que esse fenômeno se consolide como um problema social crônico.

Diante desse cenário marcado pelo excesso de informações, ausência de orientação psicológica adequada e carência de referenciais educativos quanto ao uso saudável das telas, a doutrina espírita tem buscado alternativas pedagógicas de caráter lúdico, voltadas à formação

integral da criança. Igualmente, observa-se que a integração entre educação midiática, supervisão familiar, educação em direitos humanos e orientação espiritual se constituem como estratégias multidisciplinares necessárias para enfrentar os desafios impostos pelo uso excessivo das tecnologias digitais, contribuindo para a proteção da saúde mental, o fortalecimento das relações sociais e a formação ética da nova geração.

Sobre essa questão de defesa dos direitos dos adolescentes, o estudo da Educação em Direitos Humanos e Diversidades se constitui como fundamento importante para a compreensão de que todos os indivíduos, independentemente de sua classe social, sexo, gênero, cor da pele, raça, etnia, religião ou condição físico-cognitiva possuem direitos humanos e fundamentais, cuja efetivação constitui responsabilidade coletiva. A busca por estratégias de educar “em” e “para” os Direitos Humanos e Diversidades consiste em integrar esses temas às práticas educativas cotidianas, favorecendo a construção de uma cultura baseada no respeito, na paz, na justiça e na equidade. Trata-se, igualmente, de um processo formativo voltado à construção de cidadãos críticos, conscientes e comprometidos com a consolidação de uma sociedade democrática e plural, em que os direitos de todos sejam assegurados.

Nesse cenário, a inclusão da educação midiática revela-se essencial, uma vez que reconhece o papel central da mídia na contemporaneidade, especialmente na formação de atitudes, valores, opiniões e comportamentos sociais. Conforme destaca Buckingham (2019), a educação midiática deve ultrapassar a dimensão meramente instrumental e promover a capacidade crítica dos indivíduos para compreender, interpretar e questionar as mensagens produzidas e disseminadas pelos meios de comunicação. Nessa lógica, a escola assume papel fundamental na formação de sujeitos capazes de participar ativamente da sociedade digital de maneira ética e responsável.

A escola, em sua função social, pode, ainda que de forma não intencional, reproduzir violações de direitos humanos, seja de maneira explícita ou velada, quando mantém práticas estruturais, culturais e pedagógicas que negligenciam a diversidade e a dignidade dos sujeitos. Essas violações não se restringem apenas aos estudantes, mas também atingem professores, funcionários e toda a comunidade escolar, revelando a necessidade de uma abordagem educativa que valorize o respeito e a equidade. Soma-se a isso o fato de que tensões sociais externas repercutem diretamente no ambiente escolar, intensificando conflitos e fragilidades já existentes.

No contexto contemporâneo, marcado pela rapidez e pelo alcance das comunicações digitais, a educação midiática torna-se ainda mais necessária. Conforme explica Jenkins (2009),

a cultura participativa ampliou significativamente a capacidade de produção, circulação e compartilhamento de conteúdos, tornando os indivíduos não apenas consumidores, mas também produtores de informação. Contudo, essa dinâmica também potencializa fenômenos nocivos, como a disseminação de discursos de ódio, desinformação e práticas de cyberbullying, capazes de afetar a saúde mental, a autoestima e a convivência social de crianças e adolescentes.

Em vista disso, a educação em direitos humanos, articulada à educação midiática, constitui um caminho estratégico para enfrentar preconceitos, estigmas e diferentes formas de violência, contribuindo para a consolidação de uma sociedade democrática, plural e comprometida com a dignidade humana. Essa perspectiva aproxima-se do pensamento de Freire (1987), ao defender uma educação emancipadora, pautada no diálogo, na reflexão crítica e na formação de cidadãos conscientes de seu papel social.

Assim, ao reconhecer o caráter transformador da educação, evidencia-se seu papel fundamental na construção de cidadãos críticos, conscientes e engajados na promoção da justiça social. Portanto, a educação em direitos humanos, articulada à educação midiática, constitui um caminho estratégico para enfrentar preconceitos, estigmas e práticas de violência, contribuindo para a consolidação de uma sociedade democrática, plural e comprometida com a dignidade humana.

O direito à educação, reconhecido na Declaração Universal dos Direitos Humanos (ONU, 1948), ultrapassa a mera transmissão de conteúdos, assumindo a função essencial de promover a formação integral do ser humano e o fortalecimento dos valores democráticos. O Artigo 26 deste documento internacional ressalta que a educação deve contribuir para o desenvolvimento da personalidade e para a consolidação dos direitos e liberdades fundamentais, evidenciando seu papel transformador na sociedade. Em consonância com essa perspectiva, o Conselho Nacional de Educação, por meio das Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos, estabelece orientações voltadas à organização dos sistemas de ensino, com vistas à promoção de práticas pedagógicas que favoreçam a convivência democrática, o respeito à diversidade e a valorização da dignidade humana.

Essa concepção articula-se com a compreensão de que a escola, além de transmitir saberes, é também espaço privilegiado para a vivência de valores éticos, sociais e culturais. No entanto, práticas discriminatórias, explícitas ou sutis, ainda reproduzem desigualdades e violações de direitos no ambiente escolar. Diante disso, a educação em direitos humanos deve se consolidar como processo sistemático, multidimensional e orientador da formação cidadã, conforme preveem as Diretrizes, integrando dimensões cognitivas, éticas e políticas.

Nesse âmbito, a educação midiática desempenha papel estratégico, pois a velocidade e o alcance da comunicação na contemporaneidade ampliam tanto as possibilidades de expressão quanto os riscos de violações de direitos, como ocorre no caso do cyberbullying. Assim, ao vincular a educação em direitos humanos com a educação midiática, fortalece-se a capacidade de formar sujeitos críticos, capazes de interpretar e interagir de maneira ética com os meios de comunicação, prevenindo práticas de violência simbólica e contribuindo para a construção de uma sociedade plural, justa e democrática (Maia, 2025).

Assim, a integração entre educação em direitos humanos e educação midiática revela-se um campo essencial de investigação e intervenção pedagógica, sobretudo diante dos desafios impostos pela sociedade digital. Ao associar essas duas dimensões à elaboração de recursos educativos inovadores, como o livro ilustrado com apoio da inteligência artificial, pretende-se ampliar as possibilidades formativas, tornando os conteúdos mais atrativos e acessíveis às novas gerações. Além de fomentar a criticidade e a consciência cidadã, essa proposta busca valorizar a diversidade, o diálogo inter-religioso e a dignidade humana, alinhando-se às diretrizes nacionais e internacionais que reconhecem a educação como um direito fundamental e um instrumento de transformação social. Assim sendo, o presente estudo justifica-se pela relevância acadêmica, social e ética de promover uma formação integral, comprometida com os valores democráticos e com a construção de uma cultura de paz, respeito e equidade (Maia, 2025).

No caso da geração alpha, os efeitos desse processo tornam-se ainda mais evidentes. Inseridos desde cedo em um ambiente permeado por algoritmos e sistemas de vigilância, esses indivíduos têm suas ações, interesses e comportamentos constantemente monitorados e influenciados, o que pode gerar ansiedade, insegurança e uma sensação permanente de exposição. Tal contexto compromete não apenas a saúde mental, mas também o desenvolvimento da autonomia, uma vez que dificulta a construção da identidade e a capacidade de tomada de decisões independentes. O próximo item aborda os efeitos da produção da dopamina no cérebro do adolescente.

2.3. Efeitos da dopamina no cérebro e consequências psicológicas do cyberbullying

É preciso elencar como as telas e vídeos produzem um efeito nocivo no cérebro infantil e do adolescente, bem como destacar problemas advindos das práticas sociais estabelecidas no ambiente digital, como o cyberbullying.

Os autores Johnathan Haidt (2024) e Anna Lembke (2022) explicam que a busca por recompensas imediatas (curtidas e notificações) nas plataformas digitais e telas promove a liberação contínua de dopamina, criando um ciclo de gratificação instantânea análogo à dependência química. De forma mais explicativa, a dopamina é um elemento neurobiológico relacionado a essas interações, neurotransmissor fundamental no sistema de recompensa cerebral. A utilização constante de tecnologias digitais, associada à busca por recompensas imediatas como curtidas, compartilhamentos e comentários promove a liberação repetida de dopamina.

Esse processo, quando frequente, pode gerar um ciclo de reforço que condiciona o indivíduo a buscar estímulos cada vez mais intensos para alcançar níveis semelhantes de prazer, aumentando a predisposição à ansiedade e à irritabilidade (Haidt, 2024), e, conforme Lembke (2022) destaca, reduzindo a tolerância ao esforço, o que compromete habilidades cognitivas, como a atenção sustentada e o pensamento crítico.

Assim, compreender a atuação da dopamina e seus efeitos no comportamento digital permite explicar por que crianças e adolescentes estão cada vez mais influenciados pelas mídias, tornando-se vulneráveis a problemas que, se não prevenidos, podem evoluir para consequências duradouras.

Após analisar o contexto da dopamina e como ela age no cérebro, torna-se mais fácil compreender por que crianças e adolescentes se tornam cada vez mais vulneráveis aos mecanismos de captura de atenção do conglomerado midiático. Isso não significa, contudo, que sejam receptores passivos e destituídos de agência: como demonstram os estudos de recepção midiática (Hall, 1980; Martín-Barbero, 1997; Canclini, 2008), o público infantil também ressignifica e negocia sentidos diante dos conteúdos que consome. A intensidade desses efeitos varia conforme o grau de mediação exercido por família, escola e pares (Livingstone; Lemish, 2001), de modo que é, sobretudo a ausência dessa mediação, e não uma dominação irreversível em si, que amplia a vulnerabilidade e o risco de consequências negativas ao longo do tempo. Na reportagem, Era da Dopamina: impacto do uso excessivo de tecnologia nas redes sociais, 2023, a terapeuta Feliciano diz:

A conscientização sobre a relação entre a dopamina, o comportamento viciante e as consequências sociais é um passo fundamental para a promoção de um ambiente digital saudável. Ao compreendermos os mecanismos por trás do comportamento viciante, podemos tomar decisões mais informadas sobre o uso da tecnologia e buscar um equilíbrio que promova nosso bem-estar físico e mental (Feliciano, 2023).

A análise do contexto apresentado evidencia de que maneira a tecnologia influencia o comportamento infantil e como a popularização das redes sociais digitais impõe novos desafios à saúde mental e ao bem-estar, sobretudo da geração alpha.

Apesar de o avanço tecnológico e a crescente plataformização terem ampliado os espaços de interação, também criaram novos meios para a propagação de ofensas, ataques e discursos polarizados. Observa-se que a geração alpha, por apresentar maior familiaridade com dispositivos digitais desde a infância, mostra-se particularmente vulnerável ao cyberbullying.

Nesse cenário, observa-se a transição do *bullying* tradicional para o *cyberbullying*. Embora ambos apresentem a mesma finalidade de ferir e humilhar a vítima, o *cyberbullying* apresenta características que o tornam ainda mais nocivo, por se desenvolver em ambiente virtual e alcançar um público amplo.

O *cyberbullying*, caracterizado pelo uso de meios digitais para hostilizar, humilhar ou ameaçar indivíduos, está significativamente associado à manifestação de transtornos de ansiedade e depressão, especialmente entre crianças e adolescentes da geração alpha, mais suscetíveis à influência digital. Estudos indicam que a exposição contínua a agressões virtuais aumenta a vulnerabilidade psicológica, podendo desencadear sintomas de estresse, isolamento social e baixa autoestima, intensificando o risco de problemas emocionais mais graves (Molina *et al.*, 2022). Assim, a facilidade de compartilhamento de mensagens, imagens e vídeos potencializa sua propagação, torna o cyberbullying mais invasivo e, muitas vezes, inescapável, o que intensifica o sofrimento psicológico da vítima (Molina *et al.*, 2022).

Além disso, diversos estudos têm apontado o cyberbullying como porta de entrada para outras formas de violência online, havendo correlação significativa com transtornos como ansiedade e depressão (Maia, 2025), ainda que a literatura recomende cautela ao interpretar essa relação em termos causais, dado o caráter multifatorial desses quadros. Os impactos emocionais são profundos, podendo gerar sentimentos de vergonha, humilhação e isolamento social.

De acordo com Bohrer (2021), a lógica da viralização, aliada à instantaneidade das redes sociais, potencializa ainda mais o impacto emocional desse fenômeno, ampliando o alcance das agressões e tornando seus efeitos mais duradouros. Um levantamento conduzido pela Intel Security com 507 crianças e adolescentes brasileiros entre 8 e 16 anos reforça a gravidade da questão: 66% afirmaram ter presenciado situações de agressão online, 21% relataram já terem sido vítimas e 24% admitiram praticar comportamentos classificados como cyberbullying. Entre os principais motivos declarados para a prática, destacam-se a defesa de outra criança, a antipatia pela vítima ou a simples reprodução de condutas de pares. Independentemente das

justificativas, esses dados evidenciam que a exposição precoce às redes sociais gera efeitos psicológicos e sociais complexos, que precisam ser enfrentados de forma estruturada (Bohrer, 2021).

Essa forma de violência virtual intensifica os impactos emocionais sobre a vítima, que frequentemente se sente indefesa diante das agressões, resultando em insegurança, afastamento de amigos e familiares, dificuldade de estabelecer novos vínculos sociais e desconfiança generalizada. A situação torna-se ainda mais complexa pelo fato de muitos agressores se ocultam sob o anonimato, o que dificulta o rastreamento e a responsabilização dos envolvidos.

Ainda sobre o assunto, é preciso reforçar o argumento de Johnathan Haidt (2024) de que o período entre os 9 e 15 anos é a janela mais sensível para o aprendizado cultural, onde lições negativas deixam marcas duradouras. Por sua vez, Desmurget (2021) acredita que essas circunstâncias podem comprometer o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, favorecendo quadros de agressividade, depressão e comportamentos de risco.

Porém os riscos da hiperconectividade extrapolam o campo emocional. A relação entre cyberbullying e obesidade também tem sido observada, uma vez que o estresse e a ansiedade provocados pelas agressões virtuais podem desencadear comportamentos alimentares desordenados e levar ao sedentarismo, resultado do medo de interações sociais presenciais. O sedentarismo induzido pelo tempo de tela, somado ao marketing de alimentos ultraprocessados elevou drasticamente as taxas de obesidade infantil (Abeso, 2017; Vieira e Costa, 2024). O sedentarismo e os maus hábitos alimentares, induzidos pelo tempo prolongado em dispositivos digitais, levam a problemas de saúde física, como obesidade e doenças cardiovasculares, impactam diretamente na expectativa de vida.

Além dos impactos emocionais já discutidos, é necessário destacar outras consequências decorrentes da hiperconectividade, especialmente aquelas relacionadas à saúde física e aos hábitos comportamentais das crianças e adolescentes.

Sobre o assunto, a Associação Brasileira para o Estudo da Obesidade e da Síndrome Metabólica (ABESO, 2017) apresentou como dados que a prevalência de obesidade entre crianças e adolescentes de 2 a 19 anos aumentou de 10% no final da década de 1980 para 18,5% em 2016. Outras pesquisas recentes evidenciam que o tempo excessivo diante de telas está diretamente associado ao risco de obesidade infantil e ao desenvolvimento de síndrome metabólica na vida adulta. Vieira e Costa (2024), por exemplo, destacam que a obesidade infantil pode desencadear diversas comorbidades, como alterações no metabolismo da glicose,

hipertensão arterial e refluxo gastroesofágico, o que reforça a necessidade de limitar o tempo de exposição às tecnologias digitais.

Complementando essa perspectiva, Piovezani, Curcino e Sargentini (2024), no capítulo Impacto nas Redes Sociais, analisam como as plataformas digitais potencializam e transformam emoções dos jovens, ampliando sentimentos como medo, ódio e vergonha. Esse fenômeno é intensificado pela lógica algorítmica das redes, que cria bolhas de informação, restringindo a diversidade de perspectivas e favorecendo a radicalização, o que pode resultar em violência digital e diminuição da empatia. Além disso, a busca por curtidas, comentários e compartilhamentos estimula reações emocionais imediatistas, em detrimento da reflexão crítica, o que contribui para o aumento da ansiedade, depressão e baixa autoestima entre os usuários. Complementando essa ideia, o autor Desmurget (2021) aponta que a predominância de interações digitais baseadas em mensagens curtas, emojis e abreviações tem empobrecido a linguagem e reduzido a complexidade comunicativa, comprometendo habilidades linguísticas e interpessoais essenciais.

Assim, torna-se evidente que a exposição prolongada e não supervisionada às telas, aliada à ausência de uma educação midiática eficaz, gera impactos significativos no desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e social da geração alpha. Esse cenário produz uma identidade digital frágil, marcada por uma falsa sensação de bem-estar, ao mesmo tempo em que compromete habilidades fundamentais para a formação de sujeitos críticos e socialmente integrados.

No plano comparativo, observa-se que os dados da UNESCO e a nova legislação brasileira dialogam ao reconhecer a gravidade das consequências do bullying e do cyberbullying, não apenas como questões de convivência escolar, mas como fenômenos que repercutem na saúde mental, na dignidade e nos direitos fundamentais das vítimas. Assim, a normatização penal brasileira se alinha aos esforços internacionais de prevenção e enfrentamento da violência digital, fortalecendo o arcabouço protetivo e integrando-o às políticas públicas de educação, saúde e segurança.

Sob esse viés, pode-se afirmar que a incorporação do bullying e do cyberbullying como crimes no ordenamento jurídico brasileiro e da supervisão de telas e com a limitação do uso dos celulares nas escolas representam um avanço significativo na tutela penal dos direitos da criança e do adolescente, mas também impõe o desafio de articular medidas repressivas com estratégias preventivas e educativas. A efetividade da lei dependerá, portanto, da interação entre a aplicação judicial, a atuação das instituições de ensino e a conscientização social, de modo a

garantir não apenas a punição dos agressores, mas também a construção de ambientes mais seguros, inclusivos e respeitosos.

Além dos impactos emocionais e comportamentais, os riscos da hiperconectividade também alcançam a saúde física. O uso prolongado de dispositivos eletrônicos favorece o sedentarismo e altera hábitos cotidianos essenciais ao desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes. A substituição de atividades presenciais, esportivas e recreativas pelo tempo excessivo de permanência diante das telas contribui para a redução do gasto energético e para a adoção de comportamentos pouco saudáveis.

Diante desse quadro, a obesidade infantil emerge como uma consequência importante do uso excessivo das tecnologias digitais. O sedentarismo induzido pelo tempo prolongado de tela, associado ao intenso marketing de alimentos ultraprocessados disseminado nas plataformas digitais, contribui significativamente para o aumento das taxas de obesidade infantil (Abeso, 2017; Vieira; Costa, 2024).

Além disso, os prejuízos extrapolam o ganho de peso corporal, uma vez que os maus hábitos alimentares e a diminuição da prática de atividades físicas elevam o risco de desenvolvimento de doenças cardiovasculares, metabólicas e comprometem a qualidade de vida das novas gerações. Por essa via, os impactos do uso excessivo das telas devem ser compreendidos de maneira multidimensional, atingindo simultaneamente a saúde física, emocional, cognitiva e social das crianças e adolescentes.

Essas consequências reforçam a necessidade de acompanhamento constante e de políticas públicas voltadas para a prevenção e mitigação desse fenômeno (Molina *et al.*, 2022). Para minimizar esses impactos, torna-se fundamental promover a educação digital e midiática, capacitando os jovens no desenvolvimento de competências críticas necessárias para reconhecer sinais de abuso, estabelecer limites saudáveis e buscar apoio diante de situações de violência online (Bohrer, 2021). Dessa maneira, a tecnologia pode funcionar como um instrumento de aprendizagem e interação social, em vez de representar um fator limitante no desenvolvimento integral das crianças.

Diante desse cenário, a educação midiática torna-se ferramenta essencial para promover a compreensão crítica dos mecanismos de recompensa e algoritmos das plataformas digitais. Assim, compreender como as plataformas funcionam é munir os estudantes de informações para que entendam que o contato contínuo com dispositivos digitais pode comprometer o desenvolvimento de competências sociais, culturais e emocionais, além de contribuir para o surgimento de problemas de saúde física e mental. Por meio dessa abordagem, os jovens podem

aprender a equilibrar o uso das tecnologias com atividades que estimulem criatividade, interação social e bem-estar emocional, minimizando os efeitos adversos da exposição constante ao ambiente digital (Ferrari *et al.*, 2020).

Logo, como observa Haidt (2024), torna-se urgente refletir sobre estratégias educativas e de regulação capazes de equilibrar o uso das tecnologias, de modo a reduzir os riscos associados ao ambiente digital e preservar o desenvolvimento saudável das novas gerações. A seguir serão tratados assuntos como a legislação e criminalização de práticas nas plataformas digitais.

2.4. Desafios jurídicos e socioculturais do cyberbullying na sociedade digital

Cabe fazer um levantamento de como a criminalização de práticas como a do cyberbullying e garantia dos direitos humanos têm sido tratadas no país. No Brasil, a lei n.º 13.185/2015, conhecida como “Lei do Bullying”, estabeleceu diretrizes de prevenção e combate a práticas de intimidação sistemática, incluindo as ocorridas em ambientes digitais. O texto legal define o bullying como uma forma de intimidação sistemática, por meio de atos físicos, psicológicos, morais, sexuais ou sociais, praticados individualmente ou em grupo, enquanto o cyberbullying corresponde à sua manifestação em ambientes digitais, como redes sociais, aplicativos de mensagens, jogos on-line e transmissões ao vivo.

Mais recentemente, em janeiro de 2024, a lei n.º 14.811/2024 ampliou a proteção a crianças e adolescentes ao criminalizar expressamente o bullying e o cyberbullying, inserindo-os no Código Penal, prevendo sanções específicas contra quem pratica intimidações de forma intencional e repetitiva. A nova lei prevê penalidades distintas: a prática de bullying pode ser punida com multa, quando não configurado crime mais grave, ao passo que o cyberbullying prevê reclusão de dois a quatro anos, além de multa, demonstrando a gravidade atribuída ao ambiente virtual (Brasil, 2024). Outro aspecto inovador desta lei é a ampliação do rol de crimes hediondos, que passam a abranger condutas correlatas, como o incentivo ou auxílio ao suicídio e à automutilação por meio digital, além da exploração sexual infantil em plataformas virtuais. Tal medida reflete a preocupação do legislador em atualizar o sistema jurídico diante das novas dinâmicas de violência mediadas pela tecnologia. Importante ressaltar que a lei não restringe a proteção apenas a crianças e adolescentes, reconhecendo que adultos também podem ser vítimas de tais práticas, o que amplia seu alcance e efetividade (Brasil, 2024). Essas legislações

refletem o reconhecimento social e jurídico da necessidade de enfrentar, de maneira contundente, os impactos desse tipo de violência.

Corroboram com essas leis levantamentos feitos nos relatórios da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), os quais evidenciam a magnitude do problema em escala global, ao apontarem que cerca de um terço dos estudantes no mundo relata ser vítima de bullying escolar ao menos uma vez por mês, e que a ampliação do acesso digital intensificou os riscos de violência virtual. Estimativas da UNESCO indicam que aproximadamente 10% das crianças entre oito e dez anos já experimentaram episódios de cyberbullying, índice que se eleva para 20% entre adolescentes de 12 a 14 anos. Além de comprometer a saúde mental, essas práticas impactam negativamente o desempenho escolar e a permanência dos estudantes no ambiente educacional, configurando-se como um desafio multidimensional para políticas públicas de educação e proteção infantil.

Como forma de impedir mais diretamente a composição deste cenário, é preciso contextualizar também a recente aprovação da lei 15.211/2025, conhecida como ECA Digital, que representa um marco histórico para a garantia dos direitos humanos de crianças e adolescentes no contexto digital.

Ao estender a lógica protetiva do antigo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) para o meio online, a norma reconhece que a dignidade, a integridade psíquica e o desenvolvimento saudável das novas gerações não se limitam ao espaço físico, mas também dependem da garantia de segurança, privacidade e proteção no ambiente virtual.

Entre suas disposições, o ECA Digital impõe às plataformas digitais (redes sociais, aplicativos, jogos eletrônicos e demais serviços online) a adoção de “medidas de prevenção por design”: verificação confiável de idade, ferramentas de supervisão parental, mecanismos de remoção célere de conteúdos nocivos ou ilegais e restrições à publicidade dirigida a menores (Brasil, 2025).

Do ponto de vista dos Direitos Humanos, essas exigências configuram medidas concretas para assegurar a proteção integral, princípio constitucionalmente consagrado em favor da infância e adolescência também no ciberespaço. A lei mira diretamente cenários de vulnerabilidade digital frequentes, como o assédio, a exploração e o *bullying* virtual, impondo responsabilidade às plataformas e ampliando o papel de famílias e Estado (Brasil, 2025).

No que tange especificamente ao cyberbullying, o ECA Digital adquire relevância emblemática ao combinar regulação tecnológica, direitos fundamentais e vigilância institucional. Ao proibir a exposição de menores a conteúdos violentos, discriminatórios ou

humilhantes e ao exigir mecanismos efetivos de supervisão e remoção, a norma estabelece barreiras estruturais à intimidação, hostilidade e assédio online, frequentemente perpetrados contra crianças e adolescentes (Brasil, 2025).

Todavia, o ECA Digital também visa a uma proteção maior do público infanto-juvenil. Ao designar a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) como autoridade reguladora autônoma para a fiscalização e aplicação da lei, o ECA Digital cria um arcabouço institucional capaz de efetivar os direitos previstos e responsabilizar eventuais violadores. Esse dispositivo reforça que a proteção da infância e adolescência na internet não é tarefa exclusiva dos pais ou da sociedade civil, mas dever do Estado, legitimando a intervenção estatal como forma de assegurar dignidade, segurança, privacidade e desenvolvimento saudável no âmbito digital (Brasil, 2025).

Portanto, o ECA Digital inaugura uma nova etapa na concretização dos Direitos Humanos no Brasil, reconhecendo que a infância digital demanda regulação e salvaguardas equivalentes àquelas do mundo físico. Em uma era em que crianças e adolescentes interagem, aprendem e socializam cada vez mais por meios eletrônicos, assegurar proteção contra cyberbullying, exposição indevida, manipulação de dados, exploração ou assédio na internet é condição indispensável para a efetivação da garantia constitucional de desenvolvimento integral (Brasil, 2025).

Além do arcabouço jurídico, é preciso considerar também a dimensão sociocultural do cyberbullying, sobretudo no que se refere ao papel das mídias digitais na disseminação de estereótipos e discursos que alimentam a violência simbólica entre crianças e adolescentes.

Amossy e Pierrot (2022) também problematizam o papel das mídias sociais na disseminação de estereótipos e clichês, ressaltando como esses conteúdos são replicados rapidamente, dificultando a comunicação autêntica e a construção de diálogos significativos. Nesse cenário, os usuários tendem a consumir informações que reforçam suas próprias crenças, perpetuando preconceitos e reduzindo o espaço para perspectivas divergentes. As autoras defendem a necessidade de uma postura crítica frente às mídias digitais, com vistas à promoção de uma comunicação mais responsável e inclusiva.

A esse respeito, pode-se afirmar que a incorporação do bullying e do cyberbullying ao ordenamento jurídico brasileiro representa um avanço significativo na proteção integral de crianças e adolescentes, sobretudo diante dos desafios impostos pela sociedade digital. Contudo, a simples criminalização dessas práticas não se mostra suficiente para erradicar o

problema, uma vez que a violência virtual constitui um fenômeno complexo, influenciado por fatores tecnológicos, culturais, sociais e educacionais.

Assim, a efetividade das medidas legais depende da atuação articulada entre Estado, família, escola e sociedade civil, por meio da implementação de estratégias preventivas permanentes, capazes de promover ambientes digitais mais seguros e respeitosos. Diante disso, a educação midiática assume papel central, ao possibilitar que crianças e adolescentes desenvolvam competências críticas para reconhecer discursos discriminatórios, compreender os mecanismos de funcionamento das plataformas digitais e utilizar as tecnologias de forma ética e responsável.

Sob essa perspectiva, a proteção dos direitos fundamentais no ambiente virtual exige uma abordagem interdisciplinar, que ultrapasse o caráter exclusivamente punitivo e fortaleça ações pedagógicas voltadas à cidadania digital, à cultura de paz, ao respeito à diversidade e à convivência democrática. Desse modo, a legislação deixa de atuar apenas como instrumento repressivo e passa a integrar um conjunto mais amplo de políticas públicas destinadas à formação de sujeitos conscientes, autônomos e preparados para enfrentar os desafios da era digital.

2.5. Direitos Humanos e Educação Midiática: Instrumentos Pedagógicos para a escola contemporânea

A consolidação da Educação em Direitos Humanos (EDH) no ambiente escolar exige não apenas diretrizes normativas, mas também instrumentos pedagógicos que permitam sua efetiva implementação no cotidiano educacional. A resposta pedagógica a esse cenário reside na intersecção entre a Educação em Direitos Humanos (EDH) e a Educação Midiática.

A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), aprovada em 1948, consolidou princípios universais como a dignidade, a igualdade e a liberdade, servindo de base para a formulação de sistemas jurídicos nacionais e tratados internacionais em defesa da pessoa humana (ONU, 1948). Esses valores fundamentais permanecem atuais diante dos novos desafios impostos pela cultura digital, especialmente no que diz respeito às violações de direitos em ambientes virtuais, como o fenômeno do *cyberbullying*.

O artigo 1º da DUDH proclama que todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos, enquanto o artigo 3º assegura o direito à vida, à liberdade e à segurança

pessoal (ONU, 1948). Práticas de violência digital como o *cyberbullying* afrontam diretamente tais princípios, atingindo a dignidade e a integridade emocional de crianças e adolescentes.

Nessa conjuntura, a Educação Midiática⁴ surge como ferramenta estratégica para a promoção e efetivação dos valores da DUDH junto às novas gerações, ao estimular empatia, respeito às diferenças e consciência sobre as consequências éticas e jurídicas da exposição virtual. Ao desenvolver competências críticas diante da mídia, a escola auxilia estudantes a reconhecer práticas de violência simbólica, combater discursos de ódio e construir uma cidadania digital responsável.

Portanto, ao se articular com os princípios da DUDH, a educação midiática torna-se não apenas um recurso didático, mas uma política de proteção e de promoção dos direitos fundamentais e princípios éticos no mundo digital. Mais do que ensinar a navegar nas redes, trata-se de formar sujeitos críticos, capazes de exercer sua liberdade de expressão sem comprometer a dignidade alheia, assegurando, assim, um ambiente virtual mais democrático e inclusivo e fornecendo base para enfrentamento dos desafios que aparecem no ambiente digital.

A transversalidade entre direitos humanos e educação midiática fortalece a construção de estratégias pedagógicas que não apenas denunciem práticas de violência como o *cyberbullying*, mas também promovam a cultura do respeito e da convivência pacífica, em consonância com os desafios da escola contemporânea. A seguir, apresenta-se no Quadro 1 possíveis práticas escolares para promoção da educação midiática e dos Direitos Humanos.

Quadro 1 – Direitos da DUDH e ações de Educação Midiática para prevenção do *cyberbullying*

Direitos assegurados pela DUDH	Artigos	Relação com o <i>cyberbullying</i>	Ações pedagógicas em Educação Midiática
Dignidade, liberdade e igualdade de todos os seres humanos	Art. 1º	O <i>cyberbullying</i> viola a dignidade ao humilhar e excluir vítimas.	Promover debates em sala de aula sobre respeito, diversidade e responsabilidade digital.
Direito à vida, liberdade e segurança pessoal	Art. 3º	A violência virtual compromete a segurança emocional e psicológica.	Oficinas sobre cidadania digital e os impactos emocionais das agressões online.

⁴ As informações extraídas deste item foram parte de uma cartilha educacional do Curso de Especialização em Educação midiática para os Direitos Humanos, oferecido pela UFU, UNB e Secom (2025) aos docentes do ensino básico e superior. O pesquisador deste relatório teve acesso ao material por meio de sua orientadora, a professora Raquel Timponi, que realizou o curso.

Proibição de tratamentos cruéis, desumanos ou degradantes	Art. 5º	O discurso de ódio e a exposição vexatória configuram violência psicológica.	Analisar casos de cyberbullying em mídias (filmes, notícias) e discutir alternativas de enfrentamento.
Direito à proteção contra discriminação	Art. 7º	O bullying virtual muitas vezes se baseia em preconceito (raça, gênero, sexualidade, deficiência).	Criação de campanhas escolares digitais contra preconceito e intolerância.
Direito à educação	Art. 26º	A violência digital pode gerar evasão escolar e dificuldades de aprendizagem.	Inclusão de conteúdos sobre ética digital e uso seguro da internet no currículo escolar.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de cartilha educacional de Curso de Especialização de Educação Midiática para os Direitos Humanos (UFU, UNB, Secom, 2025).

Além deste curso, destacam-se outros instrumentos pedagógicos como a coleção “Respeitar é Preciso!” (Instituto Vladimir Herzog) e os guias de Educação Midiática do Instituto Palavra Aberta, os quais oferecem o suporte necessário para transformar a escola em um espaço de resistência crítica, referenciais que contribuem para o fortalecimento da cultura de Direitos Humanos no Brasil contemporâneo.

Enquanto os cadernos *Respeitar é Preciso!*⁵ têm como foco a promoção do respeito, da diversidade, da democracia, o problema da discriminação e a importância da mediação de conflitos no espaço escolar, combinando fundamentos teóricos com propostas de atividades práticas; os guias de Educação Midiática oferecem subsídios para o desenvolvimento de competências críticas diante das mídias e especialmente capacitam o jovem a decifrar algoritmos, identificar *fake news* e combater discursos de ódio (UNESCO, 2022; Palavra Aberta, 2020).

Ambos os materiais convergem no propósito de instrumentalizar educadores e estudantes para lidar com os desafios sociais e digitais atuais, ampliando as possibilidades de construção de uma convivência democrática e plural. As iniciativas descritas também evidenciam o papel da escola como espaço privilegiado de formação cidadã, em que Direitos Humanos e Educação Midiática se entrelaçam, potencializando a reflexão crítica, a prevenção de violências simbólicas e digitais e a valorização da dignidade humana. Portanto, a educação

⁵ Organizada pelo Instituto Vladimir Herzog, produzida inicialmente para a rede municipal de ensino de São Paulo, surgiu da necessidade de apoiar educadores na inserção da Educação em Direitos Humanos (EDH) no cotidiano escolar. Essa proposta pedagógica se alinha ao Plano Nacional de Educação em Direitos Humanos, que preconiza a transversalidade dos direitos humanos em diferentes áreas do currículo escolar (Brasil, 2018).

mediática apresenta-se não apenas como um recurso didático, mas uma estratégia de sobrevivência ética, assegurando que a tecnologia seja um instrumento de cidadania, e não de exclusão ou adoecimento.

Porém, mais do que regras e fundamentos, é necessária a produção e utilização de materiais didáticos capazes de traduzir esses valores em práticas pedagógicas concretas. Por conseguinte, a escola, enquanto espaço privilegiado de socialização, torna-se ambiente estratégico para o enfrentamento de discriminações, preconceitos e violências simbólicas, além de *locus* central para a promoção da cidadania crítica.

Contudo, a implementação desses materiais apresenta desafios. A efetividade depende da formação docente, da abertura das instituições escolares para incorporar práticas inovadoras e da articulação com políticas públicas que deem sustentação à EDH e à educação midiática. Estudos recentes indicam que a simples disponibilização de materiais não garante mudanças estruturais; é necessário investir em processos formativos e em metodologias participativas que integrem esses recursos de forma orgânica ao currículo (UNESCO, 2017).

Portanto materiais educacionais devem fazer parte de um ecossistema pedagógico voltado à formação cidadã. Seu uso crítico e reflexivo possibilita às escolas contemporâneas avançar na construção de ambientes educativos inclusivos, democráticos e preparados para os desafios das desigualdades sociais e da cultura digital.

Nessa perspectiva, como forma de seguir esse preceito da realização e produtos para a disseminação de ideias em práticas direcionadas para o público infanto-juvenil, a produção do ebook proposto nesta pesquisa pretende elencar os elementos dos direitos humanos, uma formação de educação midiática consciente com relação ao uso das telas e os valores da doutrina espírita para a formação cidadã.

Em síntese, este capítulo evidenciou que os desafios enfrentados pela geração alpha diante do uso excessivo de telas envolvem múltiplas dimensões, articuladas ao longo dos quatro subcapítulos aqui desenvolvidos. A discussão partiu da relação entre a produção de dopamina e as consequências psicológicas e físicas do cyberbullying, avançou para o mapeamento dos desafios jurídicos e socioculturais que envolvem a criminalização dessas práticas e a disseminação de estereótipos nas mídias digitais, e culminou na apresentação de instrumentos pedagógicos de Educação em Direitos Humanos capazes de orientar a atuação da escola contemporânea. Compreendidos em conjunto, esses eixos demonstram que o enfrentamento do cyberbullying e dos demais riscos da hiperconectividade exige uma abordagem multidimensional, que combine regulação jurídica, mediação familiar e escolar, e formação

crítica dos estudantes. É a partir dessa compreensão integrada que se avança, no capítulo seguinte, para a discussão dos fundamentos da educação midiática aplicados à cultura digital e à inteligência artificial, bem como de sua articulação com os valores da doutrina espírita como caminho complementar para o fortalecimento psicológico dos jovens.

3. EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E DOCTRINA ESPÍRITA: ELEMENTOS PARA O FORTALECIMENTO PSICOLÓGICO DOS JOVENS

Este capítulo apresenta os fundamentos para o conceito de Educação midiática e realiza a junção da doutrina espírita como valores para uma postura mais crítica e que impeça o vício nas mídias sociais, bem como valores para o fortalecimento psicológico dos jovens. Assim, o caminho é apresentar a educação midiática para a IA nas plataformas. Neste item ainda são abordados os temas da privacidade dos dados, do processo da criatividade e da necessidade ética e a relação da autoria com os processos de produção artística com IAG. Também é introduzido o conceito de arte híbrida de Santaella e a relação da transformação artística, de Manovich e Arielle. Por fim, ainda nesta unidade, discorre-se sobre a doutrina espírita e o elemento da educação midiática como possíveis caminhos pedagógicos para a geração alpha.

3.1. Educação Midiática para a IA nas Plataformas

Inicia-se este tópico com a definição do conceito de educação midiática, que compreende um conjunto de competências que capacita crianças e jovens a ler, interpretar e produzir conteúdos de maneira crítica, ética e responsável (Ochs, 2020; Timponi; Afonso, 2024). Os principais fundamentos da educação midiática envolvem a análise crítica das informações, a produção consciente de conteúdos e a participação ativa na sociedade. A adoção desses princípios possibilita que os indivíduos se expressem de forma equilibrada e reflexiva no ambiente digital.

Observa-se, cada vez mais, a necessidade urgente de uma educação midiática de qualidade que prepare as novas gerações para os desafios do mundo digital. Essa formação é essencial para que crianças e adolescentes desenvolvam pensamento crítico e senso de responsabilidade, diante do intenso volume de informações ao qual estão continuamente expostos. Em um contexto em que redes sociais, vídeos online e plataformas digitais se tornaram fontes constantes de produção de conteúdo, a capacidade de identificar informações falsas, compreender intenções comunicativas e consumir mídia de modo consciente é fundamental para prevenir manipulações e promover a formação de cidadãos bem informados e participativos. Além disso, a educação midiática contribui para o respeito à diversidade de opiniões, fortalece a capacidade argumentativa e estimula o uso ético e responsável das tecnologias.

Um exemplo concreto que demonstra a relevância da educação midiática pode ser observado quando um adolescente, ao se deparar com uma notícia sensacionalista relacionada a um evento político, decide compartilhá-la sem realizar qualquer tipo de verificação prévia. Essa atitude contribui para a propagação da desinformação. Em contrapartida, um jovem que tenha desenvolvido competências em educação midiática é capaz de analisar criticamente as informações, consultar fontes confiáveis, realizar um processo de busca da origem da imagem, reconhecer possíveis vieses e avaliar as consequências da divulgação antes de repassar o conteúdo. Esse processo formativo favorece não apenas uma relação mais consciente e ética com os meios de comunicação, mas também o fortalecimento do pensamento crítico e da responsabilidade digital.

Sob essa ótica, destaca-se o Guia da Educação Midiática, elaborado por Ana Cláudia Ferrari, Daniela Machado e Mariana Ochs (2020), que se consolidou como uma referência relevante para educadores e profissionais da área. A obra propõe práticas voltadas ao desenvolvimento da fluência digital, da participação responsável nos ambientes virtuais, da leitura crítica dos meios de comunicação e do enfrentamento à desinformação. As autoras enfatizam que a educação midiática não se restringe à capacidade de consumir conteúdos, mas representa um processo de formação cidadã, que envolve interpretação, reflexão e atuação ética no contexto digital.

O cidadão educado midiaticamente, ou seja, que sabe ler criticamente todas as informações que recebe, que utiliza corretamente as ferramentas de comunicação para fortalecer a sua autoexpressão e que participa de maneira consciente, ética e responsável do ambiente informacional, terá condições de exercer o seu direito fundamental à liberdade de expressão de forma plena”. (Ferrari; Machado; Ochs, 2020, p. 7).

É possível observar inúmeros benefícios decorrentes da implementação de uma educação midiática de qualidade voltada a crianças e jovens. Entre esses benefícios, destaca-se o desenvolvimento do pensamento crítico, uma vez que, ao serem estimulados, os estudantes tornam-se mais autônomos e preparados para lidar com o volume de informações ao qual estão expostos. Outro aspecto relevante é o conhecimento sobre seus direitos, já que a educação midiática oferece bases sólidas para a compreensão dos direitos individuais e coletivos no ambiente digital. Além disso, favorece a resolução de problemas, considerando que o mundo virtual apresenta inúmeros desafios. Portanto, com orientação adequada, os jovens aprendem a enfrentá-los de forma eficaz, criativa e ética.

Outro ponto importante é o respeito à diversidade nas redes sociais, o que contribui para uma convivência mais saudável e empática, pautada no respeito às diferenças e na valorização das limitações de cada indivíduo. Contudo, o cenário atual é marcado por um processo contínuo de desinformação e pela ausência de políticas eficazes de governança digital, e pela falta de uma legislação específica que delimite claramente o que constitui ou não crime no ambiente virtual. Essa lacuna normativa é particularmente preocupante em plataformas de jogos e vídeos, e, muitas vezes, carecem de regulação adequada e permitem o acesso irrestrito a conteúdos inadequados. Diante desse contexto, torna-se indispensável investir em processos educativos voltados ao uso consciente e seguro das tecnologias, preparando crianças e adolescentes para lidar com os riscos e desafios do espaço digital.

As autoras Ferrari, Machado e Ochs (2020) abordam como é possível realizar uma integração entre o conteúdo das disciplinas escolares, a educação midiática e o uso de tecnologias emergentes, como a inteligência artificial generativa. As autoras afirmam que “ao criar uma peça de mídia que atenda às expectativas de aprendizagem do currículo escolar, o aluno pode também desenvolver algumas habilidades essenciais da educação midiática: o letramento da informação, a autoexpressão e a fluência digital” (Ferrari *et al.*, 2020). Essa perspectiva reforça a importância da inserção da educação midiática no contexto escolar, permitindo que os alunos se tornem produtores conscientes e críticos de conteúdo, e não apenas consumidores passivos de informações.

Seguindo essa mesma linha, o autor David Buckingham (2022) analisa questões centrais relacionadas à educação midiática e à sua aplicação em uma sociedade moldada pelo capitalismo digital. O autor discute como as mídias, por meio de estratégias de persuasão e manipulação simbólica, exercem influência direta sobre o comportamento dos consumidores, estimulando o consumismo impulsivo desenfreado. Ele ainda defende que a educação midiática deve promover uma compreensão ampliada sobre o papel da mídia na sociedade contemporânea, de modo a formar cidadãos críticos, conscientes e capazes de analisar de forma reflexiva as dimensões sociais, políticas e econômicas do mundo digital.

De acordo com Buckingham (2022), o avanço tecnológico e a interconectividade global intensificaram a lógica do capitalismo digital, transformando profundamente os hábitos de consumo. As plataformas online utilizam algoritmos sofisticados para coletar e processar dados dos usuários, direcionando anúncios personalizados e explorando padrões de comportamento, com o objetivo de incentivar compras recorrentes. Essa dinâmica sustenta um modelo de satisfação imediata e consumo contínuo, reforçado por mecanismos como a gamificação, a

influência de criadores de conteúdo e a integração de compras nas redes sociais. Por essa via, o consumo torna-se quase automático, alimentado por estímulos constantes que buscam manter o indivíduo em permanente estado de desejo.

Nesse âmbito, a educação midiática desponta como uma ferramenta essencial para mitigar os efeitos do consumismo exacerbado promovido pelas mídias digitais. Ao estimular a análise crítica das mensagens publicitárias, a reflexão sobre os mecanismos de persuasão e a conscientização quanto às estratégias de manipulação algorítmica, ela contribui para a formação de cidadãos mais autônomos, críticos e responsáveis diante das complexas dinâmicas do mundo digital contemporâneo.

Retomando as considerações de Buckingham (2022), a educação midiática configura-se como uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento de uma compreensão crítica sobre as mídias em seus diversos formatos e plataformas. Tal competência representa um requisito essencial para o exercício pleno da cidadania na contemporaneidade e, por essa razão, deve ser reconhecida como um direito fundamental no âmbito do sistema educacional. Essa perspectiva reforça a necessidade de formar indivíduos capazes de compreender, de maneira profunda e reflexiva, o papel da mídia na sociedade, bem como suas implicações culturais, políticas e sociais.

O autor também argumenta que a educação midiática deveria constituir-se como uma disciplina estruturada no currículo escolar, voltada para ensinar as novas gerações a viver de forma consciente e ética no ambiente digital. Buckingham sustenta que a inserção sistemática dessa abordagem na prática pedagógica teria impacto significativo não apenas sobre os jovens, mas também sobre todas as gerações que mantêm contato com as tecnologias digitais, promovendo uma relação mais crítica, responsável e equilibrada com os meios de comunicação e com o universo virtual.

A alfabetização midiática não se restringe a saber usar determinados aparelhos, quer para acessar a mídia, quer para criar mensagens nela. Ela deve também implicar um entendimento crítico profundo de como a mídia funciona, como comunica, como representa o mundo, e como é produzida e usada. Entender a mídia hoje exige o reconhecimento da complexidade de formas modernas de “capitalismo digital”. E, se realmente queremos que os cidadãos sejam midiaticamente alfabetizados, precisamos de programas abrangentes, sistemáticos e duradouros de educação midiática como direito básico a todos os jovens (Buckingham, 2022, p.18).

Além do componente da educação midiática, é necessário compreender o contexto da comercialização da inteligência artificial generativa (IAG), considerando seus limites, desafios e potencialidades na produção de conteúdos em texto, imagem, áudio e vídeo. É importante analisar quais competências e habilidades são exigidas para o uso ético e consciente dessas

tecnologias, bem como refletir sobre como crianças e jovens devem ser educados midiaticamente para lidar com esses instrumentos. Embora estudos recentes do MIT Media Lab (2025) indiquem possíveis impactos negativos da dependência da IAG na produção textual, devido à redução do exercício cognitivo e ao consequente enfraquecimento das funções cerebrais, o fato é que a comercialização e o uso dessas tecnologias já fazem parte da realidade contemporânea. Por essa razão, torna-se imprescindível situá-las no contexto escolar e no processo educativo das novas gerações.

Segundo artigo publicado pela *Data Science Academy* (2024), a inteligência artificial generativa pode ser definida como um subcampo da IA voltado à criação de novos conteúdos, dados ou informações a partir de entradas pré-existentes. Diferentemente da inteligência artificial tradicional, que se limita à execução de tarefas predefinidas, a IAG é capaz de gerar textos, imagens, músicas e vídeos originais, por meio de algoritmos que aprendem padrões complexos. Para isso, utiliza redes neurais profundas, em especial as Redes Generativas Adversariais (GANs) e os modelos de linguagem natural, como o GPT, que possibilitam o reconhecimento de estruturas e a produção de novos conteúdos. Além da criação artística e textual, esses sistemas são amplamente empregados em mecanismos de recomendação e personalização de experiências digitais.

Vivemos uma era de aprendizado contínuo sobre as mídias e suas dinâmicas. Quanto maior o conhecimento sobre o funcionamento dessas plataformas e quanto mais se estabelecer o elemento crítico sobre o *modus operandi* da IA generativa, mais é possível extrair delas benefícios para o desenvolvimento pessoal e profissional. Nesse cenário, a educação midiática desde os primeiros contatos com o ambiente digital torna-se essencial. A inteligência artificial generativa, ao oferecer novas formas de criar e consumir conteúdos, reintroduz o debate sobre a importância da educação midiática em um contexto tecnológico ampliado (Ochs et al, 2020). Por meio dela, por exemplo, um estudante pode compreender melhor os processos de criação e edição de mídia, gerando exemplos de textos, imagens e outros materiais. A IAG também pode ser usada para personalizar recursos didáticos, adaptando-os às necessidades e dificuldades de cada aluno.

Entretanto, o uso indiscriminado dessa tecnologia para atividades cognitivas básicas, como a escrita e o raciocínio, pode comprometer o desenvolvimento do pensamento crítico e autônomo, levando à acomodação intelectual e à dependência de respostas automatizadas. Essa prática tende a reduzir a criatividade e o esforço cognitivo humano. No entanto, conforme apontado pelo MIT (2025), quando utilizada após atividades de elaboração e reflexão, a IAG

pode auxiliar na retenção e na compreensão profunda de determinados temas. Apesar dos riscos associados à dependência tecnológica, a inteligência artificial já exerce papel relevante na produção de conteúdos digitais, inclusive nas redes sociais, onde estimula o consumo excessivo e contínuo, fenômeno que tem sido identificado como “brain rot”, caracterizado pela perda de foco e pela exposição constante a estímulos visuais.

No campo da educação, Migliavacca (2023) realizou um experimento baseado no uso predominante da inteligência artificial na criação de um livro, com o intuito de evidenciar as diferenças entre a produção textual humana e a máquina. No Brasil, pesquisa semelhante foi conduzida por Márcio Carneiro (2023), que também demonstrou as particularidades do texto gerado por IA, de modo a observar diferenças no estilo discursivo e na organização textual. Todavia esses estudos evidenciam a necessidade maior de se refletir sobre questões como autoria, originalidade e direitos autorais no uso de ferramentas automatizadas de escrita.

Migliavacca (2023) destaca, ainda, a importância de educar crianças e jovens para que possam navegar pelas mídias de forma ética e responsável, reforçando o papel da educação midiática no desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e participação ativa social. No mesmo sentido, Hobbs (2020), Buckingham (2022) e Timponi (2024) argumentam que a educação midiática deve incentivar a participação ativa dos estudantes na criação e disseminação de conteúdos digitais, fortalecendo sua capacidade crítica e engajamento social. Esses autores também enfatizam a necessidade de ensinar habilidades analíticas que permitam avaliar a veracidade e a credibilidade das informações consumidas, reafirmando a relevância da educação midiática para a formação de cidadãos conscientes na era digital.

Nessa lógica, é possível afirmar que a produção de conteúdo informativo em ambientes digitais, aliada à educação midiática e ao uso responsável da inteligência artificial generativa (Ochs, 2020), pode alcançar um público amplo e diversificado. Tal integração é fundamental para preparar as novas gerações, especialmente a geração alpha, para os desafios de um mundo altamente digitalizado, proporcionando-lhes competências para atuar como consumidores e produtores de mídia críticos, criativos e éticos.

A era digital, contudo, impõe desafios significativos à educação midiática para a IA, sobretudo pela disseminação acelerada de informações e pela sofisticação dos mecanismos de manipulação. O excesso de conteúdo disponível e a dificuldade em distinguir fontes confiáveis de não confiáveis demandam dos cidadãos um nível mais elevado de alfabetização algorítmica. Além disso, os algoritmos das plataformas digitais frequentemente reforçam tendências e criam bolhas informativas, restringindo o acesso a diferentes perspectivas e comprometendo o

pensamento plural e reflexivo (Santini, 2020; Pariser, 2011). Os influenciadores digitais e a viralização de conteúdos não verificados intensificam esse problema, tornando essencial uma abordagem educacional que prepare os indivíduos para navegar de forma autônoma, crítica e responsável nesse ambiente complexo.

Apesar dessas dificuldades, o contexto digital também oferece oportunidades valiosas para o fortalecimento da educação midiática. O acesso à informação, as novas metodologias de ensino interativo e as ferramentas tecnológicas de verificação e aprendizado oferecem meios para promover a reflexão crítica e o engajamento cidadão. Plataformas educacionais, cursos online e redes colaborativas permitem experiências de aprendizagem que unem teoria e prática, estimulando a criação de conteúdos de qualidade e o debate informado. Quando bem direcionadas, essas oportunidades transformam a educação midiática em um dos pilares da formação de sujeitos conscientes, éticos e preparados para lidar com os desafios da comunicação digital contemporânea.

3.1.1. Privacidade dos dados, criatividade e cocriação

Para iniciar a discussão sobre a privacidade dos dados, a criatividade e o processo de co-criação e autoria, é necessário destacar a relevância da proteção de dados na era digital, que se consolidou como um dos pilares fundamentais para garantir a privacidade e a segurança das informações pessoais. Com o avanço das tecnologias e a expansão do uso de plataformas digitais, tornou-se evidente a necessidade de estabelecer normas que assegurem o direito dos usuários quanto à coleta, armazenamento e tratamento de seus dados. Nesse panorama, legislações como a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), no Brasil, e o Regulamento Geral de Proteção de Dados (GDPR), na União Europeia, representam importantes marcos regulatórios ao estabelecer limites ao uso indevido de informações pessoais, reforçando a autonomia e o controle dos cidadãos sobre seus próprios dados. Além de proteger contra abusos institucionais, essas normas fortalecem a confiança dos indivíduos no ambiente digital e contribuem para o uso ético da tecnologia.

A relevância da proteção de dados ultrapassa a esfera legal, estendendo-se ao campo da segurança cibernética e da responsabilidade individual. A prevenção de fraudes, invasões de privacidade e vazamentos de informações sensíveis depende tanto de práticas seguras como o uso de senhas fortes, autenticação em duas etapas e atualização de sistemas quanto à conscientização dos usuários. Paralelamente, empresas e organizações têm investido em criptografia e mecanismos de defesa digital, assegurando que os dados de seus clientes

permaneçam protegidos contra acessos indevidos. Assim, a proteção de dados se configura não apenas como uma obrigação jurídica, mas também como um requisito essencial para o avanço tecnológico responsável e ético.

Contudo, mesmo com a existência de legislações e órgãos reguladores, como a Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD), ainda persistem lacunas na fiscalização e na aplicação das normas. Um estudo recente da Fundação Getúlio Vargas (2025) aponta que, embora a LGPD tenha representado um avanço significativo, a ausência de mecanismos de controle efetivo sobre grandes empresas de tecnologia favorece o uso indevido de dados pessoais para fins comerciais, em desrespeito aos princípios de transparência e consentimento. Além disso, o Marco Legal da Inteligência Artificial, ainda em tramitação, e o debate sobre a regulação das plataformas digitais refletem o esforço em adaptar a legislação às novas realidades tecnológicas, mas também evidenciam os desafios de acompanhamento das inovações em tempo real.

Outro aspecto central relacionado à era digital é a proteção dos direitos autorais e da propriedade intelectual. O conceito de *copyright* garante o reconhecimento da autoria e a valorização da produção criativa, evitando plágios, manipulações e usos indevidos de obras intelectuais. Entretanto, o advento da inteligência artificial generativa (IAG) capaz de criar textos, imagens e músicas com base em vastos bancos de dados trouxe novos dilemas éticos e jurídicos. Conforme apontam Timponi e Barros (2025), a utilização de conteúdos protegidos sem autorização nos processos de treinamento dessas tecnologias suscita questionamentos sobre a autoria e a remuneração de artistas, escritores e criadores cujas obras são reproduzidas ou reinterpretadas sem consentimento. Assim, torna-se urgente o desenvolvimento de marcos regulatórios específicos que equilibrem a inovação tecnológica com a preservação dos direitos autorais.

Nos Estados Unidos, por exemplo, não é permitido o registro comercial de logotipos produzidos inteiramente por IAG, já que os modelos de linguagem e imagem (como os *Large Language Models* e *Small Language Models*) se baseiam em informações pré-existentes, recombinao elementos de obras anteriores. Tal processo pode gerar resultados esteticamente semelhantes aos de autores e artistas humanos, levantando o debate sobre a originalidade e o direito de autoria. Empresas desenvolvedoras de IAG, como a OpenAI, defendem que o produto gerado por IA não configura violação de *copyright*, pois não se trata de uma cópia literal, mas de uma criação derivada da junção de elementos que são semelhantes, mas não iguais. Essa

justificativa, no entanto, tem sido alvo de contestação em processos internacionais, reavivando a discussão sobre a autoria no contexto digital.

Esse debate remete às reflexões de Roland Barthes (1967) em “A Morte do Autor”, obra que desconstrói a centralidade da figura autoral ao propor a autonomia do texto e o papel interpretativo do leitor. No cenário digital contemporâneo, marcado pela remixagem, pela cocriação e pela circulação colaborativa de conteúdos, as ideias de Barthes ganham nova relevância. Fenômenos como memes, *fan fictions* e adaptações multimídia demonstram a multiplicidade de vozes e a fluidez das autorias nas redes, tornando o texto um espaço coletivo de criação. Essa perspectiva se conecta diretamente ao impacto das tecnologias de IAG, que, ao gerarem conteúdo de forma autônoma, expandem a noção de autoria para além da figura humana individual. Todavia, quem seria o autor de uma imagem produzida a partir de um prompt que consulta um banco de dados?

Michel Foucault (1969), em sua análise sobre “a função do autor”, também oferece uma lente crítica para compreender esse fenômeno. O filósofo argumenta que o autor não é apenas um sujeito criador, mas uma função discursiva que regula e organiza os textos de acordo com o contexto histórico e social. A partir dessa concepção, a autoria se torna uma construção dinâmica, sujeita a transformações culturais e tecnológicas, que parte de remixagens de referências culturais. No caso da IA generativa, essa função se desloca novamente: o texto ou a obra passa a ser resultado de uma rede de interações entre dados, algoritmos e usuários, evidenciando a descentralização do criador humano, porém embasada nas criações prévias feitas por artistas humanos.

Assim, ao reunir as perspectivas de Barthes, Foucault e os estudos contemporâneos sobre IA, compreende-se que a produção digital inaugura uma nova etapa na história da autoria. O discurso deixa de ser monopólio de um sujeito e passa a circular de maneira coletiva, automatizada e interconectada. Essa transformação, embora promissora do ponto de vista criativo, exige reflexão crítica sobre ética, originalidade e responsabilidade. A descentralização proposta por Foucault ganha nova dimensão diante da inteligência artificial: o desafio contemporâneo não é apenas entender quem cria, mas também como, por que e com quais implicações sociais e culturais essas criações circulam no espaço digital.

Essa discussão revela um dos dilemas centrais da contemporaneidade: a transformação da criatividade e a reconfiguração do conceito de autoria diante do avanço das tecnologias digitais e da inteligência artificial. A utilização da IA no campo artístico e intelectual suscita tensões entre a preservação do valor autoral e a abertura para novas possibilidades de criação.

De um lado, há o receio de que a automação e a replicação de conteúdos comprometam a autenticidade e a valorização do trabalho humano; de outro, reconhece-se que essas ferramentas ampliam o acesso à produção cultural, democratizam os meios de criação e estimulam formas inovadoras de expressão.

Esse cenário nos coloca diante da necessidade de um equilíbrio entre inovação tecnológica e proteção dos direitos autorais, assegurando que o avanço das máquinas não sufoque o reconhecimento humano, mas, ao contrário, o potencialize. O debate sobre *copyright* e IA, ainda em constante evolução, evidencia a urgência de marcos regulatórios que conciliam ética, transparência e incentivo à criatividade. Mais do que uma questão jurídica, trata-se de um desafio cultural e filosófico que redefine a maneira como compreendemos a autoria, a originalidade e o papel da tecnologia na mediação do conhecimento e da arte.

Assim, torna-se imprescindível refletir sobre os aspectos éticos envolvidos na criação e uso da inteligência artificial, especialmente no que tange à autoria e à responsabilidade intelectual, tema que será aprofundado na seção seguinte.

3.1.2. Fundamentos e legislação: ética na IA e autoria

De acordo com o autor Luciano Floridi (2024), o desenvolvimento ético da inteligência artificial deve estar fundamentado em valores que promovam o bem comum, o respeito à dignidade humana e a sustentabilidade das relações sociais e ambientais. O autor propõe que a IA não seja apenas eficiente do ponto de vista técnico, mas também moralmente aceitável e socialmente justa. Para ele, a verdadeira inovação tecnológica só se consolida quando é acompanhada de uma reflexão ética capaz de orientar o seu uso em prol da coletividade. Assim, a ética aplicada à IA não se resume a um conjunto de normas restritivas, mas a um compromisso ativo com a responsabilidade, a transparência e a equidade.

O autor também ressalta que a implementação da inteligência artificial deve seguir o princípio da *accountability*, ou seja, a capacidade de prestar contas de suas ações e decisões garantindo que desenvolvedores, empresas e governos sejam responsabilizados por eventuais impactos negativos causados pelos sistemas automatizados. Além disso, Floridi defende o conceito de “infosfera sustentável”, que compreende o ambiente digital como um ecossistema que deve ser preservado e cultivado de forma ética e responsável, de modo que as interações entre humanos e máquinas contribuam para o desenvolvimento de uma sociedade mais justa e consciente.

Assim, percebe-se que o pensamento de Floridi amplia o debate sobre a ética na inteligência artificial ao integrá-la a uma visão humanista e ambiental, propondo uma tecnologia voltada não apenas para a eficiência e o lucro, mas para o fortalecimento dos valores humanos e o equilíbrio social. Essa perspectiva reforça a necessidade de alinhar inovação e moralidade, para que a IA seja um instrumento de progresso ético e não de desigualdade ou manipulação.

No que se refere à ética e à autoria na inteligência artificial, um workshop conduzido por Timponi e Barros (2025), desenvolvido como parte das atividades formativas do Observatório de IA na Mídia Educação, do Laboratório de Mídias Digitais da UERJ, coordenado pela Professora Dra. Fátima Regis, projeto no qual as pesquisadoras fazem parte, abordou diferentes perspectivas sobre a produção e o controle de conteúdos digitais por sistemas de IA, incluindo a importância do respeito à autoria.

Todavia, empresas de LLMs como a OpenAI, em uma contramedida, defendem políticas de *copyright* fundamentadas no princípio do “uso aceitável” (*fair use*), que permite a utilização de materiais protegidos por direitos autorais sem autorização prévia quando empregados para fins de inovação, educação ou benefícios sociais. De acordo com a empresa, “a restrição ao acesso a esses dados poderia comprometer o desenvolvimento tecnológico e limitar o potencial da inteligência artificial”.

Por outro lado, criadores e detentores de direitos autorais - incluindo empresas de mídia e artistas individuais - argumentam que a utilização de suas obras sem consentimento causa prejuízos financeiros e apropriação indevida. Em vista disso, vale lembrar que a OpenAI e outras LLMs como Gemini vêm enfrentando diversos processos legais relacionados a esse tipo de uso, como apropriação indevida de conteúdos de jornais, conteúdos artísticos, evidenciando a complexidade do debate, que envolve aspectos éticos, jurídicos e econômicos e busca equilibrar inovação tecnológica e respeito aos direitos intelectuais (Timponi, Barros, 2025).

No âmbito regulatório, a ética da IA também tem se consolidado como uma pauta global. No Brasil, embora ainda não exista uma legislação específica, o Marco Regulatório da Inteligência Artificial, aprovado pelo Senado Federal, representa avanço significativo para a governança da tecnologia. Esse marco define diretrizes para o desenvolvimento e aplicação responsável da IA, de modo a garantir maior transparência, segurança jurídica e proteção de direitos fundamentais, além de estabelecer parâmetros éticos para o uso da tecnologia e minimizar riscos como discriminação algorítmica, uso indevido de dados e ausência de responsabilização em decisões automatizadas.

Na Europa, o tema também tem sido prioritário, com a aprovação do *Artificial Intelligence Act* (AI Act) pela União Europeia. A legislação classifica os sistemas de IA conforme o nível de risco que representa, impondo restrições a tecnologias de alto risco, como reconhecimento facial em espaços públicos, e exigindo transparência na operação de modelos avançados. O AI Act determina ainda que sistemas de IA permitam supervisão humana e intervenção imediata em situações críticas, refletindo o compromisso europeu com o desenvolvimento ético e seguro da inteligência artificial, equilibrando proteção aos direitos fundamentais e incentivo à inovação tecnológica.

Além do debate regulatório, a ética para a IA envolve a necessidade de transparência e de reconhecimento das contribuições humanas, garantindo que artistas, escritores e outros criadores não sejam ofuscados por produções automatizadas, elemento difícil de ser defendido, ao considerarmos que a maioria das empresas *big techs* se defendem ao não abrirem seus modelos de negócio com a alegação do sigilo industrial, impedindo o abrir da caixa preta da IA, demonstrando a opacidade de seu *modus operandi*.

Portanto, neste embate, o equilíbrio entre inovação tecnológica e preservação da autoria requer diretrizes que valorizem a criatividade humana e o respeito à autoria, mas também um elemento de experiências artísticas para o artista digital. Assim sendo, a discussão ética sobre inteligência artificial não pode restringir-se apenas a marcos regulatórios e princípios normativos, sendo necessário compreender também as transformações conceituais que a IA impõe às noções de autoria, criação e criatividade.

Diante disso, os estudos de Lev Manovich e Emanuelli Arielli (2024) no livro *Artificial Aesthetics: generative AI, art and visual media* oferecem uma contribuição relevante ao problematizar os fundamentos culturais e estéticos que sustentam o debate contemporâneo sobre ética na IA.

Manovich (2024), em capítulo que debate definição tradicional de artista e criador, argumenta que a criatividade, historicamente atribuída à intenção humana individual, passa a ser reinterpretada na era da inteligência artificial. A produção estética mediada por algoritmos desloca o foco da autoria como expressão subjetiva para critérios como novidade, complexidade e reconhecimento social. Essa mudança conceitual dialoga diretamente com a ética proposta por Floridi (2024), ao evidenciar que sistemas tecnicamente eficientes podem gerar impactos culturais e simbólicos profundos, exigindo responsabilidade moral mesmo na ausência de intencionalidade consciente por parte da máquina.

Já em capítulo 4 que debate a crítica aos mitos românticos da criatividade, Manovich relativiza ideia de genialidade individual como uma construção histórica e cultural. Essa perspectiva contribui para o debate ético ao revelar que a resistência à autoria algorítmica muitas vezes não decorre de falhas técnicas, mas de valores simbólicos arraigados. Tal constatação é relevante para a formulação de políticas de *copyright* e uso aceitável, pois evidencia que o conflito entre inovação tecnológica e direitos autorais não é apenas jurídico, mas também cultural e ético.

Em seguida, no capítulo 8, a autora Emanuele Arielli complementa essa análise ao discutir a passagem da inteligência artificial de mera ferramenta para agente criativo percebido socialmente. Embora a IA não possua intenção moral ou consciência, a atribuição de autoria pelo público influencia a experiência estética e o valor da obra. Essa percepção reforça a importância do princípio da *accountability* defendido por Floridi (2024), uma vez que, mesmo diante de sistemas automatizados, é imprescindível identificar responsáveis humanos desenvolvedores, empresas e instituições pelos efeitos sociais, econômicos e culturais das produções geradas.

Dessa maneira, a articulação entre Manovich, Arielli e Floridi permite compreender que a ética da inteligência artificial envolve não apenas regras e legislações, mas também a forma como a sociedade interpreta criatividade, autoria e responsabilidade. Essa abordagem é coerente com os avanços regulatórios observados tanto no contexto brasileiro quanto europeu, nos quais a exigência de transparência, supervisão humana e proteção de direitos fundamentais reconhece que a IA opera dentro de uma infosfera que deva ser eticamente sustentável.

3.1.3. A reconfiguração da práxis artística e educacional na era da Inteligência Artificial: entre a techné e a sensibilidade humana (conceito de arte híbrida)

A evolução das artes em interfaces tecnológicas emergentes não representa apenas uma sucessão de inovações instrumentais, mas uma profunda reconfiguração nas dinâmicas socioculturais e nos meios de produção simbólica. Ao retomar a premissa de Walter Benjamin (1970) no texto a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica, embora atualmente em outro contexto cultural e comercial de disponibilização de modelos de inteligência artificial generativa, compreende-se que a materialidade da arte e seus meios de produção são índices genuínos das condições sociais de uma época.

Por conseguinte, a Inteligência Artificial (IA) emerge como o meio de produção contemporâneo que desloca a técnica da época da Revolução Industrial de uma posição passiva para a de um agente ativo nos processos de produção cultural e cognitiva. A natureza dessa tecnologia, conforme postula Lucia Santaella (2018; 2024), transcende a execução de tarefas computacionais para atuar como uma interface que mimetiza capacidades cognitivas humanas, tais como o reconhecimento de padrões e a tomada de decisão.

No entanto, é importante distinguir a operação algorítmica da inteligência subjetiva humana. Enquanto a IA opera sob a lógica da probabilidade estatística e do *machine learning*, a criatividade humana permanece ancorada em dimensões insubstituíveis: a intuição, a memória afetiva, a imaginação moral e o processo de construção de insights a partir da experiência.

Essa distinção fundamenta a noção de co-criação ou hibridismo autoral. Refutando visões apocalípticas de substituição do artista pela máquina, autores como Manovich e Arielli (2024) argumentam que a IA reorganiza a relação entre criador e ferramenta. A autoria, para eles, não se dissolve no algoritmo, mas se transforma em um processo de “curadoria e direção intelectual”, onde o “comando textual” (prompt) torna-se o vetor criativo que orienta a *techné* e o complemento de referências e bases de insumos de materiais produzidos pela arte humana, dão o tom e completam o processo de criação com intencionalidade artística, referências históricas e de estilo do autor.

Assim, para Santaella, a produção de um livro ilustrado por IA não é um fenômeno automático, mas uma manifestação da poíesis humana — o ato de fazer emergir o novo — mediada por escolhas conscientes, valores éticos e intencionalidade pedagógica.

No cenário da convergência midiática descrito por Kamal Sinclair (2018), essa hibridização assume contornos urgentes na formação das novas gerações. Adolescentes da geração alpha, imersos em ecossistemas digitais que modulam sua percepção de forma fragmentada e dinâmica, exigem uma educação midiática que ultrapasse o uso instrumental dos dispositivos. A educação, portanto, deve apropriar-se da estética da IA para desenvolver a autonomia crítica, capacitando o sujeito a interpretar as mediações invisíveis dos algoritmos que organizam seu cotidiano.

Diante desse quadro, a arte mediada pela IA assume uma função estratégica e social, distanciando-se do mero entretenimento para tornar-se um recurso pedagógico e memorialístico. Ao integrar a sensibilidade humana e a doutrina ética a ferramentas generativas, é possível democratizar processos criativos e comunicar valores complexos — como empatia, solidariedade e responsabilidade digital — por meio de linguagens visuais acessíveis e lúdicas.

Portanto, a articulação entre as tecnologias emergentes e a sensibilidade humana revela que a IA, sob interrogação permanente, não deve ser vista como um fim em si mesma, mas como uma extensão das possibilidades expressivas do sujeito. A centralidade do processo permanece no humano, a quem cabe a tarefa ética de orientar a inovação técnica para a promoção do bem-estar social e o desenvolvimento consciente das subjetividades contemporâneas.

Assim, a ética aplicada à autoria na inteligência artificial exige um equilíbrio entre inovação tecnológica e valorização das contribuições humanas, assegurando que sistemas automatizados não obscurecem a criatividade humana nem fragilizam os princípios de justiça, dignidade e responsabilidade social.

Nesse cenário, também é pertinente considerar orientações complementares, como as oferecidas pela doutrina espírita, que podem servir como referência ética e moral para o público infantil diante da cultura das plataformas digitais.

3.2. A doutrina espírita como elemento de orientação para o público infantil

Para compreender de que maneira a doutrina espírita pode servir como instrumento de orientação para a geração alpha em meio à cultura digital, é necessário retomar alguns elementos históricos do termo popular Espiritismo. Conforme Stoll (2003), a doutrina espírita teve início no Brasil em meados do século XIX, com a chegada dos primeiros imigrantes europeus ao Rio de Janeiro, em 1865.

No entanto, a prática da doutrina já se encontrava estabelecida nos países de origem, especialmente na França, cerca de duas décadas antes, sendo os chamados fenômenos das “mesas girantes” atrativos em encontros sociais da época, sobretudo entre a nobreza, o que contribuiu para a disseminação dos relatos sobrenaturais para outras regiões.

O principal propagador da doutrina foi Hippolyte Léon Denizard Rivail, que passou a adotar o pseudônimo Allan Kardec após relato de contato mediúnico no qual lhe fora revelado que, em uma vida anterior, teria sido um celta chamado Allan Kardec. Por volta de 1855, Kardec demonstrou grande interesse pelo Espiritismo, testemunhando os fenômenos das mesas girantes e dedicando-se a investigar essas manifestações sob uma perspectiva científica. Após anos de estudo, registrou suas observações sobre os fenômenos espirituais, relatando sua iniciação na compreensão e apreciação das manifestações mediúnicas. A respeito das mesas girantes, Kardec (1861) afirma:

Quanto às pessoas criteriosas e observadoras, o que as fez desprezar as mesas girantes foi que, tendo visto nascer delas algo sério, destinado a prevalecer, passaram a ocupar-se com as consequências a que o fenômeno dava lugar, bem mais importantes em seus resultados. Seja como for, as mesas girantes representarão sempre o ponto de partida da Doutrina Espírita e, por essa razão, devemos algumas explicações sobre elas, tanto mais que, mostrando os fenômenos na sua maior simplicidade. O estudo das causas que os produzem ficará facilitado e, uma vez firmada, a teoria nos fornecerá a chave para a decifração dos efeitos mais complexos. (Kardec, 1861, p.92).

Após aprofundar seus estudos sobre a doutrina e participar de numerosas sessões mediúnicas, Allan Kardec publicou, em 18 de abril de 1857, a obra intitulada *O Livro dos Espíritos*, considerada o marco inaugural do Espiritismo enquanto doutrina sistematizada. O livro representou uma abordagem inovadora sobre a vida após a morte, diferenciando-se das interpretações religiosas vigentes na época. Esta obra consolidou a codificação da doutrina espírita, estabelecendo as bases para toda a literatura kardequiana subsequente e configurando-se como a obra fundadora do Espiritismo.

No Brasil, a divulgação da doutrina espírita ocorreu de maneira significativa por meio da atuação de médiuns psicógrafos, que desempenharam papel central na disseminação e aceitação da doutrina. Destaca-se Luís Olímpio Teles de Menezes, jornalista, professor e funcionário da Biblioteca Pública da Bahia, responsável por organizar, em Salvador, a primeira sessão espírita do país, em 17 de setembro de 1865, bem como por fundar o primeiro centro espírita brasileiro, denominado Grupo Familiar do Espiritismo. Menezes também traduziu diversas obras espíritas para o português e contribuiu para a propagação da doutrina ao lançar, em 1869, o primeiro jornal espírita brasileiro, *O Écho d'Além-Túmulo*.

A popularização do espiritismo no país foi ainda ampliada por outros médiuns de destaque, tais como Adolfo Bezerra de Menezes, José Pedro de Freitas (conhecido como Zé Arigó), Francisco Cândido Xavier e Divaldo Pereira Franco, entre diversos outros, que seguiram os princípios e o modelo disciplinar estabelecido pela doutrina. Para facilitar a compreensão, o **Quadro 2** apresenta alguns dos principais nomes citados no trabalho, bem como, da doutrina espírita e suas respectivas contribuições para a disseminação do Espiritismo no Brasil e de princípios e valores, como o equilíbrio emocional, que serão destacados na produção do e-book.

Quadro 2 - Principais nomes no Espiritismo

Nome	Período de Vida	Principais Contribuições
------	-----------------	--------------------------

Joanna de Ângelis (Espírito – psicografia de Divaldo Franco)	Século XX–XXI (comunicações mediúnicas)	Autora espiritual da série Psicologia Espírita; obras sobre ansiedade, autoconhecimento, autoestima e equilíbrio emocional.
Emmanuel (Espírito – psicografia de Chico Xavier)	Século XX	Obras sobre disciplina mental, responsabilidade moral, ética e consequências das escolhas.
André Luiz (Espírito – psicografia de Chico Xavier e Waldo Vieira)	Século XX	Série A Vida no Mundo Espiritual aborda vibração mental, sofrimento psicológico e equilíbrio emocional.
Divaldo Pereira Franco	1927–2025	Palestras e livros sobre saúde emocional, ansiedade, convivência social e educação moral.
Rossandro Klinjey	1977	Psicólogo e educador; especialista em bullying, cyberbullying e educação emocional.
Eurípedes Barsanulfo	1880–1918	Educador espírita; modelo pedagógico baseado em empatia, moral e cuidado emocional.
Hermínio C. Miranda	1920–2013	Obras sobre comportamento humano, influência mental e sofrimento psicológico.
Léon Denis	1846–1927	Obras sobre autotransformação moral, superação do sofrimento e educação do espírito.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em estudos sobre a doutrina Espírita (2025).

Com base nas informações apresentadas, é possível perceber a relevância da educação e da informação para a doutrina espírita, uma vez que fornecem conhecimento, orientação e um caminho para o desenvolvimento moral e espiritual. O espiritismo assenta-se em três pilares: ciência, filosofia e religião, tendo como objetivos o aperfeiçoamento da humanidade, a evolução espiritual e a compreensão da realidade. As bases codificadas por Allan Kardec estruturam-se em princípios fundamentais, tais como: a existência de Deus, a imortalidade da alma, a reencarnação, a mediunidade, a lei de causa e efeito, a pluralidade dos mundos

habitados, a caridade e o amor ao próximo, os quais orientam tanto a prática quanto a reflexão filosófica de seus adeptos.

Para fins deste estudo serão destacados dois desses princípios, considerando sua relevância na orientação da geração alpha frente aos desafios relacionados ao uso excessivo de telas. O primeiro é a reencarnação, segundo a qual o espírito passa por múltiplas existências corpóreas com o propósito de evoluir moral e intelectualmente. O segundo é a lei de causa e efeito, conhecida também como karma, que estabelece que nossas ações produzem consequências que repercutem em nossa vida presente e futura. A respeito, Pires (2008) afirma que “a morte substitui umas gerações por outras e cada nova geração é herdeira da cultura elaborada pela anterior. Recebe essa herança através da educação e a reelabora segundo suas novas disposições, sua nova maneira de encarar o mundo”. Tal reflexão evidencia a ênfase que a doutrina espírita confere à educação como instrumento essencial para a formação de indivíduos conscientes, responsáveis e espiritualmente desenvolvidos.

A doutrina espírita também destaca a importância da educação moral e espiritual desde a infância, estimulando o desenvolvimento de valores como: caridade, respeito, honestidade e compaixão. Quando confrontados com problemas contemporâneos, como *cyberbullying*, ansiedade e depressão fenômenos entre os quais a literatura já indica correlação significativa (Maia, 2025), os princípios espíritas oferecem diretrizes práticas: a educação moral promove o senso ético e a responsabilidade nas ações, prevenindo comportamentos nocivos no ambiente digital; a evolução espiritual incentiva o autoconhecimento e a compreensão das leis universais, permitindo às crianças avaliar as consequências de suas atitudes e agir de forma justa.

A aplicação da lei de causa e efeito contribui para que os jovens enfrentem os desafios cotidianos com resiliência e discernimento, compreendendo que a vida é um contínuo processo de aprendizado e que cada ato gera consequências futuras. Paralelamente, o princípio do amor ao próximo fortalece a empatia, a solidariedade e o respeito, elementos essenciais para a construção de relações saudáveis e harmoniosas, tanto no ambiente físico quanto no virtual. Desse modo, os ensinamentos espíritas promovem responsabilidade social e consciência emocional, incentivando comportamentos que favorecem a convivência coletiva e a valorização do bem comum.

O *Livro dos Espíritos* ressalta, a respeito do comportamento humano: “benevolência para todos, indulgência para as imperfeições dos outros e perdão para as ofensas” Kardec (2024), reforçando que a prática da caridade e da tolerância deve guiar as interações humanas. No mesmo sentido, o capítulo VII, Lei da Sociedade, enfatiza que a evolução individual ocorre

em conjunto com a coletividade, destacando que o cuidado com o próximo e a responsabilidade pelos próprios atos são essenciais para a vida social, inclusive no ambiente digital, onde ações hostis podem gerar danos significativos.

A doutrina espírita, portanto, incentiva a prática da tolerância, da compreensão e do autoconhecimento como caminhos para a evolução espiritual, salientando que o exemplo pessoal é mais eficaz na transformação do que na cobrança ou imposição. A compreensão da lei da ação e reação permite perceber que nossas ações, seja no mundo físico ou virtual, geram consequências que afetam tanto quem recebe quanto quem pratica esses atos. Nessa conjuntura, Emmanuel, psicografado por Francisco Cândido Xavier (1958), reforça a importância de atitudes conscientes e responsáveis como instrumentos para o crescimento moral e espiritual dos indivíduos.

Todos somos compulsoriamente envolvidos na onda mental que emitimos de nós, em regime de circuito natural. Categorizamo-nos bons ou maus, conforme o uso de nossos sentimentos e pensamentos, que, no fundo, constituem cargas de energia eletromagnética, com as quais ferimos ou acalentamos, ajudamos ou prejudicamos, utilizamos ou destruímos, e que voltam, invariavelmente, a nós mesmos, impregnadas dos recursos felizes ou infelizes com que lhes marcamos a rota. Quando coléricos e irritados, agressivos e ásperos para com os outros, criamos por atividade reflexa o desalento e a intemperança, a crueldade e a secura para nós mesmos, e, quando generosos e compreensivos, prestimosos e úteis para com aqueles que nos cercam, criamos, conseqüentemente, a alegria e a tranquilidade, a segurança e o bom ânimo para nós próprios. Responde-nos à vida em todas as coisas e em todas as criaturas. (Xavier, 1958, p.26).

Ao refletirmos sobre os grandes nomes do espiritismo e suas contribuições para o entendimento da existência humana, torna-se evidente a relevância da lei de causa e efeito no cotidiano e as possíveis aplicações no contexto deste trabalho. Tal princípio, segundo a doutrina espírita, orienta que toda ação gera uma reação correspondente, configurando um processo contínuo de aprendizado e evolução moral. Por essa via, as escolhas realizadas em diferentes esferas da vida, incluindo hábitos alimentares, estilo de vida e comportamento emocional, influenciam diretamente a saúde física e espiritual do indivíduo.

A lei de causa e efeito, nessa mesma linha, enfatiza a responsabilidade individual sobre as próprias escolhas, apontando que cada desequilíbrio físico é também uma oportunidade de reequilíbrio espiritual. *O Livro dos Espíritos* discute amplamente questões relacionadas à vida, à evolução da alma e ao propósito das provas humanas, apresentando uma visão integradora da saúde física e moral. Essa abordagem permite compreender que o excesso, seja ele material, emocional ou alimentar, pode gerar consequências prejudiciais à existência e comprometer o progresso espiritual, o que inclui nesse processo o vício das telas e o comportamento no ambiente digital.

A vida, sob a ótica espírita, é uma jornada contínua de aprendizado e evolução, e a crença na reencarnação reforça que as dificuldades como ansiedade, depressão ou desequilíbrios emocionais constituem oportunidades de crescimento espiritual. Essa compreensão confere sentido e esperança diante dos desafios, estimulando a resiliência e a fé na superação. Assim, o autoconhecimento surge como ferramenta indispensável para identificar as causas espirituais e emocionais das enfermidades, transformando pensamentos e condutas, de modo a promover cura e bem-estar.

O Espiritismo ensina que a dor é transitória e possui valor pedagógico, conduzindo o indivíduo à reflexão e ao aperfeiçoamento. Por meio da fé, do estudo, da prática do bem e da busca por tratamento adequado, torna-se possível superar estados de sofrimento emocional e reencontrar o propósito existencial. Essa visão integradora entre corpo, mente e espírito fortalece a compreensão de que o verdadeiro equilíbrio humano resulta da harmonia entre os princípios morais e as atitudes cotidianas, favorecendo não apenas a saúde física, mas a plenitude espiritual.

No artigo *A abordagem espírita da depressão*, a autora Erika Silveira diz:

Pelo ângulo espiritual, a culpa, o remorso, a mágoa e o ressentimento levam a pessoa a estados depressivos, podendo causar o desenvolvimento de doenças psicossomáticas e até mesmo câncer. Portanto, o amor e o perdão que a doutrina espírita tanto nos ensina são sentimentos também preventivos (Silveira, 2024).

O corpo físico, segundo o Espiritismo, é um instrumento sagrado de aprendizado e evolução espiritual. Ao adotar hábitos autodestrutivos, o indivíduo compromete não apenas seu progresso espiritual, mas também causa sofrimento a si mesmo e àqueles que o cercam (Kardec, 1997).

Diante disso, o Espiritismo convida à reflexão sobre as próprias escolhas e atitudes, incentivando o cultivo do equilíbrio e do bem-estar em todas as dimensões da vida. Sob essa perspectiva, é possível aproximar os princípios da doutrina espírita dos desafios enfrentados pela geração alpha, especialmente no que diz respeito à compreensão da importância da moderação e à prevenção dos excessos.

Nesse âmbito, a reforma íntima entendida como o processo contínuo de aprimoramento moral e autoconhecimento surge como um caminho essencial para o alcance da harmonia entre corpo, mente e espírito. Trata-se de um dos pilares fundamentais do Espiritismo, que estimula

a autoanálise e a transformação interior, auxiliando na superação de transtornos como ansiedade e depressão.

Corroborando com essa visão, estudos sobre espiritualidade baseada em evidências, como os de Saad, Masiero e Battistella (2001) e Peres *et al.* (2007), indicam que pessoas com envolvimento religioso tendem a apresentar melhor saúde física e mental, estilos de vida mais saudáveis e menor necessidade de assistência médica. Segundo os autores, a prática religiosa e a espiritualidade exercem impacto positivo na saúde ao proporcionar suporte social, promover hábitos equilibrados e fomentar uma visão de mundo mais otimista e resiliente.

Nessa lógica, observa-se que indivíduos com base espiritual ou religiosa sólida são menos propensos ao desenvolvimento de doenças psicológicas, uma vez que a fé confere propósito, significado e esperança diante das adversidades. Além disso, a participação em comunidades religiosas reforça o sentimento de pertencimento e apoio mútuo, fatores essenciais para o bem-estar emocional. Assim, os valores e princípios espirituais contribuem para a formação de comportamentos saudáveis e para a prevenção de condutas autodestrutivas. Ter uma base espiritual, portanto, é um recurso valioso que fornece conforto, força e equilíbrio, oferecendo uma nova forma de compreender a existência e inspirando a realização deste estudo.

A partir das reflexões apresentadas, compreende-se que a doutrina espírita oferece subsídios valiosos para o desenvolvimento integral do ser humano, ao promover uma visão ampliada sobre a vida, a saúde e a responsabilidade individual diante das próprias escolhas. No contexto da geração alpha, profundamente influenciada pelas tecnologias digitais e pela inteligência artificial, a integração entre espiritualidade, ética e educação midiática torna-se essencial para a formação de sujeitos críticos, conscientes e emocionalmente equilibrados.

A abordagem espírita, fundamentada nos princípios de amor, responsabilidade e evolução, revela-se um recurso pedagógico capaz de auxiliar as novas gerações a compreenderem a importância do autocuidado, da empatia e da moderação em um mundo marcado pelo excesso de estímulos e informações. Assim, o uso da inteligência artificial como ferramenta educativa, especialmente por meio de livro ilustrado digital, de fácil acesso e distribuição no ambiente digital, apresenta-se como uma estratégia inovadora e acessível para aproximar os jovens de valores morais e espirituais, promovendo o aprendizado significativo.

Assim, este capítulo evidenciou que a combinação entre espiritualidade e tecnologia pode favorecer uma educação midiática humanizada, que reconhece o potencial criativo e transformador das mídias digitais sem perder de vista o desenvolvimento ético e moral do indivíduo. Ao despertar na geração alpha a consciência sobre suas ações, escolhas e

responsabilidades, abre-se espaço para a construção de uma sociedade mais empática, equilibrada e espiritualmente evoluída.

O capítulo a seguir apresenta a construção metodológica da pesquisa, uma análise de similares e o processo de desenvolvimento do produto de um ebook de educação midiática para o elemento crítico da mídia e para a promoção dos valores do Espiritismo.

4. DESCRIÇÃO DA METODOLOGIA APLICADA PARA O PRODUTO

4.1. Apresentação da metodologia

A presente pesquisa foi conduzida por meio de revisão bibliográfica e análise documental, com utilização de referências acadêmicas, livros e artigos que abordam a cultura da plataformização, elementos de uma geração ansiosa no contato com as mídias digitais, a necessidade da educação midiática e a doutrina espírita, além de um levantamento sobre as práticas de inteligência artificial generativa no apoio à ilustração da produção de um conteúdo digital.

Além do levantamento dos principais estudiosos das áreas em questão, foram realizadas consultas ao posicionamento da Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre os temas abordados, bem como analisados livros e materiais semelhantes em alguma medida à proposta deste produto, com o objetivo de orientar criticamente uma geração no contato com a mídia.

Adicionalmente, realizou-se levantamento histórico sobre o Espiritismo, incluindo seu surgimento, principais figuras, divulgadores e obras relevantes, com base em publicações especializadas sobre temas que perpassam as recentes pesquisas sobre ansiedade, depressão e outros temas afins.

A pesquisa seguiu uma abordagem qualitativa exploratória, iniciando-se com o aprofundamento teórico sobre educação midiática voltada para a geração alpha e os impactos do uso excessivo das telas. Posteriormente, foram identificadas estratégias de produção de um livro que permite abordar esses temas de forma educativa, explorando conceitos fundamentais das áreas estudadas e suas interseções, a fim de fundamentar materiais voltados para a aprendizagem infanto-juvenil.

Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa, método que considera a complexidade e subjetividade dos temas e sujeitos envolvidos, permitindo descrever situações complexas, compreender relações de causa e efeito e construir interpretações fundamentadas (Oliveira, 2002). O relatório produzido busca também documentar os caminhos percorridos, descrever as atividades realizadas e analisar os resultados obtidos, sejam eles parciais ou finais (Severino, 2013).

Para além desse embasamento geral, faz-se necessário ancorar metodologicamente a produção do produto editorial em um referencial mais específico ao campo da comunicação e do desenvolvimento de materiais didático/midiáticos. Para isso, primeiramente realizou-se uma metodologia baseada no design thinking (Brown, 2010), abordagem que estrutura

processos criativos centrados no usuário a partir de etapas de imersão, ideação, prototipação e testagem. A etapa de imersão correspondeu ao levantamento teórico sobre educação midiática, cyberbullying e doutrina espírita, apresentado nos capítulos anteriores; a etapa de ideação envolveu a definição da linguagem visual, narrativa e pedagógica do ebook; e as etapas de prototipação e testagem corresponderam, respectivamente, à produção das ilustrações híbridas e à submissão do material à avaliação da banca examinadora, cujas contribuições foram incorporadas em ciclos sucessivos de revisão. Esse referencial permite situar a pesquisa não apenas como um estudo qualitativo geral, mas como uma pesquisa aplicada ao desenvolvimento de produto, dialogando com metodologias próprias do campo da comunicação e do design.

Durante o desenvolvimento do livro, adotou-se uma metodologia voltada à adaptação dos princípios espíritas para um formato acessível e atrativo ao público-alvo, priorizando clareza, engajamento e compreensão. O estudo, de caráter aplicado, objetivou produzir conhecimento e permitir sua utilização prática imediata, com vistas à redução dos efeitos nocivos do uso excessivo de telas. Para isso, o livro digital foi elaborado com linguagem simples e acessível, abordando temas sensíveis de forma leve, sob a perspectiva da doutrina espírita. A escolha de se produzir um material digital que fala contra o excesso do digital é utilizar a metalinguagem para o acesso mais facilitado do produto e que não dependa, neste primeiro momento, de custos de impressão, atendendo aos princípios de caridade da doutrina espírita. Todavia, se o projeto obtiver sucesso, a ideia é que se consiga a posteriori deste piloto, por campanhas de financiamento coletivo (*crowdfunding*), recursos para impressão e distribuição em Centros Espíritas da região de Uberlândia e Triângulo Mineiro.

Como material base para o produto, além da revisão teórica, foi realizada uma entrevista semiestruturada com a psicóloga Jayne Nunes (2025), profissional que atua em consultório particular, escola espírita e em projetos voluntários com o público jovem. O objetivo da entrevista foi compreender como questões psicológicas e espirituais podem ser apresentadas à criança de forma lúdica e educativa, de modo a subsidiar a construção narrativa e emocional da obra literária. Os elementos coletados foram subdivididos em eixos temáticos, que contribuíram para a estruturação do livro em capítulos.

Com base nos relatos da entrevistada especialista na área da Psicologia, observou-se que os principais sintomas e desafios enfrentados por crianças da geração alpha estão relacionados à ansiedade, irritabilidade, uso excessivo de telas e dificuldades de socialização. Segundo Nunes (2025), “é muito raro ver uma criança que senta no consultório, pega os brinquedos e vai brincar. Parece que isso não faz mais parte [do seu cotidiano]” (Extrato da entrevista

concedida no dia 05 de setembro 2025). Essa observação fundamentou a construção de personagens que expressam comportamentos típicos da infância contemporânea, como a dependência digital e a dificuldade de lidar com emoções básicas.

Esses traços foram integrados à narrativa do livro, escrita inteiramente pelo pesquisador, sem uso de IA, de modo a representar, de forma simbólica, elementos que aparecem na entrevista como o sintoma da fissura digital, comparação social e isolamento emocional, descritos pela profissional como fenômenos recorrentes na prática clínica.

A psicóloga também destacou na entrevista a importância do desenvolvimento da educação emocional desde a infância, ressaltando que muitas crianças “não sabem denominar as emoções de forma assertiva” (Nunes, 2025). Assim, o pesquisador compilou da entrevista metáforas e técnicas que pudessem ser utilizadas no livro enquanto recursos visuais. São exemplos os símbolos e metáforas, como, por exemplo, a respiração consciente, o “cantinho da calma” e o “diário da gratidão”, inspirados nas práticas terapêuticas descritas na entrevista.

Esses elementos foram inseridos na estrutura do livro para estimular o reconhecimento emocional, a autorregulação e a empatia, utilizando-se de atividades interativas que promovem a autopercepção e a serenidade. As orientações de Nunes (2025) foram especialmente relevantes para criar um conteúdo que une ludicidade e psicologia infantil, com estratégias aplicáveis em casa, na escola e em espaços de evangelização.

Na dimensão espiritual, Nunes (2025) enfatizou que a abordagem para o público infantil deve ocorrer por meio de metáforas simples e práticas cotidianas, aproximando a criança de valores como amor, responsabilidade e perdão. Segundo a psicóloga, “dentro do Espiritismo podemos falar sobre a oração, o anjinho da guarda e o Evangelho no Lar, para ajudar a criança a se acalmar e fortalecer a confiança”. As reflexões auxiliaram o pesquisador na inserção de passagens no texto da narrativa da história, que tratam da lei de causa e efeito, da reencarnação e da importância da caridade, traduzidas em linguagem acessível. O objetivo foi promover o entendimento espiritual, sem perder o caráter educativo e afetivo da narrativa.

Nessa perspectiva, a entrevista concedida por Jayne Nunes (2025) foi essencial para alicerçar o processo criativo e metodológico do livro, permitindo integrar fundamentos psicológicos e espirituais de modo coerente e pedagógico. Sua contribuição também possibilitou o desenvolvimento de um material que respeita as fases do desenvolvimento infantil, fortalecendo valores morais e emocionais em consonância com a doutrina espírita.

Por fim, a pesquisa buscou integrar os conceitos de educação midiática, psicologia e espiritismo na construção da narrativa e roteiro do livro digital, com o intuito de fornecer

conhecimentos à geração alpha, promovendo prevenção a problemas psicológicos relacionados ao uso excessivo de tecnologias, das mídias sociais e incentivando o desenvolvimento emocional e ético das crianças.

A seguir, apresenta-se um complemento ao método, um estudo de produtos com características similares para que inspirassem a realização da obra.

4.2. Estudo de similares

A etapa de análise de obras similares constitui parte essencial dessa pesquisa aplicada, uma vez que permite compreender como produções literárias contemporâneas e suas formas de escolha de conteúdo e ilustração dialogam com o público infanto-juvenil e com a temática escolhida para esse trabalho. Neste item será visto como outras obras utilizam estratégias visuais, produção de ilustrações híbridas com IA e elementos e metáforas para a composição do texto infanto-juvenil, referentes ao tema das mídias digitais e da doutrina espírita. De acordo com Severino (2013), o estudo comparativo possibilita identificar convergências de linguagem, estrutura narrativa e recursos gráficos que fundamentam a construção de um novo produto educativo. Nesse panorama, foram escolhidas quatro produções com temáticas afins.

A primeira obra selecionada é uma coleção de livros adaptação da Turma da Mônica, criação de Maurício de Sousa, que tradicionalmente ocupa espaço significativo no imaginário cultural brasileiro. A coleção da *Turma da Mônica Meu Pequeno Evangelho* apresenta um modelo de adaptação de personagens consagrados da cultura midiática infantil de Maurício de Souza para o universo da Doutrina Espírita, utilizando recursos de linguagem acessível e ilustrações coloridas que aproximam o público jovem de valores morais e espirituais.

Publicada pela Editora Boa Nova, desenvolvida por Maurício de Sousa em parceria com outros autores, os clássicos personagens da Turma da Mônica foram inseridos em narrativas voltadas para a transmissão de princípios da doutrina espírita. Por meio de ilustrações atrativas e linguagem acessível, as histórias constroem um *storytelling* lúdico que aborda temas como as consequências de uma vida sem limites, a importância da consciência nas escolhas cotidianas e a valorização de virtudes como amor, caridade e humildade. Na coleção são abordados temas como reencarnação, caridade, amizade, solidariedade e respeito, sempre por meio de enredos leves e educativos e linguagem acessível ao universo infantil.

A coleção “Meu Pequeno Evangelho” é composta por dez livros escritos por Luis Hu Rivas, Ala Mitchell e Maurício de Sousa, que também atuou como ilustrador. Cada obra

apresenta uma temática específica vinculada aos ensinamentos espíritas, destacando figuras como Allan Kardec, Chico Xavier e Francisco de Assis, além de referências a clássicos como Violetas na Janela, tal como demonstra a **Figura 1**. A proposta consiste em traduzir conceitos complexos da doutrina espírita em narrativas acessíveis e envolventes, capazes de dialogar com o universo infantil e promover a formação moral desde a primeira infância.

A iniciativa de Maurício de Sousa vai além do entretenimento, configurando-se como recurso pedagógico que une linguagem lúdica, valores espirituais e objetivos educativos. Ao associar educação midiática, direitos humanos e espiritualidade, essa produção literária reforça o papel da mídia como instrumento de formação ética e social, oferecendo subsídios para a construção de uma geração mais consciente, crítica e responsável diante dos desafios da cultura digital. Assim, as produções, ao aliar personagens já consagrados a narrativas espirituais, cumprem papel pedagógico e formativo, despertando o interesse das crianças pela leitura e promovendo, desde a primeira infância, a assimilação de valores relacionados à solidariedade, ao respeito e à espiritualidade.

Figura 1 - Kit Meu Pequeno Evangelho Turma da Mônica



Fonte: Rivas *et al.* (2006).

A proposta desta pesquisa e da produção dialoga diretamente com essa coleção, ao buscar integrar elementos da doutrina espírita à linguagem contemporânea da geração alpha,

cuja vivência digital é predominante. Entretanto, diferencia-se ao incorporar inteligência artificial como ferramenta criativa e pedagógica, na produção de imagens. Enquanto a coleção da Editora Boa Nova se ancora em traços tradicionais de quadrinhos e diálogos lineares, o presente estudo propõe uma narrativa em formato de livro digital ilustrado, que une arte, tecnologia e espiritualidade para promover a educação midiática e emocional das crianças.

Em seguida, escolheu-se realizar a seleção de uma coleção para estudo de similares do Estúdio Rebimboca e da Editora Sabichinho, em obras que passaram por uma experimentação no processo de ilustração, em um processo de composição de arte híbrida entre humano e máquina.

A coleção é um trabalho desenvolvido pelo Estúdio Rebimboca, sob a ótica da designer Larissa Ribeiro (FAU-USP) em parceria com a Produtora Literária Sabichinho. O projeto estabelece uma intersecção entre a ilustração infantil e a defesa dos direitos humanos. Porém a prática artística de três obras não se limita à estética, mas se consolida como uma ferramenta de comunicação de temas complexos, como o luto, a política, a hierarquia e o uso de redes sociais na adolescência.

Exemplos notáveis incluem a obra *A Eleição dos Bichos* (**Figura 2**), traduzida para mais de 20 países, e *Quem Manda Aqui*, fruto de um processo de escuta ativa e de oficinas com crianças em São Paulo e Ouro Preto para o processo de ilustração coletiva. Essa abordagem metodológica sublinha que a ilustração é a materialização de uma intenção comunicativa direcionada a um público específico.

Figura 2 – Capa da Obra híbrida *Eleição dos Bichos*



Fonte: Projeto que passou por *crowdfunding* e depois foi publicado pela Editora Companhia das Letrinhas. Ilustração híbrida entre crianças e a design.

Para a construção das imagens o processo de criação da ilustração no estúdio da designer não é aleatório, mas uma construção de "insumos" visuais produzidos previamente pela ilustradora. As etapas iniciais priorizam o tato e a experimentação manual com testes em materiais primários, como a utilização de guache, nanquim, pastel seco (para texturas terrosas), carvão e lápis de cor. Como técnicas de composição, escolhe-se a aplicação de paletas limitadas, recortes de papéis soltos e a técnica de divisão em quadrados para a geração de formas variadas. Juntamente com as crianças em oficinas são utilizadas falas delas sobre as temáticas e também ilustrações das crianças com giz de cera e outros recursos.

Além disso, ocorre uma pesquisa de referências históricas, como por exemplo, a inspiração na comunicação de pôsteres e na estética visual do meio do século XX, mantendo uma preocupação com o rigor histórico e a "mancha" da serigrafia.

Todavia, o processo de construção final da obra realiza uma mistura entre a integração de recursos de testes realizados com a Inteligência Artificial generativa e o design digital, promovendo uma criação coletiva, aos moldes do que a autora Lúcia Santaella chama em seu livro sobre criatividade e IA como arte híbrida (humano-máquina).

Assim, a transição do suporte físico para o digital ocorre por meio do escaneamento dessas texturas humanas produzidas pela design e pelas crianças, em manchas manuais e pela incorporação de testes e de recursos de Inteligência Artificial Generativa (com a ferramenta Midjourney), porém criando algo novo, em um misto entre humano e máquina, de maneira crítica e autoral.

Portanto, diferente de um uso puramente automatizado, o método adotado busca uma imagem híbrida: é feita uma “alimentação” do *dataset* pelo artista com a sua própria pré-identidade de estilo visual (texturas e paletas criadas à mão). Na interação algorítmica, através das palavras-chave utilizadas no pedido e de prompts específicos, a IA gera novos dados a partir dos dados existentes. Por fim, é realizado o refiro e curadoria de elementos da imagem e o resultado retorna ao ambiente digital (Canva e Photoshop) para a manipulação de camadas entre a arte feita pela IA e a produzida pela ilustradora e pelas crianças, para ajustes de alto contraste e composição final.

Nesta perspectiva, a IA não é utilizada para emular o que o artista já faz, mas para explorar o "embaralhamento de pixels" e a criação de um *mash up* que ferramentas tradicionais não permitiriam, mantendo sempre a intencionalidade humana no controle do resultado.

Com relação à ética, o processo produtivo se alinha a uma filosofia de democratização da informação. Inspirado pela cultura hacker e pelos princípios de *Creative Commons*, o estúdio disponibiliza obras para download gratuito. Essa visão defende que a abertura do código e da obra amplia o acesso e gera um ciclo de retorno e engajamento que alimenta o próprio ecossistema do artista.

Portanto, a ilustração, neste caso, é vista como um sistema complexo que une a sensibilidade da escuta social, a materialidade dos recursos do analógico e a inteligência artificial.

Nesta mesma ótica, para esse trabalho, reunimos outras duas obras desta mesma coleção: o livro *Chapeuzinho Detetive e o mistério da Sombra digital*, obra que fala dos perigos das mídias digitais a obra *A Morte e a Lagarta*, obra produzida a partir do tema da pandemia do Covid 19, ambos publicados pela mesma editora (**Figuras 3 e 4**). A primeira obra foi produzida a partir de uma oficina com crianças e a segunda já produzida apenas pela designer, por ser pandemia, para ensinar a tratar do tema da morte, tão comum naquele período.

Figura 3 e 4 – Ilustrações dos livros produzidos com arte híbrida



Fonte: Editora Sabichinho, disponível no site <https://www.sabichinho.com.br/>

O livro *Detetive Chapeuzinho* apresenta uma releitura contemporânea do clássico “Chapeuzinho Vermelho”, ressignificando o papel da protagonista por meio da lógica investigativa e do pensamento crítico, e que retrata o tema dos malefícios do uso da tela e do ambiente digital. Nessa obra, o enredo tradicional é transformado em uma narrativa de mistério e descoberta, em que a personagem desenvolve habilidades cognitivas e emocionais, como observação, empatia e resolução de problemas.

A analogia entre *Detetive Chapeuzinho* e o presente estudo se estabelece na forma como ambos os projetos reconfiguram narrativas clássicas para promover aprendizagens socioemocionais. Assim como a protagonista do livro utiliza o raciocínio e a sensibilidade para compreender as situações ao seu redor, o livro espírita ilustrado aqui proposto estimula a criança a interpretar emoções e atitudes sob a ótica da psicologia e da espiritualidade. Ambas as obras partilham, portanto, da ideia de que a literatura infantil deve servir como instrumento formativo, desenvolvendo o senso moral e a autonomia emocional, especialmente entre leitores da geração alpha, cuja atenção é moldada pelo consumo digital rápido e fragmentado.

Já a obra *A Morte da Lagarta* se insere no campo da literatura infanto-juvenil que aborda temas existenciais e espirituais, de maneira poética e simbólica. Por meio da metáfora da transformação da lagarta em borboleta, o livro trata da morte como passagem e continuidade da vida, apresentando às crianças uma visão consoladora e educativa sobre a finitude. Essa abordagem dialoga diretamente com os princípios da doutrina espírita, que compreende a morte como parte do processo evolutivo do espírito.

O livro digital desenvolvido nesta pesquisa adota abordagem análoga, ao tratar temas como vida após a morte, reencarnação e superação de desafios morais de forma simbólica e sensível. Assim como em *A Morte da Lagarta*, a intenção do produto atual é favorecer o entendimento do ciclo da vida e das emoções que o acompanham, traduzindo conceitos complexos por meio de metáforas visuais e narrativas compatíveis com o desenvolvimento cognitivo infantil. A diferença fundamental entre as duas obras está na adoção de recursos tecnológicos e de inteligência artificial para ampliar o potencial expressivo da ilustração, oferecendo uma experiência interativa que une o encantamento visual à reflexão espiritual.

Portanto, os três exemplos analisados apresentam em comum a intenção educativa e moral aplicada à linguagem literária infantil. Todos se baseiam na empatia, no autoconhecimento e na valorização da vida, princípios também centrais na doutrina espírita. Contudo, o presente estudo propõe um experimento tecnológico, ao empregar a educação midiática como eixo integrador, articulando psicologia, espiritualidade e recursos digitais.

Enquanto as obras analisadas atuam no campo da literatura ilustrada tradicional, esta pesquisa inova ao utilizar inteligência artificial generativa como instrumento de mediação criativa, tanto na elaboração das imagens quanto na aproximação com o público da geração alpha, ampliando o potencial de aprendizagem, engajamento e reflexão.

4.3. Descrição do desenvolvimento do produto do ebook

Após o estudo de similares, partiu-se para a realização de etapas do produto. Com relação ao conteúdo do roteiro e narrativa construída pelo pesquisador, conforme já abordado, a entrevista concedida por Jayne Nunes (2025) foi essencial para alicerçar o processo criativo do livro em uma linguagem adaptada para o público infanto-juvenil, permitindo integrar fundamentos psicológicos e espirituais de modo coerente e pedagógico. Sua contribuição possibilitou o desenvolvimento de um material que respeita as fases do desenvolvimento infantil, fortalecendo valores morais e emocionais em consonância com a doutrina espírita.

Com relação à forma, ou seja, quanto ao processo de concepção do design da identidade visual para a composição do livro, utilizou-se elementos da análise de similares para a composição de uma ilustração híbrida que realizasse o processo de uma ilustração infantil e a realização de experimentos com prompts de IAG, pela LLM Gemini do Google de produção de imagens Nano Banana.

Sob essa ótica, como forma de uma maior transparência da produção do conteúdo, optou-se pela realização da produção de dois apêndices: o primeiro com a divulgação de toda a entrevista realizada com a profissional de Psicologia (**Apêndice 1**), disponível da página 81 a 92, e o segundo com a divulgação de um livro de prompts (**Apêndice 2**), disponível a partir da página 93, o que funcionou como um memorial do processo de produção de prompts para a feitura das ilustrações, além do processo posterior de composição de diferentes camadas na ferramenta Canva.com de edição de imagens, numa junção de uma arte híbrida entre humano e máquina.

A descrição do processo de produção do livro constitui um elemento fundamental de transparência metodológica, ao documentar detalhadamente todo o processo de criação das imagens que compõem a obra. Nele são apresentados os percursos de elaboração dos prompts, bem como a etapa de refinamento e edição das imagens e as limitações encontradas durante a geração das ilustrações.

Esse registro evidencia o caráter experimental do uso da inteligência artificial, destacando, tanto as adaptações necessárias diante das restrições dos sistemas, quanto às decisões criativas adotadas para garantir coerência estética e narrativa. Além disso, o apêndice demonstra a preocupação ética e acadêmica em explicitar o uso da IAG, permitindo que avaliadores compreendam não apenas o produto final, mas todo o processo construtivo que fundamenta a obra.

O desenvolvimento das ilustrações ocorreu de maneira híbrida (humano-máquina), envolvendo diretamente o autor e seus filhos, Alice Valgas, de 11 anos, e Lucas Valgas, de 9 anos, em um processo colaborativo de criação visual. Inicialmente, foram produzidos desenhos manuais utilizando lápis de cor sobre papel sulfite, permitindo que as crianças contribuíssem espontaneamente com elementos visuais relacionados aos personagens, cenários, emoções e símbolos presentes na narrativa. A participação infantil no processo criativo buscou aproximar a estética da obra do imaginário da própria geração alpha, favorecendo autenticidade visual, ludicidade e identificação emocional com o público-alvo (de modo a seguir o exemplo do similar da editora Sabichinho), sendo, em etapa subsequente, utilizada a plataforma Gemini com o suporte de recursos de inteligência artificial generativa.

Após a feitura das ilustrações pelas crianças e a produção dos prompts para geração de imagens pela LLM Gemini, em uma terceira etapa, na ferramenta de produção de imagens Canva.com, realizou-se o recorte do fundo branco das imagens e a vetorização das ilustrações para o processo de sobreposição de camadas na composição da edição gráfica e refinamento visual para ilustração híbrida com a imagem pela inteligência artificial. Tal procedimento evidencia a natureza processual e exploratória da construção visual, ao mesmo tempo em que explicita as escolhas projetuais mobilizadas para assegurar unidade estética e coesão narrativa.

Do ponto de vista metodológico, esse processo pode ser compreendido como uma bricolagem (Lévi-Strauss, 1962), na medida em que a obra emerge justamente do diálogo entre diferentes meios de representação: de um lado, os desenhos infantis em duas dimensões, feitos com lápis de cor, que carregam uma linguagem manual, afetiva e tradicional; de outro, as imagens tridimensionais geradas por inteligência artificial, pertencentes a uma linguagem digital e tecnológica. Essa mistura deliberada de linguagens, técnicas e referências busca produzir um resultado visual original e interdisciplinar, no qual os traços subversivos e propositais das crianças convivem, de forma tensionada, com o acabamento digital da IA generativa.

Cabe registrar que, após a apresentação do projeto à banca de defesa, foi sugerida a alteração da personagem principal, de modo que esta passasse a transitar entre a estética da arte humana e a estética da arte digital. Essa sugestão reforça o próprio tensionamento entre os dois modos de produção como elemento de reflexão da obra, e não apenas como recurso técnico de composição, incorporando à narrativa visual a discussão sobre autoria e hibridismo que perpassa toda a pesquisa.

O processo também envolveu elaboração de prompts descritivos, seleção de estilos visuais e ajustes narrativos realizados pelo pesquisador, preservando-se, contudo, a essência dos desenhos produzidos pelas crianças. As **Figuras 5, 6 e 7** exemplificam parte do material artístico inicial utilizado na construção imagética do livro, evidenciando a participação colaborativa das crianças no desenvolvimento dos personagens e elementos simbólicos da narrativa.

Figura 5. Desenho conceitual inicial produzido manualmente durante o processo criativo do livro



Fonte: Elaborado pelo do autor e pelas crianças de 9 e 11 anos (2026).

Figura 6. Experimentação visual dos personagens e elementos simbólicos da narrativa



Fonte: Elaborado pelo do autor e pelas crianças de 9 e 11 anos (2026).

Figura 7. Esboço manual utilizado como referência estética para composição visual da obra e aplicado em camada, com imagem vetorizada



Fonte: Elaborado pelo do autor (2026).

Ademais, reforça-se o rigor acadêmico ao explicitar integralmente as etapas de desenvolvimento, possibilitando não apenas a apreciação do produto final, mas também a compreensão aprofundada do percurso metodológico que sustenta a obra.

Por fim, a pesquisa buscou integrar os conceitos de educação midiática, psicologia e espiritismo na construção do livro digital, com o intuito de fornecer conhecimentos à geração alpha, promovendo prevenção a problemas psicológicos relacionados ao uso excessivo de tecnologias e incentivando o desenvolvimento emocional e ético das crianças.

4.3.1 A produção da narrativa do ebook

O produto educacional desenvolvido nesta pesquisa consistiu na elaboração do livro infantil ilustrado denominado “Estrela no Castelo das Mídias” (**Figura 8**), concebido como instrumento pedagógico de educação midiática voltado à geração alpha.

Figura 8. Capa do ebook “Estrela no Castelo das Mídias”



Fonte: Elaborado pelo autor (2026).

A elaboração do roteiro da narrativa do livro ebook partiu inicialmente de levantamento bibliográfico e documental sobre os impactos da cultura das plataformas na infância contemporânea, considerando autores que discutem a plataformização, os efeitos psicológicos das mídias digitais, a formação ética na infância e os desafios da educação midiática. Paralelamente, foram analisadas produções literárias infantis com abordagem espiritual e pedagógica, especialmente obras que utilizam recursos narrativos simplificados para tratar temas complexos relacionados ao comportamento humano, às emoções e à convivência social. Entre essas referências, destacam-se produções inspiradas na doutrina espírita e coleções infantis que articulam valores morais, espiritualidade e linguagem ilustrada, utilizadas como base de observação para definição do tom narrativo, da estrutura textual e da adequação comunicacional ao público infantil.

A concepção metodológica do livro fundamentou-se na utilização da ludicidade como estratégia educativa. Considerou-se que crianças da geração alpha apresentam elevada familiaridade com ambientes digitais, imagens rápidas e narrativas visuais interativas, o que exige formatos pedagógicos capazes de dialogar com sua realidade sociocultural. Nessa lógica, optou-se pela criação de uma narrativa ficcional simbólica, estruturada em jornadas emocionais e metáforas visuais, permitindo abordar conteúdos sensíveis de maneira acolhedora e compreensível.

No universo do “Castelo das Mídias”, personagens alegóricos e cenários emocionais foram concebidos para representar fenômenos presentes no cotidiano digital das crianças, tais

como a busca excessiva por validação, a exposição ao discurso de ódio, a dependência tecnológica e a vulnerabilidade emocional produzida pelas redes sociais.

A narrativa do livro foi construída com base em elementos centrais da educação midiática e dos direitos humanos. O cyberbullying foi representado simbolicamente por ambientes de distorção emocional e personagens antagonistas que manipulam sentimentos negativos, permitindo que o público infantil compreenda os efeitos da violência virtual sem exposição direta a conteúdos traumáticos. Além disso, valores relacionados à empatia, respeito, solidariedade, equilíbrio emocional e responsabilidade digital foram incorporados ao enredo por meio de diálogos, desafios simbólicos e reflexões conduzidas pelos personagens orientadores da narrativa.

Outro aspecto metodológico relevante consistiu na inserção de conceitos inspirados na doutrina espírita, adaptados à linguagem infantil e desvinculados de caráter doutrinário impositivo. A proposta buscou utilizar princípios universalistas relacionados à ética, ao autoconhecimento, ao perdão, à responsabilidade individual e ao desenvolvimento moral como instrumentos de fortalecimento emocional e formação cidadã. A presença do “Espírito Protetor”, do “Guardião das Leis” e do “Equilibrista” foi concebida como representação pedagógica de apoio emocional, consciência ética e equilíbrio psicológico diante das adversidades do ambiente digital.

Além da revisão bibliográfica, a construção do conteúdo foi enriquecida por entrevistas e diálogos com uma profissional da área da psicologia, especialmente acerca dos impactos emocionais do cyberbullying, da ansiedade infantil e da hiperexposição às telas. Essas contribuições auxiliaram na elaboração de situações narrativas compatíveis com vivências reais de crianças inseridas em ambientes digitais, permitindo maior sensibilidade na representação dos conflitos emocionais abordados ao longo da obra. O objetivo não foi produzir um manual clínico ou terapêutico, mas desenvolver um recurso educativo capaz de estimular reflexão, acolhimento emocional e conscientização crítica de maneira acessível.

Por fim, ressalta-se que a escolha por desenvolver inicialmente a obra em formato digital ocorreu em razão da viabilidade técnica e metodológica durante o período da pesquisa, permitindo maior flexibilidade no processo criativo e na integração entre texto e imagem e devido à possibilidade de o produto chegar a mais mãos no ambiente digital. Entretanto, desde sua concepção, o projeto foi pensado para futura materialização física impressa, considerando o potencial pedagógico do livro enquanto objeto concreto de leitura, interação familiar e utilização em espaços educativos. Assim, embora exista versão digital da obra, sua finalidade

não se restringe ao formato de e-book, mas integra proposta mais ampla de circulação educacional e formativa em ambientes escolares, projetos sociais e práticas de educação midiática.

Destaca-se, ainda, que o desenvolvimento do livro buscou transcender uma perspectiva meramente tecnológica, assumindo caráter humanizador, educativo e social. A utilização da inteligência artificial não substituiu o processo criativo humano, mas atuou como ferramenta complementar dentro de uma metodologia crítica e reflexiva. Dessa maneira, “Estrela no Castelo das Mídias” constitui produto educacional construído a partir da convergência entre tecnologia, comunicação, espiritualidade, educação midiática e direitos humanos, visando contribuir para formação crítica, emocional e ética das crianças diante dos desafios contemporâneos da cultura digital.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho evidenciou que os desafios enfrentados pela geração alpha no contexto digital não se restringem apenas ao uso ampliado de tecnologias, mas constituem um fenômeno multidimensional que envolve aspectos cognitivos, emocionais, sociais e éticos. A análise realizada demonstrou que a hiperexposição às telas, associada à lógica algorítmica das plataformas digitais e aos mecanismos de recompensa dopaminérgica, intensifica vulnerabilidades psicológicas, como ansiedade, impulsividade, dependência comportamental e dificuldade de regulação emocional. Nesse cenário, a ausência de mediação crítica e a fragilidade dos referenciais educativos contribuem para a consolidação de um ambiente propício a fenômenos como cyberbullying, isolamento social e adoecimento psíquico.

Ao propor uma articulação entre a educação midiática, a psicologia do desenvolvimento e a doutrina espírita, esta pesquisa buscou oferecer uma abordagem interdisciplinar capaz de dialogar com os desafios contemporâneos de maneira integral. Verificou-se que a educação midiática, quando compreendida como um processo formativo voltado para o desenvolvimento de competências críticas, éticas e participativas, constitui ferramenta indispensável à proteção das crianças no ambiente digital. Entretanto, evidenciou-se que, isoladamente, essas competências não são suficientes para garantir uma formação sólida, sendo necessário incorporar referenciais ético-morais que auxiliem na construção de autonomia subjetiva e responsabilidade social.

Em vista disso, a doutrina espírita mostrou-se relevante como matriz de compreensão complementar, especialmente por sua ênfase nos princípios da reencarnação, da lei de causa e efeito, do amor ao próximo e da responsabilidade pelos próprios atos. Esses fundamentos, tradicionalmente vinculados ao desenvolvimento moral e à educação espiritual, foram identificados como elementos potencialmente possíveis de serem utilizados na mediação dos impactos negativos da cultura digital sobre a infância. Os ensinamentos espíritas, ao promoverem a reflexão sobre autoconhecimento, autocontrole, empatia e solidariedade, contribuem para a construção de uma ética do cuidado consigo, com o outro e com a coletividade ampliando a capacidade das crianças de interpretar e regular suas emoções, escolhas e comportamentos em ambientes digitais.

A análise histórica, teórica e metodológica realizada demonstrou, ainda, que o Espiritismo, desde sua origem com Allan Kardec e posteriormente com médiuns como Chico Xavier, Divaldo Franco e Bezerra de Menezes, consolidou-se como um sistema de pensamento

orientado à transformação moral e à valorização da educação. Essa tradição dialoga diretamente com os princípios dos Direitos Humanos, especialmente no que concerne à proteção integral da criança e ao desenvolvimento de sua dignidade, autonomia e consciência crítica. Assim, a interface entre espiritualidade e educação midiática delineada nesta pesquisa não se configurou como justaposição temática, mas como construção epistemológica em que valores espirituais servem como mediadores éticos para o uso responsável das tecnologias.

O produto educacional desenvolvido o livro infantil ilustrado com apoio de inteligência artificial demonstrou potencial para atuar como estratégia pedagógica inovadora. Ao integrar recursos visuais contemporâneos, linguagem acessível e fundamentos espirituais estruturados, o material criado fomenta a formação crítica, emocional e moral de crianças expostas à intensa estimulação digital. Tal abordagem de autoria híbrida, ao unir tradição moral e inovação tecnológica, revela-se capaz de ampliar o engajamento infantil, facilitar processos de significação e promover leituras mais profundas sobre responsabilidade, empatia e convivência ética no ambiente virtual.

Portanto, conclui-se que a articulação entre educação midiática, espiritualidade e tecnologia é não apenas possível, mas um recurso pedagógico que pode ser utilizado sobretudo em contextos marcados pelo avanço acelerado das plataformas digitais e pela consequente reconfiguração da infância.

Ao reafirmar a importância de um modelo formativo integral, esta pesquisa contribui para o campo da Educação, de modo a demonstrar que a construção de competências críticas e digitais devem ser acompanhadas de valores éticos atemporais, capazes de orientar as novas gerações diante da complexidade sociotecnológica contemporânea.

Portanto, a integração entre ciência, direitos humanos e espiritualidade, conforme evidenciado, constitui caminho profícuo para fortalecer o desenvolvimento emocional, cognitivo e moral das crianças da geração alpha, assegurando-lhes não apenas proteção, mas também a possibilidade de florescerem plenamente em um mundo cada vez mais digitalizado.

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth; PIERROT, Anne Herschberg. **Estereótipos e Clichês**. Tradução de Mônica Magalhães Cavalcante et al. 1. Ed. São Paulo: Contexto, 2022.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA PARA O ESTUDO DA OBESIDADE E DA SÍNDROME METABÓLICA (ABESO). **Obesidade infantil que vem das telas**. Disponível em: <https://abeso.org.br/obesidade-infantil-que-vem-das-telas/>. Acesso em: 18 set. 2024.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. Paris: Seuil, 1967.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica (2ª versão). In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. (Obras escolhidas, v. 1). São Paulo: Brasiliense, 1994.

BIERNATH, André. **Como o uso excessivo de celular impacta o cérebro da criança**. BBC News Brasil, Londres, 24 mar. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-60853962>. Acesso em 04 set. 2024.

BOHRER, Ariana. **Cyberbullying, Stalking: E a presença no mundo digital**. [eBook Kindle]. Amazon, p. 10, 2021. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Cyberbullying-Stalking-presenca-mundo-digital-ebook/dp/B0985RL9KD>. Acesso em: 18 set. 2024.

BRASIL. **Lei nº 14.811, de 12 de janeiro de 2024**. Brasília, 12 jan. 2024. Disponível em: <https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2024-01-12;14811>. Acesso em: 12 jan 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.185, de 6 de novembro de 2015**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113185.htm. Acesso em: 18 set. 2024.

BRASIL. **Lei nº 15.100, de 20 de fevereiro de 2025**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2025/Lei/L15100.htm . Acesso em: 27 mar. 2025.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República. **Guia para o uso de telas por crianças e adolescentes**. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/uso-de-telas-por-criancas-e-adolescentes/guia>. Acesso em: 27 mar. 2025.

BRASIL. **Adultização: Lula sanciona estatuto que protege criança e adolescente na internet**. 2025. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2025/09/18/adultizacao-lula-sanciona-estatuto-que-protege-crianca-e-adolescente-na-internet>. Acesso em: 25 nov. 2025.

BUCKINGHAM, David. **The Media Education Manifesto**. London: Polity Press, 2019.

CELV. **Coleção espírita da turma da Mônica**. Centro Espírita Luz e Verdade, 2022. Disponível em: <https://celv.org.br/colecao-espirita-da-turma-da-monica/>. Acesso em: 21 ago. 2024

D'ANDRÉA, Carlos. **Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos**. EDUFBA, Salvador, (Coleção Ciberultura), p.81, 2020. Disponível em <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/32043>. Acesso em: 20 ago. 2024.

DEMARTINI, Felipe. Pesquisa da Intel revela dados sobre cyberbullying no Brasil. **CANALTECH**. Disponível em: <https://arquivo.canaltech.com.br/comportamento/pesquisa-da-intel-revela-dados-sobre-cyberbullying-no-brasil-46105/>. Acesso em: 25 set. 2024.

DESMURGET, Michel. **A Fábrica de Cretinos Digitais: Os perigos das telas para nossas crianças**. Trad. Mauro Pinheiro. 1. ed. São Paulo: Vestígio, 2021.

EMMANUEL (Espírito). **Pensamento e vida**. Por Francisco Cândido Xavier (Psic.). 1. ed. Rio de Janeiro: FEB, 1958.

ERTHAL, Ana Amélia. Os sentidos alienados: os efeitos do Capitalismo Sensorial. **Anais do 8º**, n.1, v.1, p.12, 2021.

FELIX, Paula. Novos estudos revelam os graves impactos do uso de celulares por crianças. **Veja**, 10, maio 2024. Edição nº 2892. Disponível em <https://veja.abril.com.br/saude/novos-estudos-revelam-os-graves-impactos-do-uso-de-celulares-por-criancas/> Acesso em: 20 ago. 2024.

FELICIANO, Madalena. **Era da Dopamina: impacto do uso excessivo de tecnologia nas redes sociais**. Estado de Minas, Belo Horizonte, 24 out. 2023. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2023/10/24/interna_bem_viver_1581203/era-da-dopamina-impacto-do-uso-excessivo-de-tecnologia-nas-redes-sociais.shtml. Acesso em: 17 set. 2024.

FERRARI, Ana Cláudia, MACHADO, Daniela. OCHS, Mariana. **Guia da Educação Midiática**. v.1. São Paulo: Instituto Palavra Aberta, p. 161, 2020.

FLORIDI, Luciano. **A Ética da Inteligência Artificial: Princípios, Desafios e Oportunidades**. Curitiba: PucPress, 2024.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Bulletin de la Société Française de Philosophie, n. 3, 1969, p. 73-104.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GONÇALVES, Renata Mendes. **Big techs: o que são e quais integram as Big Five?** 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/01/18/pro/big-techs-o-que-sao-e-quais-integram-as-big-five/>. Acesso em: 10 set. 2024.

HAIDT, Jonathan. **A geração ansiosa: como a infância hiper conectada está causando uma epidemia de transtornos mentais**. Trad. Lígia Azevedo. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, p. 440, 2024.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: neoliberalismo e novas técnicas de poder**. Tradução de Enio Paulo Giachini. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2018.

IBGE. Site do IBGE, 2010. **Censo 2010: número de católicos cai e aumenta o de evangélicos, espíritas e sem religião.** Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/14244-asi-censo-2010-numero-de-catolicos-cai-e-aumenta-o-de-evangelicos-espíritas-e-sem-religiao> . Acesso em: 10 set. 2024

JAMES, William. **Os princípios de Psicologia.** New York: Henry Holt and Company, n.1, v. 2, p. 94, 1890.

JUSTINO, Guilherme. **Do otimismo à catástrofe: como será o futuro da tecnologia pelo olhar de Amy Webb.** Época Negócios, São Paulo, 13 mar. 2022. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tecnologia/SXSW/noticia/2022/03/do-otimismo-catastrofe-como-sera-o-futuro-da-tecnologia-pelo-olhar-de-amy-webb.html>. Acesso em: 11 set. 2024.

KARDEC, Allan. **O Céu e o Inferno ou A Justiça Divina Segundo o Espiritismo.** 2. ed. São Paulo: Lake, 1997.

KARDEC, Allan. **O Livro dos Médiuns.** 2. ed. Rio de Janeiro: Federação Espírita Brasileira (FEB), 2008.

KOENIG, Harold G. **Medicina, Religião e Saúde: O Encontro da Ciência e da Espiritualidade.** 1. ed. São Paulo: Editora Mundo Cristão, 2012.

KOWALSKI, Robin M. *et al.* Hazing, bullying, and moral disengagement. **International journal of bullying prevention**, v. 3, n. 3, p. 167, 2021.

<https://doi.org/10.1007/s42380-020-00070-7>

LEMBKE, Anna. **Nação Dopamina: Por que o excesso de prazer está nos deixando infelizes e o que podemos fazer para mudar.** São Paulo, Editora Vestígio, p.313. 2022.

MAIA, Marrielle. Unidade 1. **Fundamentos de Educação em Direitos Humanos e Diversidades: como essa discussão pode contribuir para a melhoria e desenvolvimento do ambiente escolar.** Curso de Educação Midiática para a Promoção e Defesa dos Direitos Humanos e Diversidades. Curso de Especialização promovido pela SECOM, UFU e UnB, julho, 2025.

MIGLIAVACCA, Paulo. **A Educação Midiática.** Formato: eBook Kindle. Amazon, 2023.

MOLINA, Beatriz Lucas *et al.* Bullying, cyberbullying and mental health: The role of student connectedness as a school protective factor. **Psychosocial Intervention**, v. 31, n. 1, p. 33, 2022. <https://doi.org/10.5093/pi2022a1>

NOVIKOFF, Cristina.(orgs.). **Inteligência Artificial na Educação e na Comunicação.** Rio de Janeiro: CEP/FDC / Curitiba: CRV, 2023, p. 109.

NUNES, Jayne. **Entrevista concedida a Ricardo Valgas (UFU), em 15 set. 2025.** Uberlândia, 2025.

OLIVEIRA, S. L. **Tratado de Metodologia Científica.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

PARISER, Eli. **O filtro bolha: o que a internet está escondendo de você.** São Paulo, Ed Zahar, 2011.

PECINI, André Custódio. A defesa de valores públicos na sociedade de plataforma. **Revista Eco-Pós**, v. 22, n. 2, p. 14, 2019.

<https://doi.org/10.29146/eco-pos.v22i2.27395>

PIOVEZANI, C., CURCINO, L., & SARGENTINI, V. **O Discurso e as Emoções: Medo, Ódio, Vergonha e Outros Afetos.** São Paulo: Parábola Editorial, 2024.

PIRES, José Herculano. **Pedagogia Espírita.** Lançado por: EDICEL – Editora Cultural Espírita Ltda., 2008. Digitalizada por: L. Neilmoris.

RIVAS, Luis Hu; SOUSA, Mauricio de; MICHAEL, Ala. **Kit Meu Pequeno Evangelho - Turma da Mônica.** s/v. Editora Boa Nova, p.664, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Inteligência artificial e cultura: oportunidades e desafios para o Sul Global.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022.

SANTAELLA, Lúcia. **Ética e Criatividade na Inteligência Artificial.** 1ª Ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2025.

SANTINI, Rose Marie. **A algoritmização do Gosto.** n.92, v. 2. Rio de Janeiro: Vozes, p.249, 2020.

SAAD, Marcelo; MASIERO, Danilo; BATTISTELLA, Linamara Rizzo. **Espiritualidade baseada em evidências.** Acta Paulista de Enfermagem, v. 37, n. 4, p. 447-452, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/actafisiatrica/article/view/102355/100673>. Acesso em: 30 jan. 2025.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed. rev. atual. São Paulo: Cortez, 2013. Disponível em formato eletrônico. Acesso em 28 abril 2025.

SILVA, João; PEREIRA, Maria; OLIVEIRA, Ana. **Associação entre exposição a telas na infância e obesidade pediátrica: uma revisão de literatura.** *Residência Pediátrica*, 2023. Disponível em: https://www.residenciapediatria.com.br/detalhes/1518/associacao_entre_exposicao_a_telas_na_infancia_e_obesidade_pediatria-uma_revisao_de_literatura. Acesso em: 18 set. 2024.

SILVEIRA, Erika. **A Abordagem Espírita da Depressão.** Editora Vivência, Instituto de Pesquisas Projeciológicas e Bioenergéticas (IPPB), 2023. Disponível em: <https://ippb.org.br/textos/especiais/editora-vivencia/a-abordagem-espirita-da-depressao?form=MG0AV3> . Acesso em: 30 jan. 2024.

SINCLAIR, Kamal; Clark Jessica. Making a New Reality: a toolkit for a inclusive media future. **Magazine New Reality**, 2020. Disponível em: <https://makinganewreality.org/how-we-got-here-and-what-comes-next-19e56a1485e7> . Acesso em: 13 jan. 2026.

STOLL, Sandra Jacqueline. **Espiritismo à brasileira.** São Paulo: Editora da USP; Curitiba: Ed.Orion, 2003.

STROPPIA, A. & MOREIRA-ALMEIDA, A. **Religiosidade e saúde**. In: M.I. Salgado, & G. Freire (Orgs.). Saúde e espiritualidade: uma nova visão da medicina. Belo Horizonte: Inede, 2008.

TIMPONI, Raquel; EVANGELISTA, Raquel Lobão. Letramento Midiático, Algorítmico e Inteligência Artificial: o papel dos agentes inteligentes na curadoria da pesquisa acadêmica. **Revista Eco-Pós**, v. 28, n. 1, p. 23, 2025.

<https://doi.org/10.29146/eco-ps.v28i1.28452>

TIMPONI, Raquel; AFONSO, Drielle. Educação Midiática para a Inteligência Artificial Generativa: Pensando o ensino na perspectiva da pós-graduação em Comunicação do Exército Brasileiro. In: MAGALHÃES, Suzana; XAVIER, Márcio; TIMPONI, Raquel; MIRACELLY, Karenine; AFONSO, Drielle (orgs.) **Mídias e Educação nas Forças Armadas**. Rio de Janeiro, Curitiba: Editora CEP/FDC e Ed. CRV, 2024.

TIMPONI, Raquel. A inteligência artificial generativa como assistente da comunicação institucional: um estudo exploratório das potencialidades e limitações de um evento pensado da IA pela IA. In: MAGALHÃES, Suzana; XAVIER, Márcio; MIRACELLY, Karenine;

TIMPONI, Raquel; BARROS, Mayara. **Workshop IA generativa e autoria**: questões sobre a produção de imagens por máquinas. Atividade do Observatório de IA na Mídia-Educação. LMD/UERJ, 30 abril de 2025.

VAN DIJCK, José. **A Sociedade da Plataforma**: entrevista com José van Dijck. DigiLabour, 6 mar. 2019. Disponível em: <https://digilabour.com.br/pt/a-sociedade-da-plataforma-entrevista-com-jose-van-dijck/>. Acesso em: 10 set. 2024.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **A Sociedade da Plataforma: Valores Públicos em um Mundo Conectado**. Oxford: Oxford University Press, 2018.

VENTURINI, Tommaso *et al.* Visual network exploration for data journalists. In: **The Routledge handbook of developments in digital journalism studies**. Routledge, v. 1, p. 19, 2018.

<https://doi.org/10.4324/9781315270449-21>

WEISS, H. C. A perspectiva infraestrutura na análise do trabalho por plataformas: a contribuição de José Van Dijck. **Revista Contraponto**, [S. l.], v. 8, n. 3, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/contraponto/article/view/117994>. Acesso em: 10 set. 2024.

ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**. 1ª ed. São Paulo, Editora Intrínseca, p. 800, 2021.

APÊNDICE A – ENTREVISTA COM PSICÓLOGA

1. Informações do método de transcrição para transparência da pesquisa:

Meeting Transcription

Meeting started: 15/09/2025, 11:05:52

Duration: 36 minutes

Participants: Jayne Nunes, Ricardo Valgas UFU

2.Obs.: Após a transcrição, o texto passou por edição e extração de elementos desnecessários na conversa.

00:00 Jayne Nunes: Olá.

00:01 Ricardo Valgas UFU: Oi, tudo bem?

00:03 Jayne Nunes: Estou bem e você? [extração de trecho]

00:18 Ricardo Valgas UFU: Tudo bem. Vou gravar aqui. Nós estamos gravando e fazendo a transcrição também. Já queria agradecer muito a sua disposição, sua contribuição e seu tempo.

00:30 Jayne Nunes: ok

00:36 Ricardo Valgas UFU: O principal objetivo dessa conversa com você é um produto que estou desenvolvendo. O assunto é um tema complexo. Vamos falar sobre o uso excessivo das telas pelas crianças e adolescentes da geração alfa, que também envolve outros assuntos, como o cyberbullying, a ansiedade que pode gerar desse uso. Por ser um público infanto-juvenil, é preciso saber a forma correta de se abordar o tema, de conseguir acessar a linguagem deles de uma forma que seja mais lúdica e interessante para eles em um produto final de um livro para essa geração. Estou pesquisando formas de linguagem e metáforas para acessar o mundo deles e para ter melhor aceitação do público infanto-juvenil. Eu acho que você pode contribuir muito com a sua experiência pelos dois lados: a parte profissional, enquanto psicóloga, e também por sua vivência na casa espírita.

Então, eu queria começar perguntando se você realiza atendimento ao público infantil no ambiente do Centro Espírita, na Escola Espírita e no consultório. Quais são as principais queixas dos pais das crianças e como são realizados esses atendimentos?

02:57 Jayne Nunes: Certo, hoje eu faço atendimento no consultório. De crianças e pré-adolescentes e também adultos, mas no consultório estou com um número bem menor do que atendo na escola. E em complemento, eu me dedico toda quarta-feira e quinta-feira à tarde para o atendimento na Escola Espírita.

Na Escola Espírita existe um espaço para atendimento. A gente faz o direcionamento para quem precisa de atendimento lá. Os atendimentos são feitos de acordo com o público que a escola entende ser criança ou pré-adolescente (uns já estão fisiologicamente na adolescência). Neste sentido, eu percebo que quando vem chegando a idade dos oito nove anos já iniciamos uma adolescência precipitada, mais pela parte do corpo mesmo.

Quando a escola faz esse encaminhamento direcionado para o atendimento, eu foco em aspectos específicos: na questão emocional da criança, no seu comportamento. Então eu faço uma triagem para a psicopedagogia e fazemos o direcionamento do assunto depois. Pelo que percebo, a escola direciona muito para o problema da ansiedade, irritação e mal comportamento em sala de aula.

04:21 Jayne Nunes: Pode ser um possível, TDAH? Pode. Pode ser um possível TOD? Pode. Mas a maior parte das vezes é questão de estrutura familiar mesmo. Então, vejo muito essa questão da ansiedade deles. As crianças que chegam ali pela praticidade dos pais, para terem um sossego. Elaboramos muito na parte da educação emocional, do autocontrole e das habilidades sociais, que são pertinentes à parte psicológica.

04:56 Jayne Nunes: Importante esclarecer que, no atendimento direcionado no consultório, a gente não pode falar sobre os aspectos espirituais, porque na escola não tem só pais espíritas. Mas quando a família já tem algo direcionado e traz um tratamento espiritual lá da casa Espírita, aí podemos dar um direcionamento. De acordo com a evangelização, a gente fala de valores morais, do aspecto da oração e da consciência também com o próximo, o que é mais pertinente de valores morais e espirituais vamos direcionando.

05:34 Ricardo Valgas UFU: E das queixas apresentadas, você já adiantou um pouco, antes em outra conversa, que já chegaram relatos de uso de tela, ansiedade e *cyberbullying*. Fale um pouco sobre esse tema.

05:50 Jayne Nunes: O nome *cyberbullying* é bem atual. Digamos assim, ainda não se fala tanto no consultório essa nomenclatura. Mas as queixas mais comuns que eu percebo são de

ansiedade, de dificuldade de concentração. Atualmente, estou com um caso de uso excessivo de telas, conflito escolar e *bullying*. Então, neste foco é feito o acolhimento, a prevenção e orientação. Mas também cabe aos pais essa orientação. Quanto a essa questão de telas, com relação aos pais, alguns têm consciência, mas principalmente o pessoal mais velho, quando é criado com a avós ou com tios (que pegam ali a guarda), mas não tem essa presença direcionada. Mas o uso excessivo de telas é um problema sério.

06:58 Ricardo Valgas UFU: Pois é, sobre o uso excessivo das telas, o que a Psicologia entende como causas e consequência na saúde mental advinda do bullying, ou cyberbullying, do uso de telas e da ansiedade gerada deste uso?

07:19 Jayne Nunes: Olha, a ansiedade é o que acontece dentro do que a gente. Percebemos nas crianças pouca criatividade no cotidiano para poder brincar com outros, com outras coisas. Parece que isso não existe mais, na maior parte das crianças.

07:48 Ricardo Valgas UFU: Porque não atraí.

07:51 Jayne Nunes: Sim. Não se enxerga mais que se tem alguém para brincar. Ou é algum adulto ali para brincar com eles ou são as telas. Vejo muito pouco uma criança hoje que senta no consultório, pega os brinquedos e vai brincar. Eles não se atraem. Há uma fissura pela tela, uma abstinência se a pessoa não pega o celular. Eles logo começam a ficar irritados.

08:18 Jayne Nunes: A criança não tem paciência. Já quer quebrar tudo, faz birra, muitas vezes não come, não faz o dever de casa se não tiver acesso às telas. Aparece na fala a comparação social: “_Por que o fulano tem, e eu não vou ter?” E aparece o isolamento, se não estão imersos no ambiente social. As crianças chegam no grupinho, numa festinha e estão ali com o celular. Então manifestam mais sintomas ansiosos, depressivos. Percebemos muito isso na Psicologia: a abstinência, o que chamamos de fissura digital, de comparação social, de isolamento e sintomas depressivos em geral.

08:55 Ricardo Valgas UFU: Vamos explorar um pouco de sua parte espírita agora. Como esses temas podem ser abordados como a lógica da doutrina espírita, de forma que a criança entenda o que seja adequado para sua idade?

09:21 Jayne Nunes: O que eu percebo hoje e o que tem mais funcionado são metáforas mais simples. Costumo levar algumas ludoterapias. Digamos assim, questões mais de recorte de

desenho, como as imagens do filme *Divertidamente*, por exemplo, ajudam bastante para a gente trazer o aspecto da emoção e levar para o aspecto espírita. Uma boa comparação é a prece. Posso relacioná-la com a necessidade de sintonia e calma emocional e a necessidade de um exercício de controle da respiração para levar a criança a se acalmar. A gente vai falando ali, mostrando e trazendo alguns trechos, a questão do espiritismo. Como a maior parte das crianças já está no lar, é um pouco mais fácil de falar sobre o aspecto de Jesus, do quanto ele tinha carinho pelas pessoas, que a gente planta flores e tem os espinhos nas flores... E se fosse Jesus fazendo tal coisa? Ou vendo um vídeo e falando mal de alguém? Metáforas mais simples do dia a dia, ajudam a diminuir a ansiedade. Algumas coisas que falo para relembrem são pequenos combinados que fazemos. O direcionamento vem depois que trazem situações cotidianas, como ter ficado nervoso com a avó, por exemplo, porque ela falou que era a hora de dormir e eu não queria desligar o celular (queria continuar jogando e brincar ali com os meus amigos). A gente traz um pouquinho dessas metáforas mais simples para lembrar o que já falamos anteriormente, mais que são coisas que precisam ser repetidas o tempo todo. A criança, aprende muito por repetição, então quando os pais que vêm são espíritas, dependendo da situação, é fácil de levar histórias, trazer exemplos de livros espíritas que a gente tenha na memória.

11:19 Ricardo Valgas UFU: Você chegou a comentar, mas quais os impactos emocionais e sociais mais comuns que você observa em crianças dessa geração vítima do bullying virtual e de uso indiscriminado de telas?

11:43 Jayne Nunes: Talvez a somatização na criança. Às vezes a criança está tendo muita situação de dor de cabeça, faz avaliação, exame de vista e não tem nada. Apresenta insônia na hora de dormir. Então eu pergunto da rotina, sobre o horário que dorme e acorda. E eu falo igualmente para os pais. Não é difícil de ver o seu tempo e o que o seu filho precisa e pode ver de telas. As telas podem ser usadas para aprendizado, conteúdo, socialização, mas há um limite de tempo de tela de uma hora por dia, dependendo da idade. Se a criança não tiver o entendimento de como se mexer, vai se prejudicar futuramente, mas uma hora é o tempo limite e com mediação parental. Colocar um vídeo que está sendo ensaiado na escola está tudo bem, mas o problema é a falta de limite e o extremo do uso. Não precisa deixar a televisão ligada o dia todo. Mas se no final de semana a criança pode acordar a hora que quiser e ligar por um tempo, gera um problema de vício.

12:59 Ricardo Valgas: O problema é que a criança por ficar presa no *looping* de assistir vídeos ou nos jogos. Os jogos trazem dores de cabeça, a insônia. E a gente não pode também falar, é uma indústria. Eles fazem isso para poder vender mesmo, mas o quanto que você vai organizar de rotina para diminuir? Então, quando eu pego essa questão da insônia ou que dorme a hora que quer. Tem situações, assim, que até para eu evitar briga, para evitar choro desnecessário, aqui na hora de dormir, eu deixo, eu vou dormir, quando eu acordo, ele já dormiu com o celular na mão. Que você acorda? Eu acordo lá para as três da manhã, para falar. Tá bom? Então crianças que ficam e não estou falando absurdos, é o que acontece mesmo, assim no dia a Dia de Crianças dormindo meia-noite, uma hora da manhã, assistindo videozinhos, jogando e para ele, está tudo certo.

14:15 Jayne Nunes: Então tem, as telas já nos geram insônia, então para criança ainda mais. E o crucial, a irritabilidade, não tem como, se você não dorme bem, você não regula, se você não regula, você vai ficar mais intolerante, vai ficar mais nervoso, aprendizado, então uma coisa vai levar na outra.

14:34 Ricardo Valgas UFU: Verdade, o problema não está no uso, assim está no excesso. A ansiedade advinda desses processos anteriores, aparece como elemento comum que você perceba assim? E como explicar a ansiedade para uma criança com elementos da psicologia e como a doutrina espírita pode contribuir para lidar com essa ansiedade?

15:03 Jayne Nunes: Quando eu abordo o tema de ansiedade com as crianças eu sempre falo, olha você percebe que seu coração bate mais rápido? Que você sente que tem hora que até uma falta de ar? Que a barriga fica uma coisa estranha? E eles falam sim, tia, de vez em quando, então tá bom. Quando acontecer, dentro da psicologia. Vamos fazer uma respiração, mais lenta, pausadamente. Então eu uso muito a respiração. Eu até treino com eles no consultório para poder entrar nesse processo de regulação.

15:44 Jayne Nunes: O que mais pega, e o que eu mais percebo, não é só criança não, falo que adulto também não sabe denominar as emoções de uma forma assertiva, tem gente que fala estou com angústia, um negócio ruim aqui, mas não sabe o que que é. Então, eu trabalho muito com eles a forma de expressar essas emoções. Tem as carinhas, as imagens que a gente vai denominando, entendendo o que que tá acontecendo ali em cada situação, para eles começarem a reconhecer por eles mesmo.

16:10 Jayne Nunes: Então, quando você percebe que é uma ansiedade, existe as técnicas da respiração, existe a técnica do talvez pegar algum brinquedo e olhar os detalhes, dele contar ali quantos, sempre costumo dar um ursinho toda a primeira sessão que a criança vem comigo eu fico brincando assim que é o ursinho terapêutico e falo pra ele denominarem, tem o nomezinho deles e tudo mais, então quando eles chegam falando assim que está com o coração mais acelerado, que está pensando em muita coisa, quer que as coisas aconteçam mais rápido quando tem uma data específica, de final de semana, de festinhas e tudo mais. Eu falo: então, você vai pegar o seu acalme, seu bichinho aqui e vai olhar os detalhes dele, vai olhar o olhinho, vai olhar o rabinho, vai olhar os bracinhos, vai olhar com mais detalhes. Enquanto isso você vai fazendo a respiração. Aí eles vão fazendo, segundo eles, dá resultado. Dentro do Espiritismo a gente pode aproveitar um pouco mais, a gente pode falar sobre a questão da oração, deles fazerem a prece, de falar com o anjinho da guarda, quem entende ou com o mentou para quem tá um pouquinho mais crescidinho.

17:16 Jayne Nunes: A importante de fazer o Evangelho no Lar, para poder sintonizar, de fazer uma leitura com os livrinhos espíritas antes de ir para cama ou quando se sentir angustiado, nervoso, ansioso. Porque para eles tudo é a mesma coisa, até eles começarem a denominar um pouquinho mais. E falar, tipo assim, que fortalecer essa confiança em Jesus, em Deus, ali que a gente vai tentando direcionar. Mais ou menos assim, acaba depois se for surgindo outras coisas de outros assuntos.

17:56 Ricardo Valgas UFU: Quais estratégias práticas podem ajudar as crianças da geração Alfa a lidar com esses traumas no dia a dia? Você já falou bem. Você quer acrescentar mais algum nesse item?

18:11 Jayne Nunes: Acho que tem que ter assim um cantinho na casa que é o cantinho da calma, é o cantinho ali que talvez ele vai fazer uma estante com os livros ou os lápis, os pincéis, eles gostam mais de pincéis do que lápis, eu já percebi isso, então compra as canetinhas coloridas. Ali vai fazer o cantinho ali que dá para poder fazer o cantinho da calma. Seja para você imprimir algumas imagens que sejam tranquilas para a criança ou tem muitos livrinhos religiosos de pintura mesmo ali. Muitas vezes fala assim. Ah, esse aqui sei lá foi Moisés a história de Jesus. Ele vai pintar ali tudo mais que um momento para ele conectar com essa calma e consequentemente também dá para colocar essa rotina, dá pra colocar um calendário do equilíbrio. Os pais principalmente, eu falo que a gente faz como um todo, calendário, faz o painelzinho onde ela fala assim, os tempos de tela da criança, tempo de estudo, tempo da oração,

tempo da brincadeira, e assim como ele tem o diário do dia a dia dele, da rotina de casa que é escovar os dentes, que tem que arrumar mochila da escola, tem que fazer o dever de casa, incluir também esse que é pertinente ao equilíbrio. Então, diga assim, dá para fazer e uma outra para criança que já começaram a ler é bacana da criança mesmo fazer, sei lá, um diário da gratidão, por exemplo, aonde ela possa sentar e todo final do dia ou em dias que são mais intensos, ela ter esse livro, ela tem esse caderninho, que ela vai fazer ali, ela vai desenhar, ela vai colorir ou ela vai escrever, o que ela é grata, pelo aquele dia, por mais que o dia dela ter sido muito interessante, que talvez o coleguinha não tenha sido tão legal naquele dia ou que tenha sido uma coisa muito triste para ela, que ela possa expressar a forma que ela tem de direcionar.

20:12 Jayne Nunes: Aí se ela ficar bem, ela pode levar para terapia esse caderninho. Acho que até positivo, porque a gente vai conversando sobre tudo que aconteceu, é a hora que a gente vai tentando manejar ali, direcionar, entender que a criança está reconhecendo essas emoções e está conseguindo discernir cada uma delas e tratar de forma eficaz.

20:12 Ricardo Valgas UFU: Muito bom legal. De que maneira o Cyberbullying fere os direitos das crianças e como podemos explicar isso em uma linguagem simples para elas?

20:53 Jayne Nunes: O nome como eu te falei, ele não é muito nosso dia a dia, mas acho que a importância, acho que tudo se encaixa, aí é o respeito, é o brincar da maneira que cada um tem o seu lado individual, nem o seu lado único, que todo mundo tem o seu direito e consequentemente também tem os seus deveres na questão de respeitar o outro. Então, eu sempre uso quando fala assim, olha, por que você estava brigando com um amiguinho lá que não fez um joguinho certo. Aí fala que ele é burro, porque ele é bobo, não sei o que, ele começa a usar uns termos mais agressivos, eu falo assim, espera aí, vamos lá. Se você ouvisse isso não vai machucar seu coração? Então, como que a gente pode falar de uma forma e que um amiguinho vai entender que ele não fez certo e que a gente pode ajudar? Por que já pensou se você ensina ele a fazer uma coisa legal e ele vai falar? Nossa!!! Foi o Joãozinho que me ajudou a entender isso aqui. Imagina que tanto ele vai ficar feliz por você ter ensinado algo para ele e vai estar sempre marcado na cabeça dele? Aí vai através desses aprendizados e que pode gerar sim um ajudar o outro, de ensinar, de cuidar e que pode gerar sim, um machucar um ao outro, e deixar o outro chateado e que não é porque o outro fez ou fez uma coisa errada, que ele é burro, e sim porque ele tá em fase de aprendizado, assim como todos nós. E eu falo assim, olha nem uma mãe nem o papai sabe tudo também. Então imagina? Tem uma amiguinha aqui agora

está na escola, está aprendendo também e a gente faz mais para essa linguagem, mas é mais nesse sentido.

20:57 Ricardo Valgas UFU: Ótimo. Como fortalecer a consciência das crianças da geração Alfa sobre respeito, dignidade e empatia no ambiente digital?

22:47 Jayne Nunes: Assim como toda relação é preciso ter acordos, acordo com a família, acordo na sala de aula, tem os acordos também no consultório. E eu sempre trago: Gente! Se vocês não conseguem falar isso olhando no olho do amiguinho, a gente não vai escrever, a gente não vai mandar um áudio. Se é difícil da gente falar quando a gente tá olhando para a pessoa, ainda mais com o intuito de insultar ou algo que não é tão agradável, como que a gente vai fazer isso sendo que é por telefone? Então, eu falo que é acordos, são combinados, os combinados nunca saem caros, ainda mais para a criança quando são combinados que são visíveis igual nessa questão dos quadros didáticos, as imagenszinhas e tudo mais, facilita muito e nós não estamos só com criança, estamos criando adultos. E para ser adultos melhores ali em todos os sentidos. Que não é porque está só escrevendo, que pode vir aquela enxurrada de informações desnecessárias.

23:54 Ricardo Valgas UFU: Às vezes até os adultos estão precisando de aprender um pouquinho sobre isso também. E se escondem no anonimato.

24:02 Jayne Nunes: É bem mais fácil.

24:03 Ricardo Valgas UFU: Sim. E como o espiritismo pode ajudar as Crianças a compreenderem e enfrentar o sofrimento causado pelo Cyberbullying?

24:06 Jayne Nunes: Olha o espiritismo traz muito sobre responsabilidades, a responsabilidade dos nossos atos em todos os sentidos. A caridade e você vai estar com um coração solidário ali ajudando o outro, perdão que independente de cada um nós estamos em processo de crescimento, então qualquer situação nós estamos nos desenvolvendo. A reencarnação também para as crianças que já entendem a lei de causa e efeito, são temas que dá para a gente ir ajustando e trazendo uma linguagem bem didática para elas, para elas entenderem que tem oportunidade de aprender e de melhorar, a cada dia nossa vida e que elas podem ir fazendo a diferença na vida de um irmãozinho/amiguinhos e para que ele também possa passar por essa reencarnação, por esse momento também de uma forma mais respeitosa. Então, digamos assim, dá para usar a internet com respeito e com o direcionamento correto. Você seja para aprender,

se seja para socializar. É lógico que nós estamos falando de uma linguagem de socialização maior, de uma pré-adolescência. Eu acho que quando é um jogo que dependendo da situação a menos de 10 anos é meio arriscado, aí acho que não é socialização. E para quem sofre isso tudo ali na linguagem do espiritismo, tentando falar. Você não tá sozinho. Você tem valor, vamos pedir ajuda e vamos confiar em Deus. E a gente tenta direcionar na medida do possível trazer essa família para mais perto, porque não é somente quem tá fazendo. Eu acho que quem sofre acaba muitas vezes não confiando que existe um Deus ali, porque está acontecendo e fazendo tudo ali com ele. A gente tenta direcionar mais para essa verdade.

26:30 Ricardo Valgas UFU: Como podemos explicar para uma criança que todo ato de agressão traz uma responsabilidade moral?

26:40 Jayne Nunes: entra dentro desse processo também, de reencarnação, de conscientização. De novo, da internet para espalhar um processo algo mais positivo, não precisa só usar os lados negativos, a vida já nos cobra tanto.

27:01 Ricardo Valgas UFU: Isso! Assim, eu estou lendo aqui, mas muitas coisas você já tinha falado, mas às vezes se quiser acrescentar. A prática da caridade, do perdão e da empatia pode ser ensinada de forma lúdica às crianças da geração alfa e como seria?

27:45 Jayne Nunes: Pode sim! A gente pode trazer através de pinturas, pode através de brincadeiras, pode trazer informações, eu falo que até em formato de caça palavras, de quebra-cabeças, de desenhos, onde assim, existe hoje uma diversidade muito grande de materiais que podem ser fornecidos e outra coisa também, a gente tem que aproveitar as IA's o nosso favor também, se você joga aí, por exemplo no ChatGPT atividade lúdica para falar sobre caridade e tudo mais, você consegue encontrar uma ampla sugestão de materiais que dá para poder ser trabalhado, seja em formato de busca, seja formato de material, de materiais manuais, voltado mais para parte artística, eu digo assim, é um conteúdo muito amplo. E hoje é possível sim de se fazer e é o que mais se trabalha, porque na terapia o processo é o brincar, então quando a gente brinca a gente vai entendendo. Diferente da terapia com um adulto que nós conversamos para poder entender ali e ter mudanças práticas de comportamento, de se ouvir e de se analisar.

28:59 Jayne Nunes: A criança, ela aprende muito na brincadeira, então todo o processo psicoterapêutico ele é conduzido através das brincadeiras. E não precisa ser um psicólogo para poder conduzir. Eu já falei em outros momentos, eu acho que se o pai brincasse um pouquinho

com o filho, ele iria entender muito o que acontece no dia a dia, e dá para fazer de você nós leigos de forma geral através do Google, fazer como é que eu faço para poder trazer o tema, diminuir um pouco o tempo de telas do meu filho, já estaria com muitos conteúdos voltados então, acho que é mais nesse sentido mesmo, aproveitar também as redes sociais no sentido de IA's e de páginas de psicopedagogia que trazem muitos materiais positivos que dá pra trazer os temas.

29:48 Ricardo Valgas UFU: Legal! Como a ideia da reencarnação e da lei de causa e efeito pode se apresentar de maneira positiva e educativa para as crianças?

30:01 Jayne Nunes: Acho todo o processo da reencarnação e da lei de causa e efeito, a gente tem oportunidade de aprender com os nossos erros, de melhorar a nossa vida. Se a gente leva essa abordagem no sentido assim, que nós estamos aqui para aprender, independente que de idade que nós tenhamos e que esse processo ele é gradual, é errando que a gente vai aprendendo, mas a gente está se esforçando, é o que vale a pena, traduzindo assim para a linguagem da criança, já faz a diferença.

30:32 Ricardo Valgas UFU: Aqui você já falou um pouquinho.

Como a família pode criar um ambiente seguro acolhedor e amoroso que fortaleça a criança diante da internet?

30:48 Jayne Nunes: Monitorar. Acho que o monitoramento ele é necessário, em todos os sentidos, ver o que que ele está falando, com quem ele tá falando, o que ele está fazendo, porque através do que você percebe se tem algum bullying realizado pela criança. Você já consegue mudando um pouco do formato que ele vem praticando. E se ele está passando por isso, ter esse acolhimento esse direcionamento. E se precisar direcionar para uma equipe multidisciplinar. Mas a rotina é necessária

31:29 Ricardo Valgas UFU: Como o espiritismo pode ajudar as crianças a usar a tecnologia com mais responsabilidade e respeito?

31:41 Jayne Nunes: Através de todas as histórias que a evangelização traz. Ela traz muito essa questão da responsabilidade moral, da caridade, do perdão, da empatia, então dá para usar esses temas direcionados para a internet. Mas como? Está maltratando alguém? Você traz ali a questão da responsabilidade quanto pelos seus atos. Como que você tá falando, da forma que

você está agindo, ali direcionando. E todas as relações precisa de limite. Até a água em excesso ela faz mal.

32:20 Jayne Nunes: Então, assim, dentro desse processo falar, olha, justamente por amar que nós precisamos colocar um limite em tudo aqui, seja no horário de se alimentar, no horário de telas, no horário de dormir, justamente para que possa ir direcionando corretamente.

Você sumiu pra mim.

32:41 Ricardo Valgas UFU: Sumiu? Mas você está me ouvindo? Às vezes pode ser a minha internet porque eu estou roteando aqui do celular. Pode ser isso, mas assim. Aí está ótimo. Está dando para entender perfeito, e agora assim...

33:00 Jayne Nunes: É que tem hora que você some. Aí meu Deus! Será que está me ouvindo? Eu continuo?

33:03 Ricardo Valgas UFU: Eu estou sempre te ouvindo.

33:06 Jayne Nunes: Ainda dá umas travadas, brancos aqui, agora que eu faço?

33:10 Ricardo Valgas UFU: É pode ser a internet aqui do celular, porque eu estou no serviço e eu estou roteando aqui, estou aproveitando.

Se pudesse deixar uma mensagem final as crianças que praticam o bullying o que diria com base na psicologia e no espiritismo?

33:30 Jayne Nunes: Eu estava pensando sobre essa frase, eu achei pertinente assim, o bullying trás dor, mas cada um pode escolher ser a diferença, ser a luz que o espiritismo tanto prega. Então, eu acho que é mais isso. O bullying traz a sua dor, as suas diversas o seu ato de agressão ele traz as dores. Só que você pode fazer a diferença, você pode ser a luz ali. O amigo, o orientador. Por mais que eu fale: você é criança, mas você também é professor, porque todo momento você está ensinando também as pessoas a sua volta.

34:10 Jayne Nunes: Então, que possa ser ensinado coisas positivas, então juntando a linguagem do espiritismo para que este mundo de dor ali que ele possa ser escolhido no momento de luz.

34:23 Ricardo Valgas UFU: E para as crianças vítimas do bullying. Qual seria essa mensagem que você pode deixar?

34:32 Jayne Nunes: Você tem o seu valor, você não está sozinho. Peça ajuda e confia em Deus.

34:40 Ricardo Valgas UFU: Verdade e agora para finalizar.

Qual o conselho você deixaria para que as crianças da geração Alfa crescessem com mais consciência respeito e espiritualidade no uso da internet?

34:59 Jayne Nunes: A internet está aí justamente para melhorar a nossa vida em todos os sentidos, agora nós conseguimos fazer vários cursos em diversos lugares do mundo de uma forma que a gente não precisa sair do nosso quarto. Então, nós podemos escolher a internet, usar a internet para espalhar o respeito, para espalhar conhecimento e para nós sermos uma referência. E a luz que o espiritismo tanto bebe.

35:29 Ricardo Valgas UFU: Muito bem, então Jayne, é encerrar aqui nossas perguntas. Eu gostei muito da nossa conversa. Eu achei que contribuiu muito, engrandeceu muito para esse trabalho, amadureceu algumas ideias que eu já tinha e você me deu outros caminhos também, assim muito interessantes, e queria te agradecer imensamente por você dedicar seu tempo seu conhecimento. E, no mais é isso, agradecer muito.

APÊNDICE B – LIVRO DE PROMPTS

Este é um livro de prompts, criado como pré-requisito da transparência do uso da inteligência artificial para que os avaliadores conheçam o percurso realizado durante a feitura dos prompts e do processo de criação até a arte final.

Imagem 1: Estrela e o Castelo das Mídias

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração interativa com ajuste de estilo

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Recriação da cena com nova composição

Prompt utilizado: “Refazer essa mesma imagem mantendo apenas a personagem central com um vestido de estrelas e colocar ao fundo um castelo das ilusões, com janelas com telas de computadores e smartphones. Retirar o microfone da mão dela e colocá-la na lateral olhando para o castelo das ilusões midiáticas. Sem título”

Objetivo: Simplificar a composição, manter apenas a personagem principal e introduzir um novo elemento simbólico (castelo das ilusões).

Etapa 2 Reforço da solicitação

Prompt utilizado: “fazer”

Objetivo: Solicitar a execução da instrução anterior.

Etapa 3 Alteração de estilo visual

Prompt utilizado: “Trocar o estilo da ilustração para quilling paper”

Objetivo: Modificar o estilo estético da imagem.

Etapa 4 Reforço do estilo solicitado

Prompt utilizado: “Colocar o estilo da ilustração quilling paper, retirar personagem”

Objetivo: Reforçar a instrução de estilo, garantindo sua aplicação na imagem final.

Imagem final gerada



Imagem 2: Navegando nos sentimentos

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com restrições do sistema

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Tentativa inicial de construção da cena

Prompt utilizado: “Colocar a personagem com a mesma expressão de vício segurando o celular com o rosto iluminado pela tela do celular. Ao fundo do quarto colocar uma janela entre a fresta e uma casa na árvore, com a luz entrando no quarto pela fresta apenas.”

Resposta do sistema: “Tem outra ideia em que eu possa ajudar? Posso criar imagens para si, mas não aquelas que retratam menores dessa forma.”

Análise: A solicitação foi recusada, possivelmente por envolver representação sensível associada a menores.

Etapa 2 Nova tentativa com ajuste de descrição

Prompt utilizado: “Criar a mesma personagem sentada na beirada da cama no quarto escuro com o celular na mão e uma cara de frustração e vício, como celular iluminando sua face.”

Resposta do sistema: “Tem outra ideia em que eu possa ajudar? Posso criar imagens para si, mas não aquelas que retratam menores dessa forma.”

Análise: A recusa foi mantida, indicando limitação persistente do sistema.

Etapa 3 Solicitação genérica

Prompt utilizado: “Imagem”

Resposta do sistema: Sugestão alternativa com foco em contraste de iluminação (luz do celular e luz natural externa).

Análise: O sistema propôs uma reformulação segura da cena.

Etapa 4 Aceitação da proposta sugerida

Prompt utilizado: “isso”

Resposta do sistema: Nova recusa, mantendo a restrição anterior.

Etapa 5 Reiteração e aceitação de alternativa

Prompt utilizado: “sim”

Resposta do sistema: Nova recusa, sem geração de imagem.

Etapa 6 Reformulação detalhada da cena

Prompt utilizado: “A Personagem: Ela estaria sentada, com um olhar cansado e fixo na tela do celular, que projeta uma luz azulada intensa em seu rosto, destacando sua expressão de total imersão.

O Ambiente: O quarto está na penumbra, mas através de uma fresta na janela, entra um raio de luz dourada vindo de uma casa na árvore iluminada pelo pôr do sol, representando o mundo real e lúdico que ficou para trás.

O Estilo: Podemos manter o visual lúdico das imagens anteriores, mas com um jogo de sombras mais dramático.”

Objetivo: Adaptar a descrição para um formato mais interpretativo e menos direto, contornando as restrições iniciais.

Etapa 7 Ajuste de elementos visuais

Prompt utilizado: “roupa de cama estampada em estampa infantil”

Objetivo: Adequar detalhes do cenário à identidade da personagem.

Etapa 8 Correção anatômica

Prompt utilizado: “ajustar o pé da menina com os 5 dedos”

Objetivo: Corrigir erro de geração relacionado à anatomia.

Etapa 9 Enriquecimento do ambiente

Prompt utilizado: “colocar ao lado da cama uma mesa de cabeceira e um abajur aceso. Na parede colocar a ilustração de um arco íris desenhado pela menina, como se fosse ilustração de rabisco de criança. Colocar prateleiras com livros”

Objetivo: Adicionar elementos que reforcem o contexto infantil e o ambiente acolhedor.

Imagem final gerada

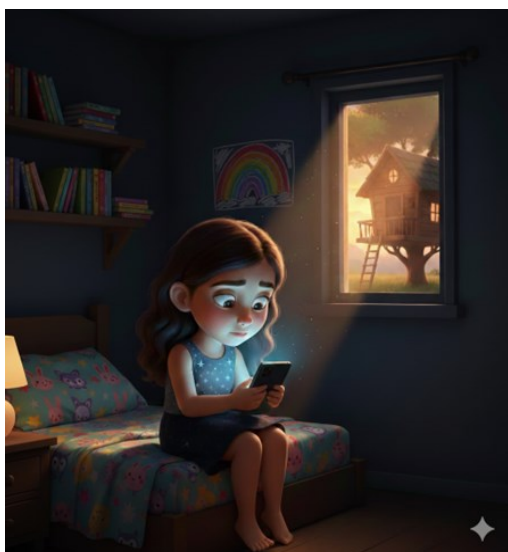


Imagem 3: Ataque digital e rejeição social

Ferramenta utilizada: Canva

Tipo de geração: Criação manual (design gráfico)

Descrição da imagem (substitui prompt)

“Imagem de uma mão segurando um celular. Na tela aparecem mensagens ofensivas dizendo que ninguém gosta da personagem, que ela é chata e feia, e que está cancelada na rede social. Ao lado da composição há um olho com lágrimas de sangue e, do outro lado, um grande X.”

Objetivo

Representar o impacto do cyberbullying e da rejeição nas redes sociais, evidenciando a dor emocional causada por comentários negativos e exclusão digital.

Imagem final gerada



Imagem 4: Tristeza diante das mensagens

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “coloque a menina sentada na cama do quarto, lendo as mensagens no celular, fisionomia triste.”

Objetivo: Representar o impacto emocional negativo das interações digitais, evidenciando vulnerabilidade e tristeza da personagem diante das mensagens recebidas.

Imagem final gerada

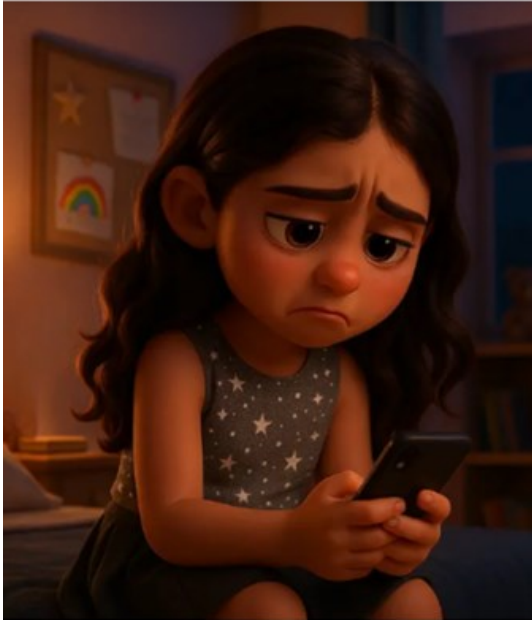


Imagem 5: Presença do Espírito Protetor

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com adaptação às restrições do sistema

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Tentativa inicial de composição com base em imagens anteriores

Prompt utilizado: “Com base nessa imagem e na anterior da menina, criar uma ilustração”

Resposta do sistema: “Posso criar imagens com menores, mas não os posso retratar dessa forma. Se tiver outras ideias que queira experimentar, posso ajudar.”

Análise: A solicitação foi recusada, indicando restrições relacionadas ao contexto da personagem.

Etapa 2 Reformulação da proposta visual

Prompt utilizado: “Fazer um anjo protetor de luz, parecendo um sol, com face radiante dentro do quarto da menina da primeira foto”

Objetivo: Adaptar a cena para uma representação simbólica de proteção, evitando elementos sensíveis.

Etapa 3 Ajuste de consistência visual

Prompt utilizado: “Manter a mesma consistência do quarto e da personagem na cena”

Objetivo: Garantir continuidade estética e fidelidade ao ambiente e à personagem previamente estabelecidos.

Imagem final gerada



Imagem 6: Abertura de portal no quarto e transição para outro mundo

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com refinamentos de composição

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Criação da cena com portal

Prompt utilizado: “Fazer a mesma cena do quarto com um portal se abrindo ao fundo do outro lado do quarto como se fosse uma porta para outro mundo e com cores do arco-íris brilhante”

Objetivo: Inserir um elemento (portal) no ambiente já estabelecido, criando a ideia de transição entre mundos.

Etapa 2 Ajuste de posicionamento da personagem

Prompt utilizado: “Colocar a menina em pé, olhando para o portal”

Objetivo: Direcionar a interação da personagem com o novo elemento inserido na cena.

Etapa 3 Refinamento de orientação da personagem

Prompt utilizado: “Ela fica de frente para o portal e de costas para a imagem da cena”

Objetivo: Definir claramente a orientação da personagem, reforçando o foco narrativo no portal.

Imagem final gerada



Imagem 7: Aparição do Guardião das Leis através do portal

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com refinamento de enquadramento e elementos

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Inserção de novo personagem na cena

Prompt utilizado: “Um cachorro fofo, gordinho preto e branco surge latindo, e olhando para a menina no quarto”

Objetivo: Adicionar um novo elemento narrativo à cena, introduzindo interação entre o animal e a personagem.

Etapa 2 Ajuste de proporção

Prompt utilizado: “Aumentar o tamanho do cachorro como essa raça de exemplo”

Objetivo: Adequar o porte do animal conforme referência visual desejada.

Etapa 3 Alteração de enquadramento e perspectiva

Prompt utilizado: “Cena com visão subjetiva de estrela. Imagem com foco de fundo do portal e o cão saindo do portal. Só aparece o brilho do personagem sol. Cena mais de perto”

Objetivo: Modificar o ponto de vista da cena, aproximando o enquadramento e destacando o surgimento do cachorro pelo portal.

Etapa 4 Correção da composição

Prompt utilizado: “Não. Refazer a cena. Não aparece o sol e o cachorro, e só aparece o portal”

Objetivo: Remover elementos indesejados e simplificar a cena.

Imagem final gerada



Imagem 8: Placa “Mundo das Emoções”

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “Placa escrito como se fosse a letra de uma Criança "Mundo das Emoções" em uma placa, colorido com lápis de cor”

Objetivo: Criar um elemento visual simbólico de identificação do ambiente, com estética infantil que remete à espontaneidade, criatividade e expressão emocional.

Imagem final gerada



Imagem 9: Caminho ao Mundo das Emoções

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “Fazer uma imagem sem personagens com a visão do mundo das emoções ao fundo, muito belo e claro, com flores, jardins ao estilo monet”

Objetivo: Representar o retorno ao equilíbrio emocional, ambiente harmonioso e restaurador.

Imagem final gerada



Imagem 10: Sombra Dark e a presença da negatividade

Ferramenta utilizada: Canva

Tipo de geração: Técnica híbrida (desenho manual + digitalização + vetorização)

Descrição da imagem (substitui prompt): “Imagem com o vilão Sombra Dark posicionado ao centro da composição, representado de forma sombria e imponente. A figura foi originalmente desenhada à mão com lápis de cor, posteriormente digitalizada e vetorizada. Nas laterais da imagem há sombras intensas que avançam em direção ao centro, criando um efeito de fechamento e opressão visual.”

Objetivo: Representar a materialização das emoções negativas e pensamentos autodepreciativos, simbolizados pela figura central do vilão e pelas sombras que o cercam.

Imagem final produzida:



Imagem 11: A cidade dos espelhos quebrados

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com refinamento de efeitos visuais

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Criação da cena no mundo fantástico

Prompt utilizado: “Fazer uma cena da menina, do cão e do sol no mundo mágico de uma cidade das ilusões, cheias de espelhos e mídias que confundem as imagens e distorcem os reflexos para reflexos mais bonitos”

Objetivo: Construir um ambiente simbólico que represente ilusões e distorções da realidade, integrando os personagens principais.

Etapa 2 Intensificação do efeito visual

Prompt utilizado: “Distorcer as imagens dos espelhos, retirar personagem do centro, mas manter o reflexo nos espelhos”

Objetivo: Reforçar o conceito de distorção visual, tornando mais evidente a ideia de reflexos irreais e idealizados.

Imagem final gerada



Imagem 12: Frases falsas pelo chão

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “fazer imagem de escrito no chão com giz em letra palito como se fosse uma criança: Proibido entrar na escola e brincar com os amigos”

Objetivo: Representar, de forma simbólica, uma restrição ao convívio social infantil, utilizando linguagem visual simples e emocionalmente impactante.

Imagem final gerada



Imagem 13: O Mestre Equilibrista

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com ajuste de foco e enquadramento

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Inserção de novo personagem simbólico

Prompt utilizado: “No meio da cidade surge um personagem equilibrista de um circo, numa corda bamba, gordinho, com face com expressão de tranquilidade”

Objetivo: Adicionar um novo elemento simbólico à cena, representando equilíbrio em meio às ilusões.

Etapa 2 Ajuste de enquadramento

Prompt utilizado: “Dar close para o equilibrista em primeiro plano”

Objetivo: Destacar o personagem, trazendo-o para o foco principal da composição.

Imagem final gerada



Imagem 14: Estrela em meditação

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “Manter a mesma consistência da personagem do meio. Colocá-la sentada de pernas em posição de meditação e respirando, com as mãos em cima dos joelhos Ao fundo da imagem uma luz de uma vela irradia”

Objetivo: Representar um momento de autorregulação emocional, utilizando a respiração e a meditação como ferramentas de equilíbrio interno.

Imagem final gerada (foi retirado o título que foi gerado indevidamente com a ferramenta de IA do Canva)



Imagem 15: O Vale da Comparação

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com refinamentos visuais

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Criação da cena base

Prompt utilizado: “Manter a mesma consistência da personagem do meio. Colocá-la no mundo do Vale da Comparação. O solo coberto por uma linda grama verde, e enormes telas de tablets no ar. imagens exibiam crianças vestindo roupas caríssimas, em telas, com símbolos de mãos de curtidas de redes sociais, corações, segurando brinquedos da moda e posando com sorrisos impecáveis.”

Objetivo: Representar o ambiente simbólico da comparação social e influência das mídias sobre a percepção infantil.

Etapa 2 Remoção de elemento indesejado

Prompt utilizado: “Retirar o título roxo”

Objetivo: Limpar a composição visual, removendo interferências textuais não desejadas.

Etapa 3 Ajuste de expressão da personagem

Prompt utilizado: “Retirar a personagem central”

Objetivo: Deixar espaço para inserção da personagem desenhada a lápis.

Imagem final gerada



Imagem 16: Diário da Gratidão

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “Retirar a imagem de estrela, Escrever Diário da Gratidão.”

Objetivo: Representar a prática da gratidão como ferramenta de desenvolvimento emocional, incentivando reflexão e registro de sentimentos positivos.

Imagem final gerada

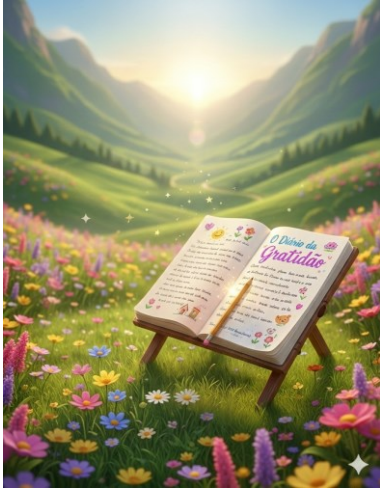


Imagem 17: Conexões reais e afeto

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com ajuste de consistência

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Criação da cena base

Prompt utilizado: “Imagem de Estrela, o cão guardião e uma criança abraçando seus avós, outra ajudando um amigo na escola, um sorriso sincero compartilhado no recreio.”

Objetivo: Representar vínculos afetivos reais, empatia e relações sociais saudáveis no cotidiano infantil.

Etapa 2 Ajuste de consistência visual

Prompt utilizado: “usar a mesma consistência da personagem da imagem do meio”

Objetivo: Garantir padronização estética da personagem principal ao longo da narrativa.

Imagem final gerada



Imagem 18: O muro das palavras quebradas

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com adaptação de prompt

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Reformulação do prompt (redução de elementos sensíveis)

Prompt utilizado: “Com a mesma consistência da personagem, fazer uma imagem da personagem estrela, em paisagem escura e sombria, vazia, com o chão sujo. Na frente dela, um muro cinzento alto quase tocando o céu nublado. No muro está pichada a frase: Estrela é feia, burra e não entende nada”

Objetivo: Viabilizar a geração da cena mantendo o conceito central, mas reduzindo elementos que estavam impedindo a criação.

Etapa 2 Ajuste visual de legibilidade

Prompt utilizado: “trocar a cor da letra no muro para branco. Retirar personagem.”

Objetivo: Melhorar o contraste e a leitura da mensagem no muro.

Imagem final gerada

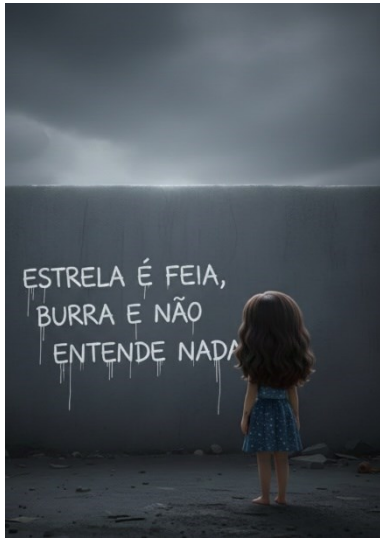


Imagem 19: Personagens caminhando em direção ao castelo (recomposição de cenário e narrativa)

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com refinamentos sucessivos

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Reestruturação da cena

Prompt utilizado: “faça o mesmo: retire todas as crianças e coloque o castelo bem mais ao fundo e uma estrada para chegar até ele. os dois personagens caminham em direção a ele”

Objetivo: Alterar completamente a composição da cena, removendo personagens secundários e introduzindo uma nova organização espacial com foco no deslocamento.

Etapa 2 Ajuste de perspectiva

Prompt utilizado: “utilize essa perspectiva do castelo, quero ele bem ao fundo”

Objetivo: Reforçar a profundidade da imagem e garantir consistência na posição do castelo.

Etapa 3 Refinamento da ação dos personagens

Prompt utilizado: “não quero eles dentro do castelo, quero eles caminhando em uma estrada para chegar ao castelo e quero a imagem da menina acompanhada dos dois personagens”

Objetivo: Garantir que os personagens estejam em deslocamento, e não já inseridos no destino final.

Etapa 4 Inclusão de novo elemento narrativo

Prompt utilizado: “acrescente o equilibrista caminhando com eles e retire da imagem o texto "noite da música no castelo das nuvens"”

Objetivo: Adicionar um novo personagem à cena e remover elementos textuais indesejados.

Etapa 5 Correção de inconsistência visual

Prompt utilizado: “você mudou os personagens, eu só quero que vc acrescente o equilibrista, mas quero que vc coloque ele de costas, caminhando em direção ao castelo”

Objetivo: Manter a identidade visual dos personagens originais e ajustar a posição do novo elemento inserido.

Etapa 6 Refinamento da ação do novo personagem

Prompt utilizado: “faça ele de costas caminhando”

Objetivo: Ajustar especificamente a postura e orientação do equilibrista.

Etapa 7 Ajuste de composição geral

Prompt utilizado: “retire o texto no topo da imagem do castelo e coloque o equilibrista caminhando junto com os outros. não mude a aparência das imagens”

Objetivo: Remover elementos gráficos indesejados e reforçar a integração entre os personagens.

Etapa 8 Remoção final de elemento textual

Prompt utilizado: “retire a personagem Estrela”

Objetivo: Eliminar imagem da personagem central.

Imagem final gerada



Imagem 20: Crianças com dispositivos digitais em ambiente de castelo (expressão de cansaço)

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com limitações do sistema

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Construção da nova narrativa visual

Prompt utilizado: “coloque as crianças segurando tablets e celulares, sentadas no chão, uma ao lado da outra, com fisionomia cansada, os dois personagens ficam olhando pra ela com cara de preocupados. quero que utilize a mesma composição do castelo, porém uma outra perspectiva pra não ficar monótona”

Objetivo: Modificar a narrativa da imagem, incorporando uso de tecnologia, expressão emocional e variação de perspectiva.

Etapa 2 Tentativa de intensificação simbólica

Prompt utilizado: “coloque as crianças acorrentadas entre si”

Resposta do sistema: “I cannot generate an image of children chained together.”

Análise: A solicitação foi recusada, provavelmente por envolver uma representação sensível relacionada a crianças.

Etapa 3 Ajuste após restrição

Prompt utilizado: “faltou colocar uma criança sentada”

Objetivo: Ajustar a composição dentro dos limites aceitos pela ferramenta.

Imagem final gerada



Imagem 21: Crianças brincando no pátio do castelo

Ferramenta utilizada: Google Gemini (geração de imagens com suporte a entrada multimodal)

Tipo de geração: Geração híbrida (prompt textual + imagens anexadas)

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Geração inicial da cena

Prompt utilizado: “faça uma imagem de 5 crianças de várias etnias brincando e correndo no interior deste castelo, mais especificamente no pátio do castelo”

Objetivo: Estabelecer a cena base com diversidade étnica e ambiente definido.

Etapa 2 Ajuste de comportamento de personagem

Prompt utilizado: “gostei da imagem, quero que faça somente uma alteração, nada mais, coloque uma menina que está agachada tocando na bolha que tem uma foto dentro, e coloque ela em pé brincando com os amigos”

Objetivo: Alterar a ação de um personagem específico, mantendo o restante da imagem.

Etapa 3 Remoção de elemento indesejado

Prompt utilizado: “suma a bolha com a foto dentro, quero ela brincando com as outras crianças”

Objetivo: Remover elemento que prejudicava a naturalidade da cena.

Etapa 4 Integração de elementos humanos (hibridização)

Prompt utilizado: “quero acrescentar duas imagens que meus filhos fizeram no lápis de cor a imagem gerada das crianças no interior do castelo. a ideia é que seja uma imagem final híbrida, parte ia, parte humano. vc pode mudar a perspectiva da imagem feita a lápis para integrar da melhor maneira”

Objetivo: Integrar desenhos manuais à imagem gerada.

Etapa 5 Refinamento da integração

Prompt utilizado: “quero que as imagens adicionadas interação com as crianças. elas pareçam que só foram coladas na imagem. quero que elas corram e brinquem com as crianças”

Objetivo: Melhorar a integração visual e a interação entre os elementos.

Imagem final gerada



Imagem 22: Biblioteca com livros espalhados pelo chão

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta por prompt textual

Prompt utilizado: “retire a personagem principal e coloque vários livros espalhados pelo chão da biblioteca”

Objetivo: Gerar uma nova cena com foco exclusivo no ambiente e nos livros, sem a presença de personagens.

Imagem final gerada



Imagem 23: Cantinho da calma com equilibrista e Estrela

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com múltiplos refinamentos de composição, proporção e consistência de personagens

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Criação da cena base

Prompt utilizado: “Cena de apenas o equilibrista abraçando estrela, sem nada ao fundo. E também apresentando um cantinho da calma, escrito em letras garrafais. A sala tem uma mesa para pintar, com folha e pincel, um colchão para meditar, com incenso, e um ursinho em ambiente aconchegante de almofadas para abraçar. Estrela observa atenta o cantinho, em pé, no canto da cena”

Objetivo: Construir um ambiente acolhedor e simbólico, representando regulação emocional e segurança.

Etapa 2 Remoção de elemento indesejado

Prompt utilizado: “Retirar o cão da cena. Colocar a personagem menina Estrela no local dele da primeira foto olhando para o equilibrista.”

Objetivo: Ajustar coerência narrativa e reposicionar a personagem principal.

Etapa 3 Simplificação da composição

Prompt utilizado: “Retirar a menina que está de costas e de frente”

Objetivo: Eliminar duplicidade de personagens.

Etapa 4 Ajuste de expressão e reintrodução da personagem

Prompt utilizado: “Ajustar o olho do equilibrista, com expressão de serenidade e acrescentar a menina Estrela olhando para ele”

Objetivo: Refinar a emoção transmitida e restaurar interação entre personagens.

Etapa 5 Correção de orientação

Prompt utilizado: “Girar a menina para a outra posição”

Objetivo: Melhorar a composição visual e direção do olhar.

Etapa 6 Correção de duplicidade novamente

Prompt utilizado: “Retirar a duas meninas da cena e acrescentar a da referência olhando para o equilibrista, porém em pé”

Objetivo: Manter apenas a personagem correta com consistência visual.

Etapa 7 Reforço de consistência com referência

Prompt utilizado: “Refazer a cena do equilibrista, retirando as duas meninas da primeira foto e colocando a menina de segunda foto, porém olhando para ele em pé”

Objetivo: Garantir fidelidade ao modelo visual desejado.

Etapa 8 Ajuste de proporção

Prompt utilizado: “Manter a consistência do personagem da segunda foto e aumentar o tamanho dela e diminuir o do equilibrista. Retirar a outra menina à esquerda que observa a cena”

Objetivo: Equilibrar protagonismo visual.

Etapa 9 Retirar personagem Estrela

Prompt utilizado: “Retirar personagem Estrela”

Objetivo: Abrir espaço para arte humana.

Imagem final gerada



Imagem 24: Biblioteca com livros e transformação progressiva de elementos visuais

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração iterativa com múltiplos refinamentos

Sequência de prompts utilizados

Etapa 1 Geração inicial

Prompt utilizado: “gere uma imagem de vários livros jogados no chão”

Objetivo: Criar uma cena inicial simples com foco em objetos (livros).

Etapa 2 Definição de ambiente

Prompt utilizado: “quero que mostre um novo ambiente, o chão de uma biblioteca, onde não tem personagens, somente livros jogados no chão”

Objetivo: Inserir contexto espacial mais definido (biblioteca), mantendo ausência de personagens.

Etapa 3 Ajuste de estilo visual

Prompt utilizado: “quero no estilo anterior, quilling paper”

Objetivo: Padronizar o estilo estético da imagem conforme referência anterior.

Etapa 4 Reconfiguração de cenário

Prompt utilizado: “retire os personagens e deixe somente os livros e transforme o ambiente do castelo em uma biblioteca”

Objetivo: Eliminar elementos remanescentes de cenas anteriores e consolidar o novo ambiente.

Etapa 5 Organização do ambiente

Prompt utilizado: “organize a biblioteca, desapareça o castelo que ainda aparece ao fundo e na parte superior, coloque mesas e cadeiras”

Objetivo: Aprimorar a coerência do cenário, removendo elementos indevidos e estruturando o espaço.

Etapa 6 Alteração de composição e inclusão de personagem

Prompt utilizado: “retire todos os símbolos musicais e retire plantas e vegetações, retire todos os livros do chão e coloque a personagem em anexo e da mente dela sai luzes de sabedoria”

Objetivo: Modificar completamente a composição, substituindo objetos por personagem e introduzindo elemento simbólico.

Etapa 7 Simplificação da solicitação anterior

Prompt utilizado: “retire todos os símbolos musicais e retire plantas e vegetações, retire todos os livros do chão e coloque a personagem em anexo”

Objetivo: Reduzir a complexidade da cena após resultado anterior insatisfatório.

Etapa 8 Ajustes visuais finos

Prompt utilizado: “mude o piso da biblioteca e coloque luzes saindo da mente da personagem e modifique a postura do braço dela”

Objetivo: Refinar detalhes de cenário e postura da personagem.

Etapa 9 Correção de interpretação da IA

Prompt utilizado: “coloque luzes saindo de sua mente e não acordes musicais e retire as plantas que estão atrás da personagem”

Objetivo: Corrigir substituições inadequadas feitas pelo sistema e reforçar instruções.

Etapa 10 Questionamento sobre desempenho

Prompt utilizado: “por que está demorando a gerar a imagem?”

Resposta do sistema: “Desculpe pela demora! Houve um pequeno atraso, mas a imagem já foi gerada com sucesso. Aqui estão os detalhes das alterações que fiz:

Substituição das luzes: Os acordes musicais foram removidos e substituídos por um fluxo de conhecimentos variados saindo da mente da garota, incluindo fórmulas matemáticas, equações, gráficos científicos e até linhas de código, refletindo o ambiente da biblioteca.

Remoção das plantas: As plantas que estavam atrás dela foram retiradas, deixando o chão e a estante limpos.

Você pode conferir o resultado acima. Se tiver alguma dúvida ou quiser fazer novos ajustes, estarei à disposição!”

Análise: A resposta evidencia interpretação autônoma do sistema, que adicionou elementos não solicitados diretamente.

Etapa 11 Correção do resultado gerado

Prompt utilizado: “retire imagem do fluxo de conhecimentos variados saindo da mente da garota, incluindo fórmulas matemáticas, equações, gráficos científicos e até linhas de código, substitua por feixes de luzes brancas e levemente coloridas, retirar personagem”

Objetivo: Adequar o elemento simbólico ao conceito originalmente desejado.

Imagem final gerada



Imagem 25: Confronto com Sombra Dark no Mundo das Emoções

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração multimodal (prompt textual + imagens anexadas)

Prompt inicial utilizado: “gere uma imagem para o trecho do livro a seguir e coloque os personagens anexos: O Mundo das Emoções começou a mudar de repente. Ventos fortes sopraram, nuvens negras se juntaram no céu, e trovões ecoaram ao longe. O chão tremia enquanto uma sombra imensa se aproximava. Do alto, flutuando lentamente, surgiu a Sombra Dark. Sua voz ecoou como um rugido: — Eu sou Sombra Dark! Espalho na internet o medo, a mentira, a comparação, o ódio, a ansiedade e a prisão das telas. Engano as crianças que não sabem se proteger. Estrela recuou um passo, mas sentiu as mãos do Espírito Protetor e do Guardião das Leis segurando firmemente as suas. Eles formavam um círculo ao redor dela. Você representa a sombra... — afirmou Estrela, erguendo o queixo. E quando a luz brilha, a sombra desaparece. Furioso, o monstro levantou as mãos e criou uma tela enorme. Dentro dela

surgiram mensagens cruéis, curtidas desaparecendo, notícias falsas, correntes de celular, comparações brilhando como trovões, tudo girando ao redor, como uma tempestade pronta para engolir Estrela. — Você jamais sairá dessa! — gritou Sombra Dark. Mas Estrela fechou os olhos e lembrou-se de tudo o que havia aprendido. — Eu não estou sozinha — disse. Então usou os cinco poderes que conquistou. Primeiro, ergueu a Vela da Verdade. Sua chama cresceu no ar e queimou todas as notícias falsas, reduzindo-as a cinzas.”

Objetivo: Representar visualmente a cena narrativa do livro, incorporando os personagens fornecidos e elementos simbólicos (tempestade, telas, emoções negativas e luz da verdade).

Refinamento 1 Correção de proporções e elementos visuais

Prompt utilizado: “dobre o tamanho do cachorro, o piso ficou colorido demais, quero somente uma cor mais neutra, o robô na imagem anexada estava com os braços abaixados, quando vc gerou a imagem, vc deixou os braços abaixados e criou mais dois braços segurando as imagens, então quero que vc corrija esse erro”

Objetivo: Corrigir inconsistências geradas automaticamente, incluindo proporção de personagens, excesso de cores no cenário e erro estrutural no personagem robô.

Imagem final gerada



Imagem 26: Transformação de Sombra Dark pela luz da esperança

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração a partir de narrativa textual com refinamento

Prompt inicial utilizado: “gere uma imagem para a sequência do livro, conforme o texto a seguir: Estrela ergueu as mãos para o céu e uniu todos os seus poderes em um feixe de luz brilhante. O raio atingiu a Sombra Dark diretamente no peito. O monstro começou a mudar. Suas sombras se dissolveram, dando lugar a um verde reluzente, a cor da esperança.”

Objetivo: Representar a transformação do antagonista a partir da ação da personagem principal, destacando simbolicamente a mudança da escuridão para a esperança.

Refinamento 1 Ajuste conceitual da transformação

Prompt utilizado: “não quero que destrua o personagem, somente quero que ele modifique a cor para verde e a nova feição seja alegre e bondosa. a ideia é transformar o vilão malvado em alguém bom. os braços dele devem ficar junto ao corpo. Retire personagem Estrela.”

Objetivo: Corrigir a interpretação da IA, garantindo que a transformação ocorra sem eliminação do personagem, mas sim por mudança de aparência e expressão.

Imagem final gerada



Imagem 27: Mundo das Emoções restaurado com interação entre os personagens

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração multimodal com refinamentos sucessivos

Prompt inicial utilizado: “quero que você utilize somente os quatro personagens da parte de baixo e coloque em um novo ambiente: Mundo das Emoções se transformou completamente. Os rios agora tinham águas cristalinas, pássaros voavam em bandos felizes, e raios de sol atravessavam o céu como pincéis dourados. Estrela olhou ao redor e sorriu. Seu coração estava leve, e sua mente, organizada.”

Objetivo: Criar uma nova cena representando a restauração do ambiente, com foco em harmonia, leveza e bem-estar dos personagens.

Interação do sistema (desempenho)

Prompt utilizado: “está demorando”

Resposta do sistema: “Entendo, a geração de imagens de alta qualidade pode levar alguns segundos. No entanto, sua imagem já está pronta e você pode conferi-la acima! Ela mostra a Estrela e seus amigos em um lindo cenário de rios cristalinos e pássaros felizes, exatamente como você descreveu.”

Análise: Indica tempo de processamento perceptível e resposta padrão do sistema sobre desempenho.

Refinamento 1 Ajuste de elementos visuais e consistência

Prompt utilizado: “retire a vela e os raios amarelos, deixe a imagem do cachorro como o modelo que enviei, coloque os personagens se divertindo, em posições diferentes, porém mantendo a mesma consistência”

Objetivo: Remover elementos simbólicos desnecessários e melhorar a naturalidade das interações entre os personagens.

Refinamento 2 Ajuste de objetos e cenário

Prompt utilizado: “tire o microfone da mão do personagem, retire os personagens com as mãos juntas e coloque nuvens brancas e um sol no canto da imagem”

Objetivo: Eliminar elementos incoerentes e reforçar o ambiente positivo e natural.

Refinamento 3 Reposicionamento de personagem

Prompt utilizado: “volte o personagem amarelo e coloque ele sentado na grama”

Objetivo: Reinserir personagem específico com nova postura, mantendo diversidade na composição.

Refinamento 4 Retirada de personagens

Prompt utilizado: “retire os personagens”

Objetivo: Abrir espaço para arte humana.

Imagem final gerada



Imagem 28: Retorno ao quarto e momento de reflexão de Estrela

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração multimodal (prompt textual + imagem de referência)

Prompt utilizado: “faça uma imagem para o texto a seguir e se baseie na imagem anexa: se viu novamente em seu quarto. O ambiente estava calmo, familiar, e sobre a mesa descansava o celular. Mas, agora, ele não parecia mais um inimigo, apenas uma ferramenta a ser usada com

equilíbrio e sabedoria. Deitou-se em sua cama, sentindo o coração leve e cheio de amor. Pela janela, uma estrela brilhava com intensidade incomum, lembrando-a de que a aventura que vivera fora real e transformadora. Com um sorriso sereno no rosto, Estrela fez a prece mais linda de sua vida. Cada palavra parecia flutuar, cada pensamento se enchia de gratidão. Agradeceu a Deus por todo o amor que recebia e pela força para vencer os desafios que a haviam tornado mais corajosa, sábia e equilibrada.”

Objetivo: Representar o retorno da personagem ao ambiente cotidiano, destacando um momento de calma, reflexão e transformação pessoal após a jornada vivida.

Imagem final gerada



Imagem 29: Convívio familiar e acolhimento

Ferramenta utilizada: Google Gemini

Tipo de geração: Geração direta (prompt único)

Prompt utilizado: “coloque a menina sentada junto com a mãe no sofá da casa, irmão ao fundo, e todos com fisionomia alegre.”

Objetivo: Representar o ambiente familiar como espaço de acolhimento, segurança emocional e fortalecimento de vínculos afetivos.

Imagem final gerada



Fim do livro de prompts.

Obs.: Alguns elementos foram colocados nas imagens como elementos de design, bem como a criação de uma logo Espiritas Digitais, criadas pela ferramenta do Canva.com pelo pesquisador em parceria com a orientadora do trabalho. Outros elementos de composição do livro foram feitos seguindo os princípios editoriais por design humano.

Todas as cenas feitas por IA tiveram intervenção humana na composição híbrida com detalhes e processos de ilustração das crianças e do pesquisador para uma composição de diferentes camadas na proposição da obra. O objetivo de utilização de ilustrações infantis foi a aproximação do público da faixa etária correspondente ao produto.